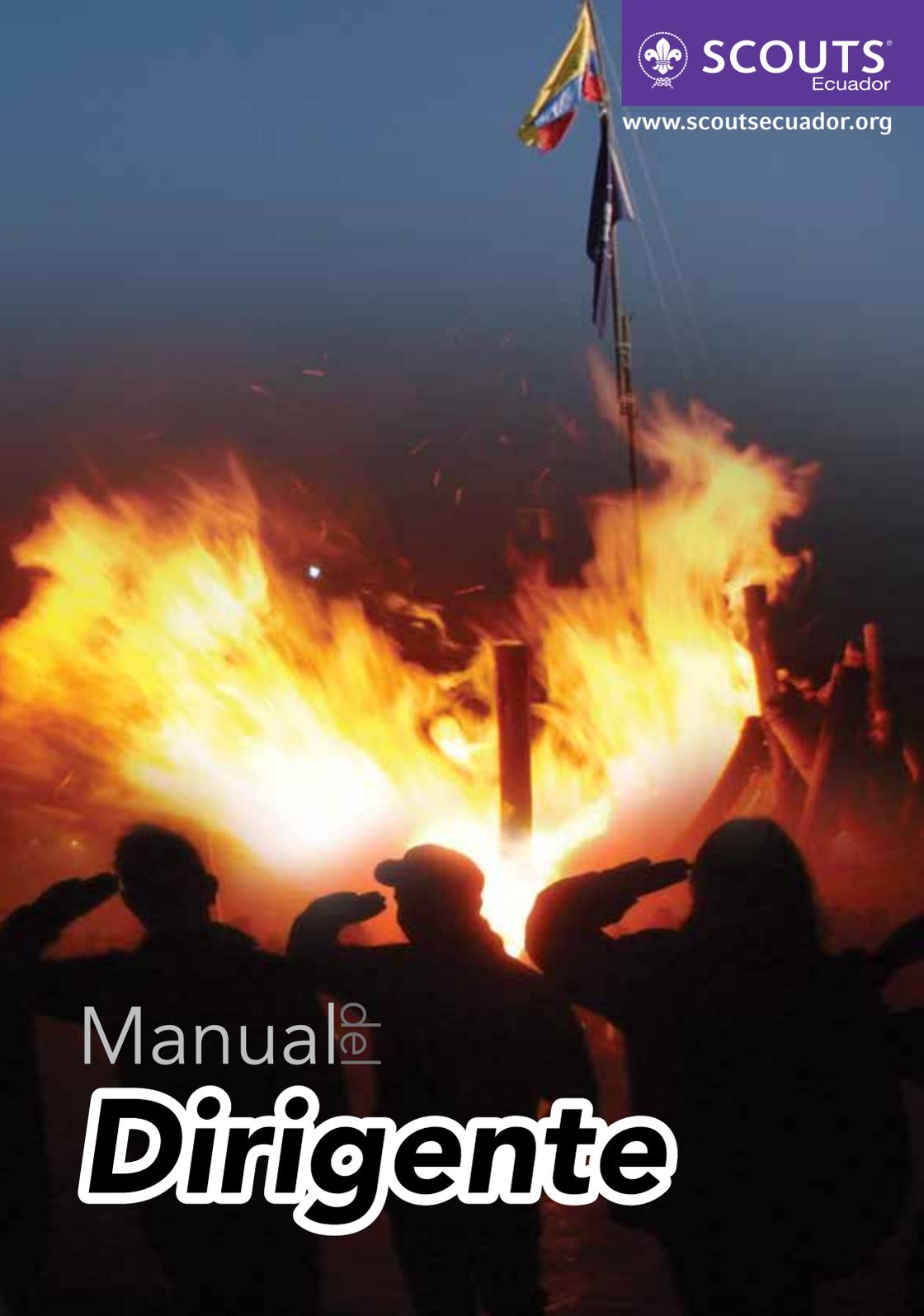




SCOUTS[®]
Ecuador

www.scoutsecuador.org



Manual 

Dirigente



SCOUTS®
Ecuador

www.scoutsecuador.org

Manual 

Dirigente

APORTES DE:

Erika Pazmiño
Gabriel Manzano
Luis González
Jorge Becerra
Carlos Lalama
Julio César Benítez
Roberto Saa Jaramillo
Lyda Pavón
Carlos Bajaña
Jorge Luis Enríquez
Jenny Bedoya
Elizabeth Vaca
Cristian Valdés
Marcelo Carrillo
Ministerio de Inclusión Económica y Social

EDICIÓN:

Erika Pazmiño

EDICIÓN DE ESTILO:

Sara Larrea
Paloma Vicedo

DIRECCIÓN:

Gabriel Manzano

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Christian Andrés Arias Yánez

IMPRESIÓN:

Ivan Eliseo Arias Dáza - El Copion

PRIMERA EDICIÓN:

Abril, 2014

Prohibido su uso con fines comerciales. Se permite su uso libre para fines educativos citando la fuente.

Esta es una publicación de la Asociación de Scouts del Ecuador

Quito - Ecuador
www.scoutsecuador.org

INTRODUCCIÓN A LA PRIMERA EDICIÓN “EL MANUAL DE DIRIGENTE”

La Misión del movimiento scout en el Ecuador requiere de la labor incansable del voluntariado en sus diferentes instancias y contextos, esta labor debe tener un sustento de conocimiento y aplicación en campo, por ello, el presente manual pretende entregar herramientas útiles para su labor en las diferentes estructuras, desde la instancia Nacional, pasando por el distrito y grupos hasta las unidades, de manera que se acople a las diferentes necesidades; también pretende dar enfoques educativos útiles como aporte del conocimiento práctico suscitado en el día a día de su accionar en la función y en los cursos básicos y línea de acción que toda persona voluntaria adquiere dentro de su proceso de formación.

Todos los contenidos han sido insumos recogidos desde la experiencia de varios dirigentes scouts de trayectoria, consejeros nacionales, formadores, dirigentes de grupos exitosos, así como también de la acertada visión de las diferentes direcciones que conforman la estructura operativa de la ASE; este manual incluye también las más recientes actualizaciones de talleres, seminarios, conferencias, congresos y reuniones que hermanos Directores y el voluntariado han recibido como participantes activos a nivel nacional e internacional, y que han incorporado de manera desinteresada dicho aprendizaje. Temas de interés que no se encuentran normalmente en documentos o si los hay se encuentran dispersos y de manera general, este manual los recoge en resumen y de manera puntual, como por ejemplo: lectura de Líneas del tiempo con la historia del escultismo ecuatoriano; la función educativa y de soporte de las diferentes estructuras de la Asociación; la seguridad como parámetro prioritario en toda actividad, el proceso de formación actual y el acompañamiento; la evaluación práctica de la progresión personal; las competencias soft del siglo 21; enfoques educativos del método scout contextualizado al mundo y necesidades actuales de los jóvenes; el qué, cómo y cuándo del reconocimiento al Mérito Scout; las actividades de aventura (qué llevar, cómo programar); cómo participar como delegación a los eventos nacionales e internacionales; cómo financiar y planificar las actividades en el grupo scout; cómo programar el ciclo de programa en todas las unidades; formatos sencillos y muy útiles a la hora de efectuar nuestras actividades, planes y reportes; así como también herramientas complementarias como cuadros, mapas mentales, gráficos, diagramas que se mencionan en los capítulos y que facilitan la lectura y el aprendizaje.

El Manual se encuentra diagramado y diseñado en una fusión de colores retro y actuales para poder llegar a todos los sectores, perfiles y gustos. Todos los diseños se encuentran en total apego a las regulaciones de uso de la imagen y marca scout. Los capítulos están identificados por colores para una mayor facilidad al momento de buscar cualquier temática y finalmente cada capítulo contiene recuadros con enfoques específicos haciendo alusión a alguna frase que siempre hay que recordar.

Este Manual es un documento operativo totalmente perfectible y agradecemos los aportes que de aquí en adelante efectúen los fieles lectores. Sin embargo, tal cual está diseñado, con el equipo de edición estamos seguros que será de mucha utilidad.

GABRIEL MANZANO

ÍNDICE

MOVIMIENTO SCOUT

¿Qué es el Movimiento?.....	10
La misión, la visión, educación formal, informal y no formal.	
Movimiento incluyente.....	11
El Movimiento Scout en el mundo.....	12
Origen e historia del Movimiento Scout.....	12
La vida de nuestro fundador, el origen e historia del movimiento scout.	

LA ASOCIACIÓN SCOUTS DEL ECUADOR

La Asociación de Scout del Ecuador.....	18
Área de misión, área de soporte.	
Historia del Movimiento Scout en el Ecuador.....	22
Estructura organizacional de la Asociación de Scouts del Ecuador.....	25
Toma de decisiones en la ASE; actores de la Asociación de Scouts del Ecuador; el distrito; organización distrital y la toma de decisiones en el distrito; los canales oficiales de comunicación.	

EL GRUPO SCOUT

El grupo scout.....	36
Su misión dentro del movimiento.	
Las Unidades en un grupo scout.....	38
El manejo financiero de la unidad y el grupo.....	38
Fuentes de financiamiento para tu grupo; desarrollo de la gestión de recursos.	
El proceso de planificación del grupo.....	41
Pasos para la formulación de un plan de grupo.	
Mi inscripción anual y la de mis chicos.....	43
Importancia de la inscripción, beneficios de la inscripción	
Cómo captar nuevos adultos para el grupo.....	44
Herramientas para captación de adultos.....	45
Primer contacto, reunión de expansión; un día como dirigente scout.	

MI CAMINO COMO VOLUNTARIO/A EN EL MOVIMIENTO SCOUT

Qué significa ser Voluntario Scout.....	48
Los Adultos Voluntarios que necesitamos; cargos, funciones y tiempo de permanencia a nivel grupo scout, distrito, comité ejecutivo - equipo nacional, zonal - Formación, político - Consejo Nacional; los beneficios en la vivencia del voluntario; y el movimiento scout ¿Qué espera de sus voluntarios?; ciclo del voluntario en el movimiento scout; el proceso de formación como voluntario scout;	

Dirigentes en acción. Estructura operativa de formación.	56
El acompañamiento en tu proceso de formación.	58

LA SEGURIDAD ES PRIMERO

La seguridad es primero.	60
---------------------------------	----

Prioridad: la seguridad; Características de una actividad scout segura; la seguridad desde la institucionalidad; seguridad como visión integral; la seguridad desde el enfoque de derechos; la seguridad nuestro compromiso, la seguridad desde la visión preventiva, la seguridad en la convivencia.

Seguridad en actividades scouts.	62
---	----

Antes - después.

Consejos prácticos de seguridad en actividades scouts.	63
---	----

Piscina y baño recreativo en general; transporte; seguridad para cruzar calles y avenidas; seguridad en fogatas y fogones; recomendaciones de seguridad en el lugar de reunión del grupo; alimentos; seguridad en caminatas y campamentos.

Directrices para la prevención de abusos.	68
--	----

Abuso sexual: cómo prevenirlo y tratarlo;

¿Cómo proceder en caso de accidente y a quién notificar en caso de emergencia?.	69
--	----

Armando un equipo que vaya en busca de ayuda; protocolo para encontrar a una persona perdida; tips si estoy perdido en una expedición; señales para pedir ayuda; planeando una evacuación; puntos clave para tener en cuenta en caso de una emergencia; 5 pasos de seguridad para cada reunión; lo que siempre debes hacer en seguridad; lo que nunca debes hacer en seguridad.

La Comunicación y coordinación con los padres o familiares.	75
--	----

MÉTODO SCOUT

Enfoques educativos.	80
-----------------------------	----

El Hombre y la mujer que aspiramos; elementos del método scout; aprendizaje por la acción;

Progresión personal.	82
-----------------------------	----

Áreas de crecimiento; objetivos terminales e intermedios

Marco simbólico.	85
-------------------------	----

Cuadro referencial del marco simbólico; la seña y el saludo; la buena acción; la ley scout; la promesa scout; uniforme scout; insignias; protocolos ceremonias y celebraciones.

Aprendizaje por la acción.	92
-----------------------------------	----

El Juego scout - herramienta educativa.	94
--	----

Sistema de equipos.	96
----------------------------	----

El rol de la persona adulta en su unidad.	98
--	----

Las actividades scout.	99
-------------------------------	----

Planificación de reunión Unidad Scout; objetivos de actividad; tipos de actividades; las actividades son colectivas y excepcionalmente individuales.

CÓMO PLANIFICO Y PROGRAMO LAS ACTIVIDADES

La participación juvenil en scouts del Ecuador.	108
¿Qué es la participación juvenil en scouts?; objetivos de la participación juvenil, áreas de la participación juvenil;	
Espacios de participación juvenil en la ASE.	111
Red de jóvenes; foro de jóvenes; el rol del voluntariado adulto en la participación juvenil.	
Insignia de mérito.	113
Especialidades, competencias, diario, entrega de la insignia.	
Diario.	120
Entrega de la insignia; cómo funcionan los consejos, asambleas y congresos de unidad?	
¿Cómo funcionan los Consejos, Asambleas y Congresos de Unidad?	121
Cómo planear un ciclo de programa	122
El ciclo de programa y la insignia de mérito	122
Inclusión de NNAJ con discapacidad.	126
¿Qué son las discapacidades?; ¿Cómo contribuye el método scout en una inclusión efectiva?; tipos de discapacidad (OMS); consideraciones para la inclusión.	
El proceso de bienvenida para un beneficiario con discapacidad	128
Consejos útiles en el trato de personas con discapacidad.	129
Silla de ruedas; discapacidad visual; sordos con audífonos; dificultad en el habla; usos de muletas y prótesis; discapacidad psicológica; dificultades en la visión; limitación comprensiva; comunicación efectiva, lenguaje positivo.	
Algunos temas que puedes abordar.	133
¿Qué es la sexualidad?; ¿Por qué es importante para los y las dirigentes scouts estar preparados para hablar de sexualidad?; algunos conceptos clave sobre sexualidad; lo negativo de la sexualidad.	
Emprendimiento.	140
¿Qué es emprendimiento?; características de una persona emprendedora.	
Economía popular y solidaria “MIES”	141
Conocer la importancia que cumple el intercambio de mercados.	142
Espacios de comercialización	
Participación ciudadana.	143
¿Qué es la democracia?; ¿En qué consiste la participación social?; fortalecimiento organizativo y participación social.	
¿Cómo guiar los momentos de espiritualidad?	149
La espiritualidad un mecanismo protector; conversar sobre espiritualidad; empezar por nosotros; la espiritualidad está en las cosas más sencillas; en el lenguaje de niños/as y jóvenes.	

ALGUNAS ACTIVIDADES

¿Qué es campismo?.	152
Preparación de un campamento; importancia del equipo de campamento; equipo personal	
Excursión.	156
Seguridad, preparando la actividad, durante de la actividad, después de la actividad, tips y sugerencias.	
Herramientas y su uso en la aturaleza.	158
Hacha; la navaja multiuso; el cuchillo; palas.	
Salida con tu unidad a una ruta de mountain bike (MTB).	160
Preparación de la ruta; en la ruta; qué llevar; presupuesto; evaluación de la actividad.	
Actividades de orientación.	163
Orientación con brújula.	163
Tipos de brújula; orientación del mapa; tomado rumbo;	
Orientación sin brújula	166
Juego de cross orientación.	167
Entrenamiento técnico; el cross.	
¿Cómo hacer Paintball casero para tu unidad?.	168
Pistola casera; mezcla para pintura; granadas de pintura; bolas de pintura; juego.	
¿Cómo hacer rapel?.	170
Sistemas de rapel; rapel con descensor; equipo; el sistema; instalación; seguridad.	
¿Cómo hacer escalada?.	180
Reglas básicas; la técnica de los pies; la técnica de los agarres; control del centro de gravedad del cuerpo; técnica de apoyo; técnica de adherencia; técnica de la escalada en "X"; técnica de chimenea; técnica de Bavaresa o de oposición; técnicas de empotramiento; escalada en techos; superaciones.	
¿Cómo asistir a un evento scout Nacional o Internacional?.	186
Cómo participo en eventos nacionales	
Juegos para grupos.	189
Juegos de campo nocturnos.	189
Las cintas; Mafeking; la línea de fuego; pateando al tarro.	
Juegos diurnos.	191
Los listones; el lagarto y la lagartija; el guardia y el ladrón; todos a la pata coja; ardillas a la jaula; la casa del carrusel; carpas, scouts y terremoto; alfil, caballero y jinete; la telaraña; autógrafos; los canguros; el gallinero; carrera de prendas.	
Juegos de Kim (juegos sensoriales).	194
El detective; el conejo ruidoso; abracadabra; desafíos individuales basados en el juego de Kim.	

HERRAMIENTAS PARA MANEJO DE GRUPOS

Señales. _____ 198

Señales de brazo; señales de silbato; formaciones;

Sin Dejar Huella. _____ 201

Planifica y prepara; viaja y acampa en superficies resistentes; maneja tus desperdicios apropiadamente; déjalo como lo encontraste; minimiza el uso de fogatas; respeta la vida silvestre; sé considerado con otros.

Proceso de comunicación y resolución de conflictos. _____ 204

Ganar - ganar o no hay trato; manejo de las emociones en la resolución de conflictos; pasos a seguir; algunos consejos a la hora de solucionar conflictos.

ANEXOS

Como levantar una ficha de reconocimiento del lugar de actividad al aire libre.

Formato de POA para grupos. Metas en crecimiento; metas en programa de jóvenes; metas en voluntariado adulto; metas en imagen y comunicación; metas en gestión institucional; metas en administración.

Ciclos de programa: manada, unidad scout, comunidad de caminantes, comunidad rover.

Código de la Niñez y Adolescencia

Himno de la Asociación de Scouts del Ecuador.

Números de la Oficina Nacional



MOVIMIENTO SCOUT

“ Nuestra Ley Scout y nuestra Promesa,
puestas verdaderamente en práctica.
Acaban con todas las ocasiones de guerra y
aún de fricción entre las naciones. ”

Baden Powell

GLOSARIO

NNAJ	Niños Niñas Adultos y Jovenes
ASE	Asociación Scouts de Ecuador
DINAPEN	Dirección Nacional De Policía Especializada Para Niños, Niñas Y Adolescentes
MIES	Ministerio de Inclusión Económica y Social
INNFA	Instituto Nacional del Niño y la Familia

¿QUÉ ES EL MOVIMIENTO SCOUT?

Se define como un movimiento educativo destinado a los jóvenes, voluntario, no involucrado en política partidista, abierto a todos sin distinción de origen, nacionalidad, credo o condición social, de acuerdo con el propósito, principios y método concebidos por su Fundador Robert Baden-Powell en 1907.

Es decir:

Es un movimiento, porque implica una serie de actividades organizadas que conllevan alcanzar un objetivo, se actualiza y se adapta de manera permanente.

Es No Formal, porque a diferencia de la educación formal, no tiene como entorno aulas y calendarios rígidos a cumplirse en plazos específicos, sino que aprovecha las características intrínsecas de cada miembro para contribuir en su desarrollo personal.

Es global, porque está presente en 165 países.

Es voluntario, porque sus miembros se adhieren libremente aceptando sus fundamentos. Esta característica es aplicable tanto a jóvenes como a adultos/as.

No se involucra en la política partidista, se enfoca en inculcar el sentido de ciudadanía responsable, fomentando el civismo a través del conocimiento de las realidades de su país.

Para jóvenes, ayudándoles los adultos a



lograr sus objetivos.

Es incluyente, porque considera a todos como “hermanos” sin distinciones de raza, credo, situación económica o social, ni condiciones físicas e intelectuales.

Es educativo, porque aplica un método que busca desarrollar las capacidades de sus miembros de manera integral y permanente.

LA MISIÓN

“Contribuir a la educación de los jóvenes para que participen en la construcción de un mundo mejor, donde las personas se desarrollen plenamente y desempeñen un papel constructivo en la sociedad, a través de un sistema de valores basado en la Promesa y La Ley Scout”.

LA VISIÓN

“Como un movimiento global, hacer una real contribución para crear un mundo mejor”.

Además, es importante conocer y entender los tipos de educación: nos basaremos en la clasificación según la UNESCO.



Educación Formal

Es el sistema de educación estructurado jerárquicamente, clasificado en forma cronológica, que abarca desde la escuela primaria hasta la universidad.

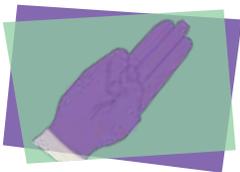
Tiene Programa, Método y además certifica.



Educación Informal

Es el proceso a lo largo de toda la vida, en el que cada individuo adquiere actitudes, valores, habilidades y conocimientos, por medio de la experiencia diaria y de las influencias y recursos educativos de su entorno.

No tiene programa, ni método y tampoco certifica avances.



Educación No Formal

Es la actividad organizada, externa al sistema formal establecido, y que tiene como propósito servir a un universo de sujetos y unos objetivos de aprendizaje identificables.

Tiene programa y método, pero NO certifica avances formalmente.

El Movimiento Scout propone un tipo de Educación No Formal, porque no pertenece a un sistema educativo formal, tiene una organización con un fin educativo y está dirigido a un público específico.

MOVIMIENTO INCLUYENTE

El Movimiento Scout es un **Movimiento incluyente**. Busca contribuir en la educación de los jóvenes para que se desarrollen con plenitud y sean capaces de desempeñar roles constructivos en la sociedad.

La inclusión de personas con discapacidad, así como de quienes atraviesan circunstancias difíciles es beneficiosa para y en el Movimiento, pues les permite reconocerse y ser reconocidos como iguales dentro de un ambiente de amistad y oportunidades.

En Contexto...

Circunstancias especialmente difíciles son las situaciones de exposición a intensos y variados riesgos que afectan la salud física y mental de un individuo. Ej. Abandono, migración, etc.

En el Movimiento Scout...

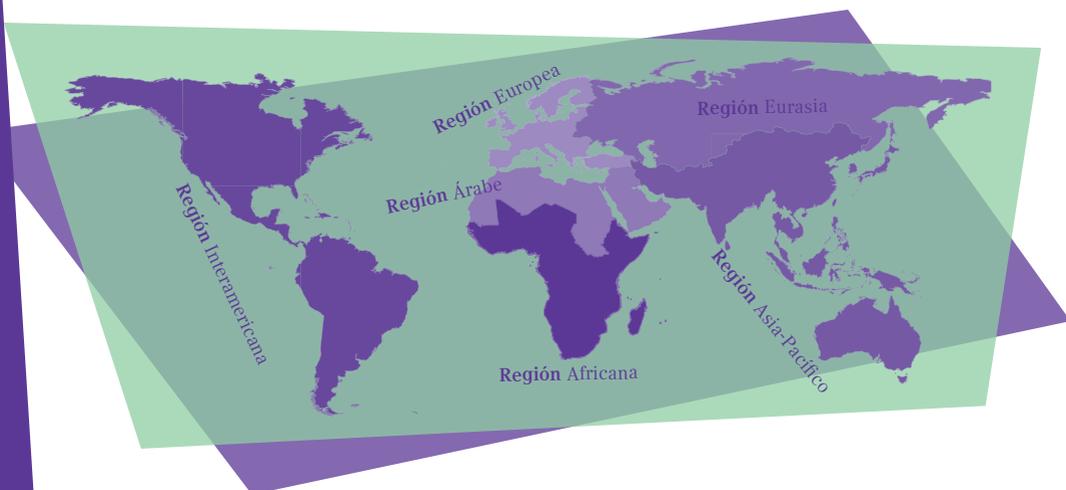
Consideramos discapacidad: "cualquier condición de salud, incapacidad, o problema funcional que haga difícil a un NNJA o adulto acceder o participar en las actividades scouts".

Debemos considerar que tanto las discapacidades como las circunstancias difíciles son sólo una condición que afecta a un individuo, por lo cual al referirnos a ellos deberemos priorizar que son **personas** con discapacidad o **personas** en circunstancias especialmente difíciles.

EL MOVIMIENTO SCOUT EN EL MUNDO

La Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS) es la agrupación juvenil más grande del mundo. La Asociación de Scouts del Ecuador pertenece oficialmente a ella desde su establecimiento en 1922.

La OMMS está dividida en 7 regiones geográficas; Ecuador pertenece a la Región Interamericana.



ORIGEN E HISTORIA DEL MOVIMIENTO SCOUT

LA VIDA DE NUESTRO FUNDADOR

Hace más de 100 años, Baden Powell fundó el Movimiento Scout en el mundo. Nació en Inglaterra el 22 de febrero de 1857 y fue bautizado con el nombre de Robert Stephenson Smyth Baden Powell. A temprana edad quedó huérfano de padre junto a sus seis hermanos con su madre Henrietta Grace, por lo que asumió responsabilidades desde muy pequeño.

Se caracterizaba por ser un joven inquieto, practicaba varios deportes y disfrutaba de la vida al aire libre, le gustaba observar y acechar animales, acampar en bosques y cultivar huertos, todo esto alentado por su madre. Recibió una beca en la escuela Charterhouse, donde fue reconocido por su espíritu de

NACE B.P.

1857

compañerismo, capacidad para debatir y destacó también en la poesía, el dibujo, el teatro y la música.

INGRESA A LA ARMADA BRITANICA

Al graduarse en 1876, fue integrado a la Armada Británica como Subteniente del Regimiento 13o de Húsares en Bombay, India, donde años más tarde ganaría el más preciado trofeo de deportes en “la caza del jabalí”.

En 1887 participó en la campaña contra los Zulús y más tarde contra los Ashantis y Matabeles. Entre estas tribus llegó a ser muy temido por su valor, sabiduría, y habilidad para asechar, por lo cual lo denominaron “Impeesa” que significa “el lobo que jamás duerme”. A los 40 años fue ascendido a Coronel y nombrado Comandante del regimiento de Caballería 5o de Dragones.

En 1899 retornó a Sudáfrica poco antes de la Segunda Guerra Anglo Boer y se instaló en el poblado de Mafeking, donde fueron sitiados por los Boers durante 217 días. Gracias a sus maniobras de astucia, BP logró crear en el enemigo incertidumbre sobre su capacidad de fuego y defensa.

SITIADO EN MAFeking

Para que los adultos pudieran actuar en el frente, BP decide organizar un grupo

de muchachos entre 10 y 16 años para liberar a los adultos de las tareas menores: éstos jóvenes fueron reconocidos por el coraje y alegría con que se desempeñaron durante meses. Esa experiencia permitió descubrir a B.P. que los jóvenes pueden asumir responsabilidades, enseñándoles además el valor educativo del servicio.

A su regreso a Inglaterra fue elevado al rango de “Mayor General” por la Reina Victoria a los 43 años de edad. También fue para él una sorpresa el descubrir que sus publicaciones *Aids for scouting*, las cuales eran dirigidas para el ejército, fueran utilizadas como texto escolar.

CONDECORADO “MAYOR GENERAL”

ORIGEN E HISTORIA DEL MOVIMIENTO SCOUT

Arthur Pearson, editor del diario y libros, desafió a B. P. para que pusiera en práctica sus palabras y aplicara el método en un grupo de muchachos. Así desarrolló despacio y con sumo cuidado sus ideas sobre Escultismo, y durante los últimos días de julio y primeros de agosto de 1907, en una isla denominada Brownsea, tuvo lugar el primer campamento Scout; el cual duró 10 días, con alrededor de 20 jóvenes entre 12 y 17 años organizados en patrullas: Toros, Cuervos, Lobos y Chorlitos.

Esta experiencia marcó la vida de los jóvenes, y al despedirse pronunciaron una pequeña promesa redactada por B.P.; en la cual se comprometían de manera espontánea y natural a ser parte de una pequeña organización social regida por la fraternidad. En la actualidad ya somos millones.

Por consejo del Rey, B.P. se retira del ejército y empieza lo que él llamó "la segunda parte de mi vida". En 1908 salieron los primeros folletos en los diarios de *Escultismo para muchachos*, los cuales contenían charlas, episodios, consejos prácticos, proyectos, etc.

"ESCULTISMO
PARA
MUCHACHOS"

1908



En 1908 ya existían scouts en diferentes partes del país, además B.P. visitó Chile donde colocó la primera piedra, en lo que dos meses más tarde sería la primera Asociación Nacional Scout después de Inglaterra; esto marcó un hito en la internacionalización del Movimiento.

A los 55 años de edad, contrae matrimonio con Olave Saint Clair, quien junto a su hermana Agnes Baden Powell crean *Girl Guides* en honor a las guía de montaña de la India, a las cuales admiró.

MATRIMONIO

1912

En 1916, B. P. escribe “Manual para lobatos” en respuesta a la solicitud de un programa para niños entre 8 y 12 años. En 1918, se publica “Roverismo hacia el éxito” para los jóvenes en edad superior a los 17 años. En 1919, William de Bois McClaren dona a los scouts el *Campo Gilwell*, que desde entonces se destinó al entrenamiento de dirigentes Scout.

En 1920 se celebra el primer Jamboree Mundial en Inglaterra, donde se aprobó oficialmente el fin, los objetivos, ley y promesa, método y los principios del Movimiento Scout. La noche del 6 de agosto,

B.P. fue proclamado Jefe Scout Mundial. A este Jamboree le siguieron otros celebrados en Dinamarca, Inglaterra, Hungría y Holanda.

En el año de 1937, B.P. se retira por motivos de salud, y junto a su esposa, regresó a África; donde murió el 8 de Enero de 1941 en la ciudad de Nyeri, Kenya, la ciudad que más amaba.

**FALLECE EN
KENYA**

1941

**“MANUAL PARA
LOBATOS”**

**“ROVERISMO
HACIA EL ÉXITO”**

**DONACIÓN “CAMPO
GILWELL”**

**1ER JAMBOREE
INGLATERRA**

**REGRESA A
ÁFRICA**



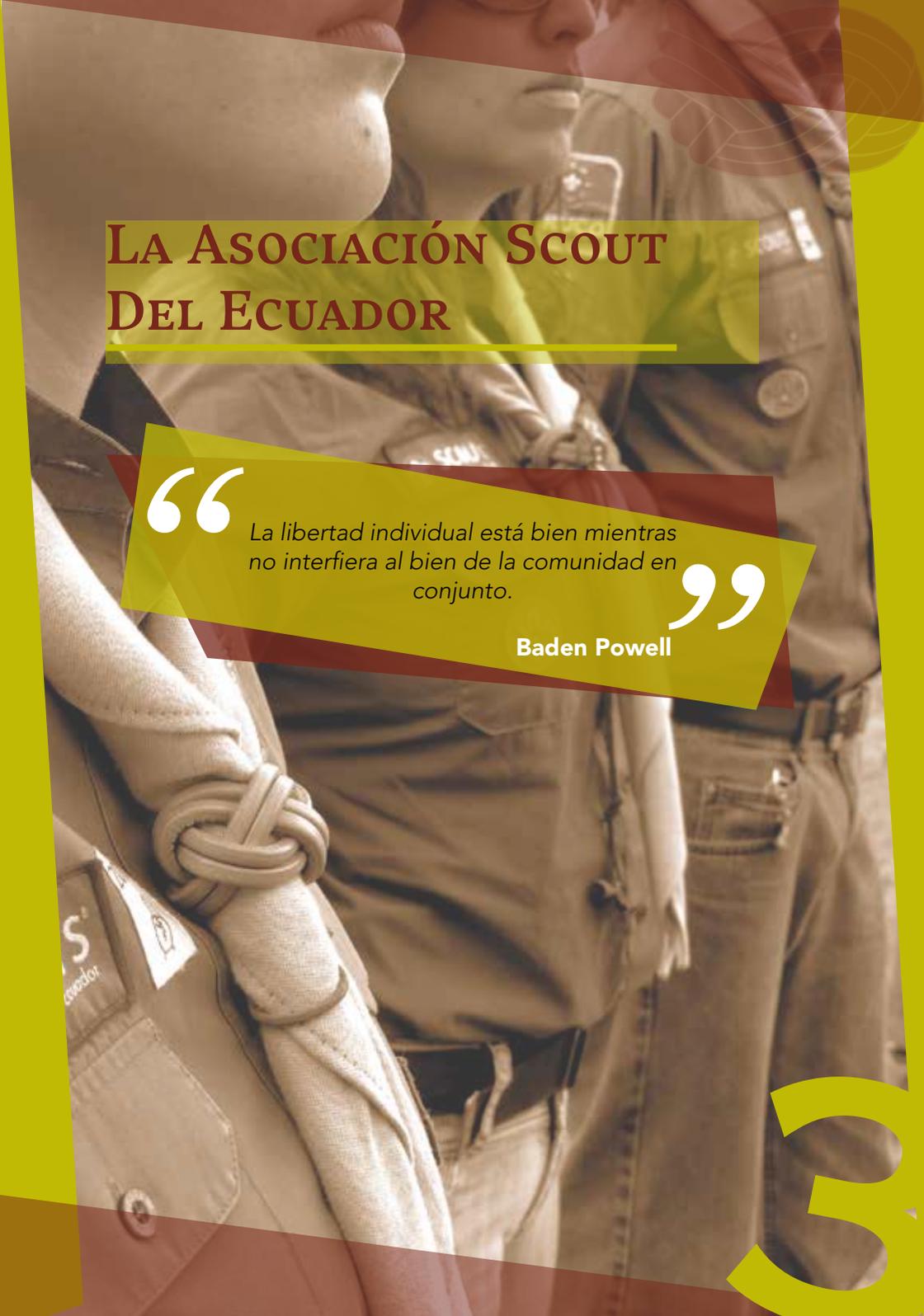
TRIVIA **PARA** LOS CHICOS

Historia del Movimiento

- ¿Dónde y en qué fecha nació Baden Powell?
- ¿Cómo se llamaba la madre de B.P.? ¿Cuántos hermanos tuvo B.P.?
- ¿Qué trofeo deportivo ganó B.P. en India?
- ¿Qué nombre le dieron las tribus indígenas a B.P.?
- ¿Cuántos días estuvo sitiada la ciudad de Mafeking por los Boers?
- ¿Qué edad tenían los muchachos que B.P. reclutó en la ciudad de Mafeking?
- ¿En qué fecha y lugar se celebró el Primer Campamento Scout?
- ¿Cómo se llamaba la esposa de B.P.?
- ¿En qué fecha y lugar falleció B.P.?
- ¿Cómo se denominaron los libros publicados por B.P.?

16





LA ASOCIACIÓN SCOUT DEL ECUADOR

“

*La libertad individual está bien mientras
no interfiera al bien de la comunidad en
conjunto.*

”

Baden Powell

LA ASOCIACIÓN SCOUT DEL ECUADOR

La Asociación de Scouts del Ecuador (ASE) es la única organización reconocida en el país como miembro de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS) y se adhiere a las pautas y orientaciones expresadas en su constitución, reglamento y acuerdos de sus conferencias mundiales y regionales.

La ASE define dos áreas de acción, la correspondiente a los temas educativos denominada “área de Misión”, y todas aquellas que institucionalmente ayudan a que la misión se cumpla forman el “área de Soporte”.

La siguiente tabla describe estas dos áreas y los elementos que las componen, el objeto y los indicadores de cada una.



Cortesía: Cristian Valdez

ÁREA DE MISIÓN

Nombre	Objeto	Indicadores De Misión
Programa	Promover la aplicación adecuada y eficiente del Programa Educativo y la participación de jóvenes.	<ul style="list-style-type: none"> — Progresión personal — Insignia de Mérito — Identificar necesidades de cursos para adultos por unidades. — Cursos para beneficiarios. — Participación juvenil
Eventos	Promover la organización de eventos scouts que ofrezcan experiencias a los beneficiarios vivenciando la Hermandad Scout.	<ul style="list-style-type: none"> — Generación de eventos nacionales para beneficiarios de cada unidad. — Generación de eventos nacionales para voluntariado. — Participación en eventos internacionales. — Generación y asesoramiento en la realización de eventos, basados en las experiencias previas.

Nombre	Objeto	Indicadores De Misión
Voluntariado Adulto	Promover la captación, capacitación y motivación constante del voluntariado adulto.	<ul style="list-style-type: none"> — Formación virtual — Formación en terreno — Certificación y recertificación — Motivación y reconocimiento — Coordinación de INDABA, Campamentos Nacional de Dirigentes y Congresos.
Animación Territorial	Promover la organización eficiente de los territorios, atendiendo las necesidades reales de los grupos y distritos.	<ul style="list-style-type: none"> — Diagnóstico periódico de grupos y distritos. — Soporte para el funcionamiento adecuado de grupos y distritos. — Atención a grupos y distritos nuevos. — Resolución de conflictos.
Crecimiento	Promover el crecimiento cuantitativo de las ASE	<ul style="list-style-type: none"> — Generación de estrategias para captación de adultos y beneficiarios. — Registro SIRESC — Motivación del crecimiento en las estructuras. — Manejo de estadísticas y su seguimiento.
Material Educativo	Promover la producción de material apropiado para la aplicación del Programa de Jóvenes.	<ul style="list-style-type: none"> — Desarrollo de material educativo para beneficiarios y adultos. — Biblioteca virtual y física. — Difusión del material educativo.

ÁREA DE SOPORTE

Nombre	Objeto	Indicadores De Misión
Administración Finanzas	Administrar de la manera más efectiva los recursos con los que se cuenta en favor de la Misión de la ASE.	<ul style="list-style-type: none"> — Procesos de eficiencia y transparencia. — Control administrativo. — Contabilidad y finanzas. — Administración de los Activos fijos.

La Asociación Scout del Ecuador

Nombre	Objeto	Indicadores De Misión	
Imagen y Comunicación	Promover el posicionamiento efectivo de la ASE en la sociedad y un alto nivel de comunicación interna.	<ul style="list-style-type: none"> —— Relaciones con la prensa. —— Diseño gráfico de material comunicación. —— Administración de la imagen en medios virtuales y redes sociales. 	
Sistemas	Promover y facilitar el acceso informático en todas las áreas y niveles.	<ul style="list-style-type: none"> —— Soporte, administración y desarrollo de herramientas tecnológicas. 	
Tienda Scout	Dotar a los miembros de material e insumos que motiven la aplicación del programa scout.	<ul style="list-style-type: none"> —— Mercadeo. —— Tienda virtual. —— Almacén. —— Estudio del crecimiento de ventas. 	
Rifa Scout	Promover la captación de recursos económicos para todos los niveles de la Asociación.	<ul style="list-style-type: none"> —— Planificación, promoción, venta y seguimiento de la rifa scout. 	
Proyectos	Promover experiencias de servicio a la sociedad y que permitan posicionar, captar recursos y ofrecer experiencias de formación para voluntariado y NNAJ.	Proyectos <300 K Búsqueda Contratación Ejecución Control y auditoría Capitalización de aprendizajes	Proyectos >300 K Creación comisión de seguimiento. Coordinación con direcciones de EQNAC. Búsqueda, contratación y desarrollo. Control y auditoría Capitalización de aprendizajes.
Fundación Scout	Procurar la mayor y mejor captación de recursos económicos a través de la empresa privada y eventos para el soporte de la ASE .	<ul style="list-style-type: none"> —— Coordinación general de eventos generados por la Fundación Scout. —— Actividades conjuntas ASE-Fundación para generación de fondos. —— Participación de los miembros de la Ase en eventos de la fundación. 	

Nombre	Objeto	Indicadores De Misión
Equipo Nacional	Ejecuta las resoluciones tomadas por el CNS de manera coordinada, con sentido de unidad y trabajo de equipo en beneficio de los grupos y distritos scouts sin distinción.	<ul style="list-style-type: none"> — Metas alcanzadas en función de la eficacia y eficiencia del trabajo en equipo.
Consejo Nacional Scout	Dirigir la institución en conformidad a las normas legales, los estatutos, los reglamentos, los acuerdos de la Asamblea Nacional y a las normas complementarias que él mismo dicte.	<ul style="list-style-type: none"> — Acompañamiento de comisiones para las direcciones del EQNAC. — Resoluciones, reglamentos y directrices para la gobernanza de la ASE. — Rol en territorio, verificando en campo de la aplicación de las políticas y resoluciones.



Cortesía: ASE

HISTORIA DEL MOVIMIENTO SCOUT EN EL ECUADOR

Alrededor de 1920, ya se conocía de la existencia de “brigadas de Boy Scouts” en algunos colegios fiscales del Ecuador. Sin embargo, las primeras noticias sobre “Scouting for Boys” llegaron por parte del Cónsul del Ecuador en Havre-Francia, Don Cristóbal Vela, información que se difundió en algunos medios de comunicación y darían paso a la creación de “grupos de exploradores” en varios lugares del país.

En la siguiente tabla encontrarás información relevante sobre el desarrollo del Movimiento Scout en el Ecuador.

Inicios de la década de los 20”s	Primeros grupos de niños exploradores en el Ecuador influenciados por noticias del exterior.
1913	Forman brigadas de Boy Scouts en colegios fiscales del país.
26 de marzo de 1920	Se funda la Organización “Asociación de Boy Scouts del Ecuador” en Guayaquil, por el educador Carlos Matamoros Jara.
1922	Los Scouts del Ecuador son reconocidos por la Oficina Internacional de los Boy Scouts.
1945	Primera Reunión Scout Americana.
1946	1* Conferencia Scout Interamericana.
6 de febrero de 1956	Aprobación del Primer Estatuto de la Organización de Scouts del Ecuador, mediante Acuerdo N*309 en el Ministerio de Educación y Deporte.
Diciembre de 1936	En el Decreto Supremo No 102, se declara a la Organización Nacional de Scouts del Ecuador de utilidad pública.
En 1967	Se celebra en Quito la reunión del Consejo Interamericano de Escultismo.
Agosto de 1967	Participación del Primera Delegación Ecuatoriana al 12o Jamboree Mundial en Estados Unidos.
26, 27,28 de Enero de 1968	1ra Asamblea Nacional, se elige a Don Nahím Isaías Barquet como Presidente de la Asociación y al Licenciado José Egas como Jefe Scout Nacional.
24 al 29 de julio de 1968	El presidente de la Asociación Nahím Isaías fue electo Vicepresidente de la Conferencia Scout Interamericana en San Salvador.
13 de agosto de 1968	Se declara obligatoria la organización de grupos Scouts en todos los colegios y escuelas de la República mediante el Acuerdo Ministerial No 1066
30 de noviembre de 1972	El alcalde de la ciudad de Quito, Arq. Sixto Durán Ballén dona a la Asociación de Scouts del Ecuador un lote de terreno donde se asienta la actual Sede Nacional.
1-5 noviembre de 1972	I Jamboree Scout Nacional celebrado en Quito.

- 1982 Delegación Ecuatoriana asiste a la Conferencia Scout Interamericana en las Bahamas.
- 1983 III Jamboree Nacional, celebrado en la ciudad de Ambato.
- 1991 VI Jamboree Nacional, celebrado en la ciudad de Milagro.
- 1997 Primer Encuentro Nacional del Programa FLEJ
- 2001 Año Internacional del Voluntariado.
- Junio de 2003 Firma de Convenio con el Sr. Bill Phillips como benefactor de la Asociación de Scouts del Ecuador.
- 2003 Acampada Nacional “Jóvenes por la Paz” con los participantes del FLEJ
- 17 de junio de 2005 Inauguración del Edificio Scout de Guayaquil.
- 29 de julio de 2005 1a Cena Scout Anual, realizada en Quito en el Hotel Hilton Colón.
- 29 de marzo de 2007 Correos del Ecuador emite dos sellos postales en conmemoración del Centenario Scout.
- 29 de junio de 2007 Se constituye la Fundación Scout del Ecuador.
- Noviembre de 2007 Se desarrolla en Quito la 23o Conferencia Scout Interamericana, la primera celebrada en nuestro país.
- 2008 La ASE asume el logo de SCOUTS como imagen corporativa, siendo la primera asociación en Sudamérica en adoptarlo.
- 2009 Se celebra el 11 Jamboree Nacional en la ciudad de Ambato con el tema “Nuevo Amanecer”.



Cortesía: ASE

- 2010 La ASE se posiciona institucionalmente a través de Proyectos vinculados con la empresa pública y privada como Cruz Roja, Ministerio del Deporte, Banco de Guayaquil, Ministerio de Inclusión Social, entre otros.
- Agosto 2010 Primer Jamboree Bolivariano celebrado en el Parque Itchimbía de la ciudad de Quito. Asistieron delegaciones de Colombia, Panamá, Chile, España y de los Boy Scouts of America.



- 2012** La Asociación registra un importante crecimiento con la formación de 24 grupos scouts en diferentes provincias del país.
- 2013** Una delegación de 9 scouts coloca la Bandera Mundial Scout por primera vez en la cumbre del Cotopaxi, el volcán activo más alto del mundo.



Cortesía: Gabriel Manzano

16 - 21 Septiembre 2013 25 Conferencia Interamericana en Argentina, asiste el Presidente de la República Ec. Rafael Correa Delgado como parte de la Delegación Ecuatoriana y preside un emotivo discurso.

Noviembre 2013 La ASE participa en el Primer Congreso Scout Mundial sobre Educación no Formal, celebrado en Hong Kong.



PARA PROFUNDIZAR

Encontrarás información más detallada sobre la Historia de Baden Powell y el Movimiento Scout mundial y nacional en diversos medios como:

Manual Scout pág. 27

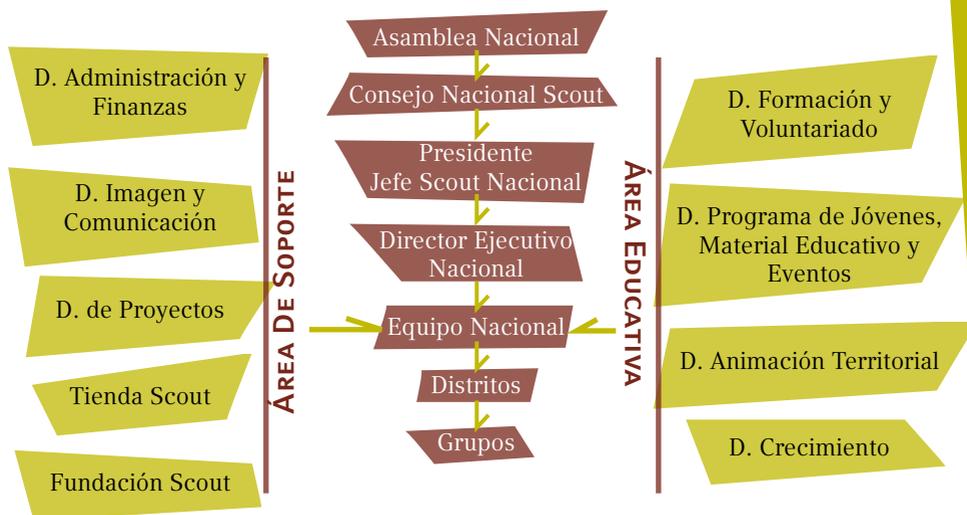
Video biográfico en http://www.youtube.com/watch?v=tKQWlv-h_6A

Documento en pdf "Historia de Baden Powell en cuadros". http://www.oocities.org/mx/dirigentesliteratura/b_pcuadros.pdf

Libro "Movimiento Scout, Ruta de Libertad" escrito por Oswaldo Navas Tapia.

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL DE LA ASOCIACIÓN DE SCOUTS DEL ECUADOR

El siguiente organigrama te permitirá visualizar la estructura formal de la ASE, representando las relaciones que existen entre los diferentes elementos.



Durante la lectura de este manual, en los documentos institucionales y en algunas comunicaciones encontrarás siglas relacionadas al Movimiento Scout, a continuación las más utilizadas:

- JSN** Jefe Scout Nacional
- CNS** Consejo Nacional Scout
- EQNAC** Equipo Nacional
- OSI** Oficina Scout Interamericana
- OMMS** Organización Mundial del Movimiento Scout
- ASE** Asociación de Scouts del Ecuador



Cortesía ASE

TOMA DE DECISIONES EN LA ASE

La siguiente tabla resume las instancias en las cuales se toman las decisiones en los diferentes niveles, los documentos oficiales en los que se registran, y algunas herramientas utilizadas en el proceso. También se especifican los asistentes a dichas instancias y la frecuencia con la que se llevan a cabo.

PaPa PROFUNDIZAR

Busca el "Modelo de Desarrollo Institucional" en el Scoutpack, encontrarás en detalle las características de cada elemento.

La Asociación Scout del Ecuador

Nivel	Instancia	Participantes	Frecuencia
Gobierno	Asamblea Nacional	<p>Con derecho a voz y voto: Consejeros Nacionales Comisionados Distritales Delegados del Distrito Representante del Foro Nacional de Jóvenes.</p> <p>Con derecho a voz: Equipo Nacional Personas invitadas al Consejo</p>	<p>Ordinarias: una vez al año Extraordinarias: por acuerdo del Consejo Nacional</p>
	Consejo Nacional Scout	<p>Con derecho a voz y voto: Miembros elegidos en la Asamblea Nacional Ordinaria Presidente de la ASE Director Ejecutivo Nacional Asesor Religioso Representante del Foro de Jóvenes Consejeros externos</p> <p>Con derecho a voz: Directores del Equipo Nacional</p>	Al menos una vez cada dos meses.
Gerencia	Director Ejecutivo Nacional Equipo Nacional		Semanalmente o según se considere necesario
	A s a m b l e a s Distritales	Representantes de los Grupos y Comisionado Distrital	Al menos dos veces al año
Operación Territorializada	C o n s e j o s Distritales	<p>Con derecho a voz y voto: Jefes y Subjefes de Grupos Comisionado Distrital</p>	Al menos una vez cada trimestre
	Equipos Distritales	Comisionado Distrital Subcomisionados Distritales Miembros de los equipos de trabajo	Cada vez que se requiera
	Consejo de Grupo	Jefe de Grupo Subjefe de Grupo Jefes y subjefes de Unidad Asesor religioso (de existir) Un padre de familia por Unidad Representante de la Institución patrocinadora.	Periódicamente de acuerdo a las necesidades de su Grupo

ACTORES DE LA ASOCIACIÓN DE SCOUTS DEL ECUADOR

Las células fundamentales de la ASE son los **Grupos Scouts**. Los distintos actores en la Asociación trabajan en conjunto y en varias instancias para dar soporte a los grupos scouts en diferentes áreas, como por ejemplo:

- Actualizaciones en el Programa de Jóvenes
- Capacitación a los voluntarios adultos
- Generación de eventos scouts
- Desarrollo de material educativo
- Definición de políticas y lineamientos para la organización y adecuado desempeño de los miembros de la ASE, entre otras.

Más adelante tendremos un capítulo relacionado al Grupo Scout, a continuación haremos una breve referencia de su relación con el Distrito.

EL DISTRITO

El Distrito es la estructura a través de la cual la Asociación aplica sus estrategias en el ámbito territorial. El Distrito está conformado por Grupos Scouts de uno o varios cantones. La creación de nuevos Distritos se propone a través de la Dirección de Animación Territorial y son aprobados por el CNS de acuerdo al crecimiento o las necesidades operacionales que existan.

Entre las funciones del Distrito podemos enumerar:

- Administrar la sección geográfica encomendada de acuerdo a los lineamientos institucionales.
- Promover el fortalecimiento los Grupos Scouts que lo conforman.
- Coordinar los Grupos Scouts encomendados de acuerdo a las políticas nacionales.
- Generar coordinación constructiva entre grupos.
- Resolver conflictos locales en forma conciliadora.
- Promover el crecimiento y la creación de nuevos grupos en el distrito.
- Procurar beneficios para los miembros de su distrito a través de gestiones locales.
- Organizar y ejecutar eventos distritales.
- Cuando son sede de un evento nacional, coordina y organiza junto al Equipo Nacional la planificación, desarrollo y ejecución del mismo.
- Promover la captación de niños/as, adolescentes y jóvenes.
- Promover la captación y capacitación de los adultos voluntarios en su sección geográfica.
- Informar, promover y apoyar la participación de sus Grupos Scouts en los encuentros de formación realizados en su zona.
- Informar, promover y apoyar la participación de sus Grupos Scouts en los eventos nacionales.
- Tener una base de datos de asesores para especialidades y competencias de su área geográfica.

ORGANIZACIÓN DISTRITAL Y LA TOMA DE DECISIONES EN EL DISTRITO.

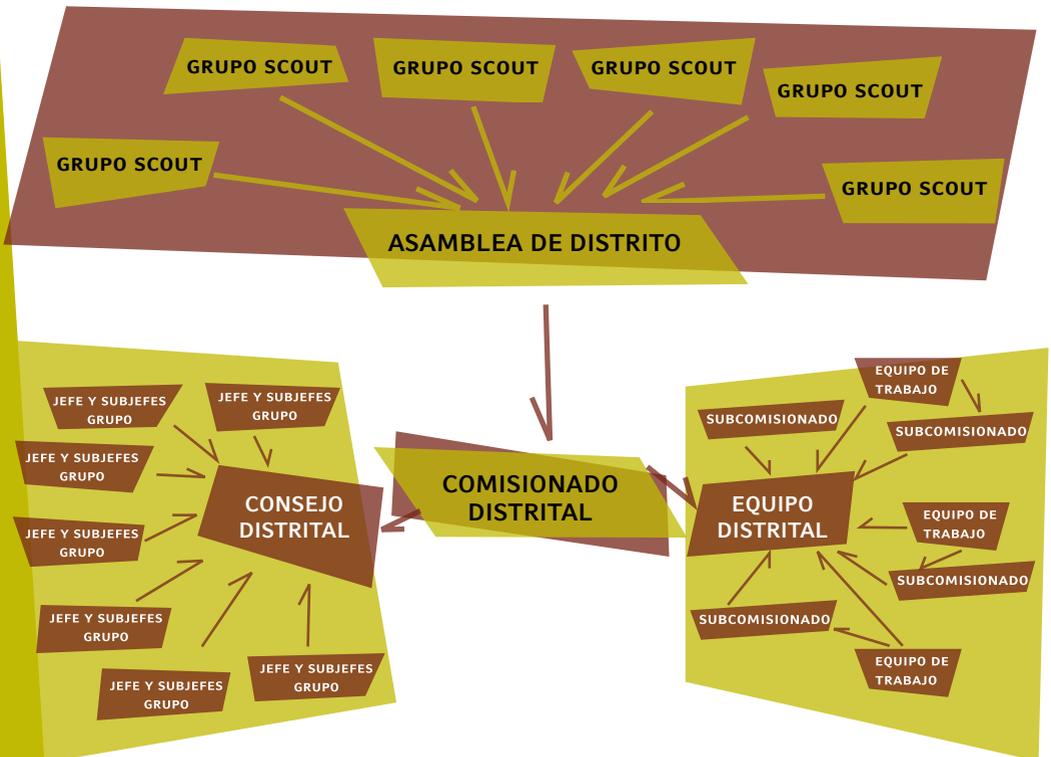
Existen cinco niveles en cuales se ejerce la administración y gobernanza del Distrito, los presentamos en la siguiente tabla:

Nivel	Funciones	Convocatoria	Asistentes	Frecuencia
Asamblea de Distrito	<p>Organismo máximo del Distrito, entre otras funciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elige al Comisionado Distrital. • Fija los objetivos anuales del Distrito en acuerdo con los objetivos anuales de la ASE • Cumplen con las atribuciones estipuladas en los Estatutos, Reglamentos y/o decisiones del Consejo Nacional. 	<p>Por escrito y con anticipación mínima de 8 días.</p>	<p>Delegados de los Grupos Scouts y el Comisionado Distrital. Los subcomisionados asisten con derecho a voz exclusivamente.</p>	<p>Al menos 2 veces al año.</p>
Consejo de Distrito	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora el Plan Estratégico y Presupuesto Anual del Distrito. • Vela por el cumplimiento del Estatuto y Reglamento de la ASE, por la correcta aplicación del Método Scout y la calidad de Programa en los Grupos. • Se mantiene constantemente informado del trabajo que realiza el Equipo Distrital y brinda apoyo cuando es requerido. 	<p>Por escrito y con anticipación mínima de 8 días. (El secretario llevará un libro de actas para constancia de las decisiones y resoluciones)</p>	<p>Jefes y Subjefes de Grupo, Comisionado Distrital. Subcomisionados asisten con derecho a voz.</p>	<p>Al menos una vez cada trimestre.</p>
Comisionado Distrital	<ul style="list-style-type: none"> • Representa a la Asociación en el ámbito de su jurisdicción. • Dirige el Equipo Distrital • Informa con regularidad al Equipo Nacional de la marcha de su distrito y Grupos Scouts. • Asume directamente y rinde cuentas sobre la gestión de operaciones, relaciones institucionales y obtención de recursos, inventario de bienes y movimiento financiero. 	<p>Es elegido por la Asamblea de Distrito, dura tres años en sus funciones y puede ser reelegido para un periodo inmediato.</p>	<p>Todo dirigente activo que cuente con certificación formal puede ser candidato a Comisionado Distrital.</p>	<p>Dura 3 años en sus funciones.</p>

<p>Nivel</p>	<p>Funciones</p> <p>Entre las funciones estipuladas en el Estatuto están:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone al Consejo de Distrito, dirige y aplica el Plan Anual del Distrito. • Promueve en el Distrito la unidad entre dirigentes, la fidelidad al Método y la lealtad con la Asociación. • Informa y promueve la participación de los Grupos en actividades distritales o nacionales. 	<p>Convocatoria</p> <p>Por escrito, por el medio que hayan acordado previamente en función de las facilidades de comunicación.</p>	<p>Asistentes</p> <p>Comisionado Distrital, Subcomisionados, integrantes de los equipos de trabajo y el representante del Foro Distrital de Jóvenes.</p>	<p>Frecuencia</p> <p>Cada vez que las necesidades operacionales los requieran.</p>
<p>Subcomisionados Distritales</p>	<p>Apoyan la gestión del Comisionado Distrital en las líneas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programa de Jóvenes • Recursos Adultos • Eventos Scouts • Administración 	<p>De acuerdo a lo establecido en el Equipo Distrital</p>	<p>Puede ser subcomisionado todo adulto que tenga al menos un año como miembro activo del Movimiento, con disposición de tiempo y voluntad.</p>	<p>Duran en sus cargos mientras cuenten con la confianza de la autoridad que los designó.</p>

Las decisiones tomadas en Asamblea Distrital y/o Consejo Distrital deben ser ejecutadas por el Equipo Distrital; el cual está formado por representantes de los grupos del Distrito y que son los encargados de llevar adelante la planificación, ejecución y desarrollo de estrategias en beneficio de todos los grupos que pertenecen al Distrito, aunque no todos los Grupos tengan representantes en el Equipo Distrital.

En este esquema se observa la estructura organizacional y administrativa básica de un Distrito Scout, aclarando que cada Distrito podrá ajustar la misma de acuerdo a sus necesidades.



En todas las instancias, las decisiones deben tener las siguientes características:

Legal: Tomadas por la instancia competente a partir de un proceso pertinente.

Enmarcada en la decisión superior: Siempre alineadas a las decisiones superiores.

Registrada: Debe quedar constancia verbal y escrita de toda decisión.

Socializada: Las decisiones deben ser publicadas y replicadas a todas las personas y estructuras correspondientes.

LOS CANALES OFICIALES DE COMUNICACIÓN

Los Dirigentes de unidad y de grupo deben estar en constante y permanente comunicación con el Consejo de Grupo, ya que son parte del mismo.

Cuando es necesario coordinar otras acciones o actividades más allá de la estructura del Grupo Scout como participación en eventos distritales, nacionales e internacionales es importante seguir los canales regulares de comunicación representados en el siguiente esquema:



www.scoutsecuador.org

Voluntariado Adulto

Biblioteca

Desarrollo Institucional

Documentos Institucionales

Nacionales

Estatutos y Reglamentos

Documentos Oficiales Completos que rigen la ASE, con su lectura podrás profundizar en los temas de gobernanza, administración y toma de decisiones en todos los niveles.





También puedes acceder a información oficial a través de:

Página web: www.scoutsecuador.org
Página en facebook: Asociación de Scouts del Ecuador
Grupo en Facebook: ScoutsEcuador
@ScoutsEcuador
Boletín Digital “Insignia” que llega al e - mail
que consta en tu registro.

LOS CANALES OFICIALES DE COMUNICACIÓN

Enlistamos algunas recomendaciones con respecto al uso de la imagen, datos e información que maneja el Grupo Scout en las redes sociales, con el fin de respetar los Derechos de los Niños/niñas, Adolescentes y Jóvenes que están a nuestro cargo y así evitar posibles conflictos legales.

— **Designar un encargado de comunicación:** de preferencia un dirigente del Grupo Scout debe cumplir con las funciones de administración de los grupos y/o páginas en las redes sociales.

— **Autorización escrita de los representantes:** Solicitar a los padres/madres de familia o representantes legales de los beneficiarios la autorización escrita para que sus representados puedan ser fotografiados, (en la sección ANEXOS, hallarás un formato listo para imprimir). En caso de que un representante se niegue a firmar la autorización, el Grupo Scout tiene la obligación de respetar esa decisión sin que ello perjudique la participación de los beneficiarios en las actividades.

— **Edades legalmente permitidas:** Respetar las edades que legalmente son permitidas para el uso de redes sociales, es decir, en el caso de Facebook deberán ser mayores de 12 años, (lo cual excluye la posibilidad de que los lobatos y lobeznas

lo utilicen como medio de comunicación para sus reuniones).

— **Publicaciones y comentarios:** deben ser testimonio de cómo los scouts vivimos nuestra Ley dentro y fuera del Movimiento; por lo cual todos somos libres de expresar nuestros pensamientos, siempre y cuando prime el respeto por la opinión contraria, se utilice vocabulario adecuado y no se atente contra la moral propia o ajena.

— **Grupos cerrados:** para comunicación de temas scouts como lugares de reunión semanal, planificación, seguimiento de actividades, proyectos y de acuerdo a las necesidades se pueden crear varios grupos de Facebook, por ejemplo: uno para cada unidad con sus respectivos miembros (incluidos dirigentes), otro para el Consejo de Grupo, uno de Grupo en el cual tengan acceso padres/madres de familia o representantes, y amigos internos o externos al Movimiento, siempre y cuando sean aceptados por el

administrador del grupo en Facebook.

— Páginas del Grupo Scout:

Cuando el objetivo es compartir con el público las actividades de un Grupo Scout con el fin de captar dirigentes y/o beneficiarios, o de evidenciar la notable presencia que tenemos los scouts en la sociedad, es importante que: las fotografías publicadas sean grupales y por ninguna razón se deberían utilizar fotos de menores en solitario; la información debe ser general y con ningún motivo se debe ofrecer información personal de los beneficiarios, ni siquiera sus nombres.

— Permanente revisión de los miembros y comentarios:

El encargado de comunicación deberá permanentemente revisar los miembros que han sido aceptados en los diferentes grupos de las redes sociales, con el fin de asegurarse de que todos quienes participan en ellos hacen uso adecuado de la información y se expresan de manera cordial, respetuosa y demostrando su espíritu scout.

— Perfiles personales de los

adultos: Si el voluntariado adulto decide aceptar a los beneficiarios como “amigos en Facebook” deberán ser responsables de las publicaciones y comentarios que hacen en sus perfiles personales, recordando que somos nosotros - los adultos- quienes enseñamos con el ejemplo. Los dirigentes tampoco deben hacer uso de fotografías de sus beneficiarios en sus publicaciones, en caso de hacerlo las fotografías deberán ser grupales y sin etiquetas personales.

— Orientar a los/as beneficiarios/as para prevenir el acoso cibernético:

Como parte del programa de cada unidad, los dirigentes deben trabajar para que los/as beneficiarios/as tomen conciencia de las consecuencias del uso incorrecto de la información en las redes sociales ofreciéndoles consejos prácticos de seguridad en el ciberespacio. De ser posible, gestionen la charla de un experto en el tema.

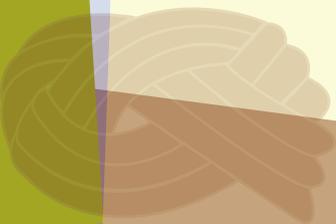
El seguir estas recomendaciones ayudará a que nuestros y nuestras scouts estén menos expuestos a los peligros cibernéticos: no las pases por alto.

ESCUCHA UN CONSEJO

Aprende sobre los peligros cibernéticos y recomendaciones para compartir con tus scouts, busca información a través de:

- Profesionales: psicólogos, profesores, etc.
- Instituciones privadas: suelen ofrecer charlas de orientación en fundaciones, colegios, etc.
- Instituciones públicas: en cada ciudad existen organismos públicos como DINAPEN, MIESS, INNFA que asesoran en estos temas.
- Bibliografía: busca información en libros, folletos o artículos de prensa y revistas.
- Internet: escribe en el buscador “consejos para prevenir el acoso cibernético” y escoge principalmente las páginas de organizaciones y movimientos.

34



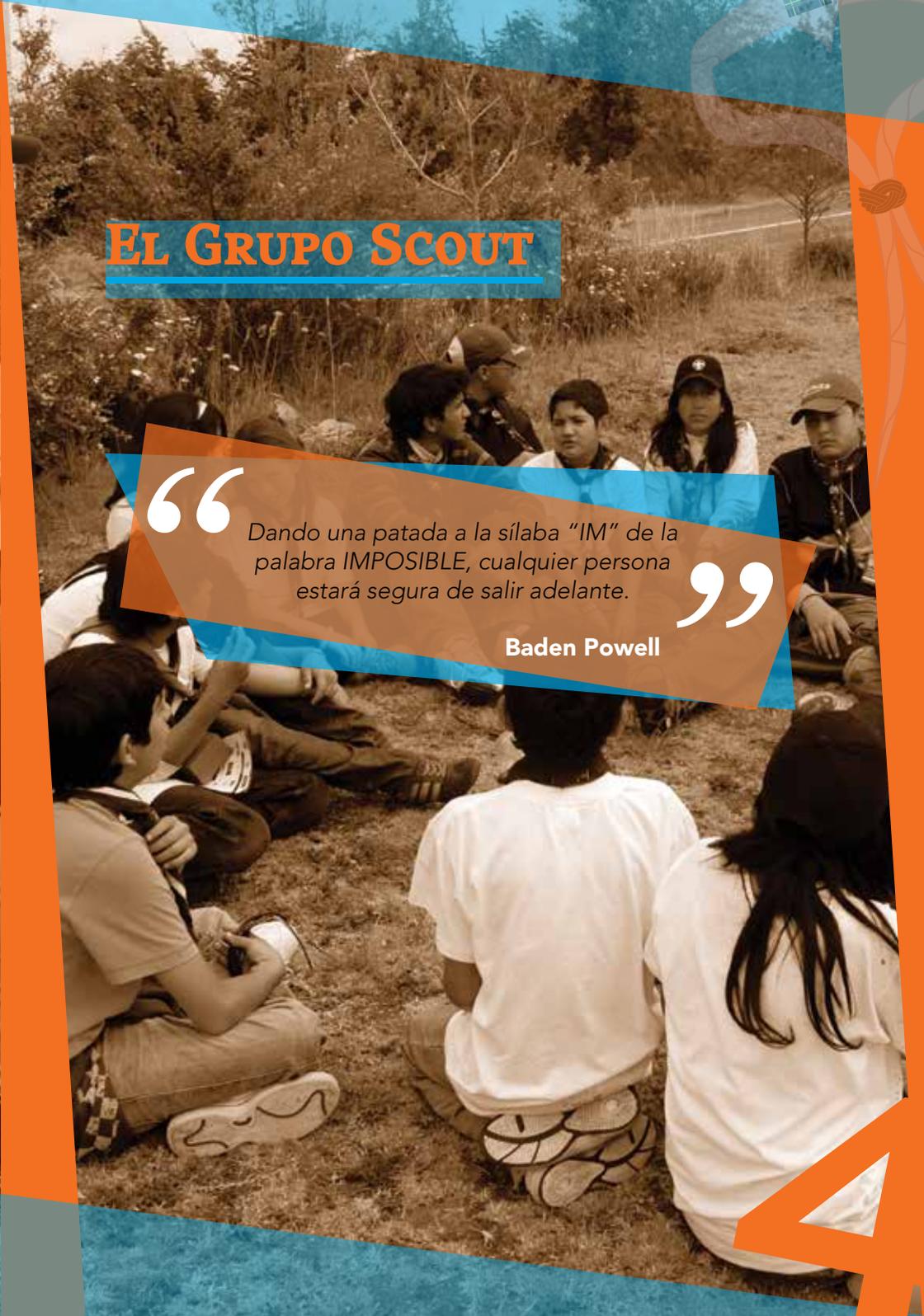
EL GRUPO SCOUT

“

Dando una patada a la sílaba “IM” de la palabra IMPOSIBLE, cualquier persona estará segura de salir adelante.

”

Baden Powell



EL GRUPO SCOUT

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



LA MISIÓN DEL MOVIMIENTO SCOUT

El Consejo de Grupo es la máxima autoridad del Grupo y el primer responsable de sus logros y orientación. Este equipo de trabajo se reúne periódicamente y asigna una especial importancia a sus funciones educativas y metodológicas. Los Consejos de Grupo se convocan en la forma que determinen sus integrantes.

El Consejo de grupo lo conforman:

El Jefe de Grupo:

- Administración del Grupo
- Da seguimiento al proceso de captación y capacitación de adultos voluntarios

EL Subjefe de Grupo

- Da seguimiento a la aplicación del Programa de Jóvenes en el Grupo
- Da apoyo en el seguimiento de la progresión personal de las Unidades.

Los Jefes de Unidad

- Planifica y ejecuta las actividades para la aplicación del Programa de Jóvenes en sus unidades en función de lo decidido por los beneficiarios en consejos, asambleas o congresos de unidad.

Los Subjefes de Unidad

- Planifican y ejecutan junto el Jefe de Unidad el programa de jóvenes adecuado a la edad de los beneficiarios a su cargo.

Un/a padre o madre de familia o apoderado por cada Unidad que tenga el Grupo

- Dan soporte en la gestión de recursos para correcta aplicación del programa en el Grupo, como recolección de fondos, secretaría, administración, tesorería, manejo de campañas, inventarios y otros.

El representante de la institución patrocinadora.

- Apoya la gestión educativa del equipo de dirigentes respetando las líneas metodológicas que la Asociación entrega a través de sus actividades.

Los asesores religiosos (en el caso de los grupos con afinidades religiosas)

- Desarrolla su labor formativa en el ámbito espiritual, dentro de las normas propias del Movimiento y de las necesidades del Grupo

Entre ellos además deberán designar a las personas que desempeñen las funciones de Secretario y Tesorero.

Funciones de quien se encarga de la tesorería

— Recaudar, recibir y velar por el cuidado de los fondos del Grupo

— Realizar el correcto registro de la contabilidad, el archivo de los comprobantes de respaldo y todos los demás aspectos de la gestión de tesorería.

— Rendir cuenta documentada en forma anual sobre la gestión económica y administrativa de los fondos del Grupo.

— Girar fondos del Grupo con la aprobación del Responsable de Grupo, o de quien lo subrogue, de acuerdo al presupuesto anual.

— Exigir rendiciones de cuentas por los fondos girados.

— Atender el cuidado del equipamiento y patrimonio del Grupo y colaborar en la correcta preparación del inventario.

— Colaborar estrechamente con el Asistente de Grupo para Servicio de Apoyo en el desarrollo de las funciones relativas a la gestión económica y financiera del Grupo.

Funciones de quien se encarga de la secretaría.

— Mantener actualizado el Libro de Actas del Consejo de Grupo, el archivo de correspondencia y documentación y el registro de miembros del Grupo.

— Colaborar en las tareas administrativas del Grupo y realizar las que le fueran asignadas por el Responsable de Grupo o por el Asistente de Grupo para Servicios de Apoyo.

— Colaborar estrechamente con el Asistente de Grupo para la gestión económica y financiera del Grupo

Entre las funciones del Consejo de Grupo están las siguientes:

— Elaborar el plan de desarrollo y presupuesto anual del Grupo.

— Coordinar las actividades conjuntas de las Unidades.

— Impulsar la correcta aplicación del método y del programa en cada una de las Unidades.

— Crear las unidades que aseguren la continuidad metodológica y el proceso educativo; procurando complementarlas al menos con los mínimos requeridos de miembros beneficiarios.

— Promover las buenas relaciones con la Institución Patrocinadora.

— Administrar los bienes y fondos del Grupo y cumplir oportunamente sus obligaciones pecuniarias con la ASE.

— Cuidar el buen uso y reposición de bienes y materiales del Grupo.



Cortesía: Grupo 7 Espíritu Santo - Ambato

LAS UNIDADES EN UN GRUPO SCOUT

El Sistema de Equipos es uno de los elementos que caracterizan al Método Scout, pues permite ofrecer a los beneficiarios actividades atractivas y variadas que comparten con un grupo de pares, procurando a cada unidad el entorno adecuado según la edad de los participantes.

Un Grupo Scout tiene 4 unidades que garantizan la continuidad metodológica de sus beneficiarios; es decir, asegura que sus niños/niñas, adolescentes y jóvenes pueden culminar su etapa scout hasta la edad en la cual egresan del Movimiento en su condición de beneficiarios.

La siguiente tabla ilustra los nombres de las unidades, las edades, el número de participantes y la denominación que en cada unidad se le atribuye al sistema de equipos correspondiente.

Grupo Scout	Edad de los/las Beneficiarios/as	Número de integrantes por unidad	Nombre del Sistema de Equipos.
Manada de Lobatos y lobeznas	De 7 años hasta antes de cumplir 11 años	Mínimo 12 y máximo 24 integrantes.	Seisenas 6 miembros
Unidad Scout	De 10 años hasta antes de cumplir 15 años	Mínimo 14 y máximo 32 integrantes.	Patrullas de 6 a 8 miembros
Comunidad de Caminantes.	De 14 años hasta antes de cumplir 18 años	Mínimo 8 y máximo 24 integrantes.	Equipos de 4 a 6 miembros
Comunidad de Rovers.	De 17 años hasta antes de cumplir 22 años	Mínimo 6 y máximo 16 integrantes.	Equipos de 4 a 6 miembros

EL MANEJO FINANCIERO DE LA UNIDAD Y EL GRUPO

Los ingresos para los diferentes Grupos Scout son por autogestión. Las personas encargadas de controlar y manejar los fondos incluyen a quien haya sido electo Tesorero/a del grupo, que bien puede ser un Representante de los Padres de Familia o el dirigente de alguna unidad. Los fondos son utilizados para diferentes actividades del programa de las unidades del Grupo y para la adquisición de equipo, de igual manera servirán para el pago de cursos y capacitaciones de los Dirigentes. El control financiero lo realiza el Consejo

de Grupo, basado en los informes económicos que presenta La Tesorería al menos cada 3 meses.



Es importante conocer cómo controlar el uso de los fondos y la validación de los gastos:

— **Facturas:** verificar que reúna los requisitos de Ley, como:

RUC, Nombre Comercial del Vendedor, Dirección, Teléfono, Fecha, No. de autorización emitida por el SRI, detalle de lo adquirido, precio unitario, valor total, 12% del Iva y Total.

— **Cálculo correcto de valores:** caso contrario invalida la factura.

— **Detalle de gastos y sobrantes:** Deben ser entregados de forma inmediata al Tesorero del Grupo.

— **Cuentas de ahorros del grupo:** deben ser manejadas por dos o tres firmas

autorizadas; de manera que se requiera al menos dos firmas para el retiro de fondos.

— **Libro diario de registro:** con un formato básico para detallar los ingresos, egresos, saldos, nombres, fechas, etc.

— **Recibos numerados y con logo del grupo:** para extender a las personas que por cualquier motivo entreguen dinero al grupo.

— **Archivo ordenado:** Para guardar cronológicamente y de ser posible con un comprobante de soporte los documentos económicos.

El manejo de fondos económicos es una alta responsabilidad para quien lo hace y el ser transparentes en su uso y en el momento de rendir cuentas es primordial para el poder mantener una relación grupal satisfactoria.

Si bien es cierto que el manejo de fondos de los grupos es autónomo porque no depende de otro control adicional, también es cierto que se deben a sus miembros y a los Padres de Familia del mismo; por transparencia institucional la Asociación de Scouts del Ecuador está en derecho de solicitar informes económicos a los Grupos cuando considere necesario.

FUENTES DE FINANCIAMIENTO PARA TU GRUPO

¿Qué es gestionar?

Gestionar implica realizar todos los trámites o diligencias que se requieran para resolver una necesidad. Los Grupos Scout pueden y deben realizar varias gestiones en función de obtener beneficios para todos sus miembros y nunca de manera individual; al mismo tiempo que fomentan la cultura de autogestión en los beneficiarios.

¿Qué montos se puede gestionar?

El Consejo de grupo deberá definir de acuerdo a su planificación anual operativa, el presupuesto necesario para solventar las necesidades entre las que se deben considerar:

— Fondos para campamentos de grupo y eventos nacionales.

— Fondos para adquisición de equipo de seguridad para actividades al aire libre.

— Insumos y materiales para administración del grupo.

— Materiales y herramientas para mantenimiento de los espacios del lugar de reunión.

— Materiales publicitarios para imagen y promoción del grupo

— Financiamiento para inscripciones y cursos de capacitación de los adultos voluntarios.

— Entre otras.

¿Cómo se puede gestionar?

En general, los grupos scouts gestionan sus necesidades a través de:

— **Proyectos:** generados por el Grupo (unidades) en que se ofrecen servicios a la empresa o a la comunidad como: jornadas de recreación,

campamentos para niños y jóvenes, talleres de concientización ecológica, etc.

— **Donaciones:** en este caso lo que la empresa o comunidad desee patrocinar en acuerdo con el Grupo Scout, normalmente a cambio de publicidad.

DESARROLLO DE LA GESTIÓN DE RECURSOS

Para garantizar que los esfuerzos que se realizan durante la gestión sean altamente beneficiosos, se debe tomar en cuenta algunas consideraciones:

- 1 Establecer el propósito de la gestión.
- 2 Acceder a la red de contactos de grupo.
- 3 Delegar las funciones entre los miembros del equipo.
- 4 Planificar actividades.

1 Propósito de la gestión: Los objetivos claros son la clave para una adecuada gestión, para ello es necesario evaluar las necesidades que se requieren solventar o aquellas que se proyectan como necesidades a futuro y que se desea anticipar.

2 Red de contactos: La comunicación con los miembros del Consejo de Grupo y los representantes, nos permitirán dar forma a la herramienta con la que cumpliremos el propósito planteado.

Es importante para esto tener información que les servirá como referencia cuando necesiten gestionar recursos y serán el punto de partida a la hora de buscar apoyo en el proceso. Una red de contactos debería incluir:

— Nombres completos, lugar de trabajo, correos y números de contacto de todos los padres de familia.

— Nombres completos de los integrantes de Juntas Parroquiales, Autoridades Cantonales / Zonales / Provinciales.

— Empresas públicas y privadas

— Entidades nacionales con o sin fines de lucro.

— Entidades internacionales con o sin fines de lucro.

3 Definir funciones en el equipo: Esto evita duplicar esfuerzos y confundir a los contactos cuando varias personas solicitan lo mismo. Lo recomendable es designar a dos personas encargadas de realizar la gestión:

A Una persona que busca el **contacto:** programa la cita y mantiene comunicación directa con el auspiciante. Puede ser un voluntario o un padre de familia.

B Una persona que se **reúne y expone** los requerimientos: debe tener facilidad para explicar las necesidades y ofrecer únicamente lo que el Grupo puede dar. Para tener éxito todas las gestiones deben estar siempre apegadas a la Ley y Promesa Scout.

4 Planificación de Actividades: Todo grupo debe tener una planificación que, dependiendo de la realidad del medio en el que se encuentre, podrá ser trimestral, semestral o anual. Para realizar la adecuada

Gestión de Recursos se debe conocer de forma clara y precisa las actividades que están próximas a realizarse de todas y cada una de las unidades del Grupo; así se podrá calendarizar las actividades relacionadas a la gestión que se esté coordinando sin causar cruce de fechas.

5 Registro económico detallado:

Es importante mantener una información actualizada de Ingresos y Gastos en cada fase de la gestión. Algunos auspiciantes suelen solicitar proyecciones de gastos

por lo cual el Grupo debe estar preparado, presentando un proyecto que incluya la información solicitada.

6 Siempre tener otra alternativa:

Algunas veces no se logran concretar las alianzas o ayudas tal como lo habíamos planificado; estar siempre listos contemplando otras opciones evitará que el equipo se desmotive, y sobretodo ayudará a alcanzar el objetivo planeado.

**ESCUCHA
UN
CONSEJO**

Tener un discurso claro:

Conocer algunos datos del Movimiento Scout aportará credibilidad cuando mantengas reuniones o conversatorios durante la gestión, te recomendamos saber con certeza:

- Misión y Visión del Movimiento Scout
- El Proyecto Educativo del Movimiento
- Número de Scouts a nivel nacional y mundial
- Beneficios del Movimiento a la Sociedad.

EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN DEL GRUPO

La vida de un Grupo Scout está formada por diferentes aspectos, todos vinculados estrechamente entre sí. Sin embargo, a la hora de planificar podemos agruparlos en 6 áreas que denominamos ESTRATÉGICAS.

— **Recursos Humanos:** La cantidad y calidad (compromiso, capacitación) del voluntariado adulto, que contribuye a la aplicación del programa y administración del grupo.

— **Gestión:** Tareas de organización y administración que dan apoyo al programa educativo.

— **Programa de Jóvenes:** Aplicación del Método Scout través de la progresión personal, Insignia de Mérito, etc.

— **Finanzas:** Administración de recursos financieros para la concreción

de objetivos.

— **Crecimiento:** Número de unidades funcionales en el Grupo, cantidad suficiente de voluntarios adultos para una correcta aplicación del Método Scout.

— **Imagen y Comunicación:** Administración de medios de comunicación internos y externos, ya sea de contacto con padres, beneficiarios o personas de la comunidad; así como también las estrategias utilizadas para la promoción del grupo.

Tanto para planificar como para evaluar los avances, es importante formular indicadores para cada área estratégica; cada Consejo de Grupo debe plantearlas de acuerdo a sus necesidades, realidad, entorno, metas, entre otros.

Los indicadores deben ser claros, objetivos y de ser posible cuantificables, porque al medir el desempeño es más sencillo plantear las estrategias y en su momento, las rectificaciones necesarias.

En los anexos encontrarás un formato con indicadores en cada área estratégica, que te puede servir de guía para que en Consejo de Grupo puedan realizar su plan anual.

SCOUTS Ecuador		POA 2014	
METAS GRUPO...2014: CRECIMIENTO		FECHA: 25/12/13	
SUB ÁREA: Voluntarios Adultos y Beneficiarios			
#	META	ESTRATEGIA	
1	Contar con una inscripción de X voluntarios adultos		
2	Contar con una inscripción de X beneficiarios		
ÁREA: Estructura			
#	META	ESTRATEGIA	
	Mantener el 100% de las unidades completas con sus mínimos de miembros		
	Crecer en mínimo 5 chicos nuevos por unidad		

PASOS PARA LA FORMULACIÓN DE UN PLAN DE GRUPO

1 Establecer un calendario

- Definir el periodo a planificar: anual, semestral o trimestral.
- Establecer las fechas de eventos internacionales, nacionales y distritales que se hallen próximos.
- Ubicar las fechas de feriados nacionales y locales, aniversario de Grupo, en los cuales normalmente se programan campamentos.
- Determinar inicio y fin de ciclos de las unidades.

Sobre este calendario previo podrán trabajar las actividades que se planteen para lograr los objetivos de las áreas estratégicas.

2 Establecer un diagnóstico del grupo en cada área estratégica, basándose en los indicadores propuestos.

3 Definir el objetivo a alcanzar en un periodo determinado. El objetivo debe ser claro, alcanzable y medible.

4 Definir las estrategias y/o actividades que se van a implementar para alcanzar el objetivo.

5 Determinar las personas responsables de liderar las actividades y/o estrategias.

6 Definir la fecha en que se evaluará el progreso y alcance final del objetivo; ubicar las fechas en el calendario.

Ilustremos los pasos anteriores con un ejemplo:

Area Estratégica	Crecimiento
Indicador	El Grupo tiene las 4 unidades establecidas por la ASE.
Diagnóstico Del Grupo	El Grupo tiene Manada y Unidad Scout.
Meta a Alcanzar	Este año abriremos la Comunidad de Caminantes.
Actividades	Realizar campaña de expansión en los colegios de la localidad.
Responsable	Nombre del dirigente a cargo.
Cronograma	15 enero: revisión del avance 20 febrero: Campaña de expansión 28 febrero: Evaluación de la campaña.

MI INSCRIPCIÓN ANUAL Y LA DE MIS CHICOS/AS

IMPORTANCIA DE LA INSCRIPCIÓN

Como en toda organización, la Asociación de Scouts del Ecuador requiere que sus miembros participen activamente, involucrándose en todos los procesos de la misma. A través de un registro anual, podemos detectar las necesidades reales de los distritos y grupos del país, y de esta manera se pueden focalizar las deficiencias poniendo énfasis a nivel administrativo, facilitando los procesos de toma de decisiones.

Como miembros de la Asociación de Scouts del Ecuador, es nuestro deber informarnos, opinar, proponer, y aportar constructivamente ofreciendo posibles soluciones e involucrándonos en ser parte de las mismas.

Motivar y lograr que todos los beneficiarios de un Grupo Scout se inscriban es una de las responsabilidades de los dirigentes, pues es una muestra de compromiso tanto de cada niño/niña, adolescente, joven y adulto de un grupo Scout; así como de los

representantes de los beneficiarios con el Movimiento Scout.

Hoy en día, las herramientas de comunicación han mejorado notablemente. Disponemos de capacitación virtual, tienda virtual, boletines Insignia que se distribuyen virtualmente, y mucha información que a través de circulares se genera por correo electrónico, con la posibilidad de comentar y distribuir las noticias de una manera rápida y efectiva.

Como voluntarios adultos responsables debemos fomentar que todos los miembros participen activamente en la ASE también a través de estas herramientas tecnológicas. Es importante que esta dinámica se afiance, permitiéndonos estar cada día más cerca de las necesidades reales y vivenciales de nuestros grupos y distritos scout.

BENEFICIOS DE LA INSCRIPCIÓN

Cada año la ASE ofrece beneficios adicionales a la inscripción; como manuales gratuitos a los primeros inscritos, diarios, insignias de función, equipo de campamento, entre otros a medida de las posibilidades financieras de la ASE.

Además con la inscripción anual recibes:

— Seguro de Accidentes Scout.

Esta es quizá la razón principal por la cual debemos insistir en que TODOS nuestros beneficiarios y dirigentes estén inscritos. Como voluntario te permite tener la tranquilidad de que cuentas con un respaldo en caso de emergencias durante los eventos y actividades que realizas.

— Insignia de inscripción anual. Como buen scout la insignia de inscripción será parte de tu colección y de tus recuerdos, cada año tenemos un nuevo y atractivo diseño.

— Carnet de pertenencia. Identificación que te permitirá presentarte como miembro de la Asociación y del Movimiento Scout a nivel Mundial.

— Derecho a utilizar el material y distintivos Scouts (pañoleta, insignias, uniforme, manuales, libros)

— Derecho de comprar en la Tienda Scout implementos propios de los Scouts.

— Derecho de aplicación del



Método Scout en sus reuniones semanales.

— Derecho de participación en eventos scouts internacionales, nacionales y distritales.

— Posibilidad de acceder a becas o eventos considerando la antigüedad.

— Formar parte de la Organización juvenil más grande del mundo en la que tengas la oportunidad de sentirte útil construyendo un mundo mejor para las futuras generaciones.

CÓMO CAPTAR NUEVOS ADULTOS PARA EL GRUPO (PRIMER CONTACTO)

Los grupos scouts, distritos y equipo nacional requieren permanentemente la vinculación de voluntariado adulto en los diferentes niveles y líneas de acción de la ASE, por lo cual la captación de adultos/as voluntarios/as debe ser considerada a nivel de los grupos scouts como una de las aristas a trabajar con objetivos claros tanto en número como en calidad del voluntariado que necesitamos.

Un grupo scout basa gran parte de su fortaleza en la cantidad de voluntariado adulto de que dispone, pues solamente podrá ejecutar programas scouts adecuados cuando se cumpla con el mínimo de dirigentes que requiere cada unidad en función del número de beneficiarios: de esta manera podemos asegurar que el método scout se está aplicando correctamente.

La mayoría de personas se vinculan porque han conocido el Movimiento Scout de primera mano, ya sea porque sus hijos/as son parte de un grupo scout, o estas personas fueron scouts en alguna etapa de su vida; actualmente y gracias a las herramientas de comunicación, los scouts somos mejor referenciados en la sociedad, por lo cual existen personas que desean vincularse por múltiples razones, como:

- Hacer la diferencia
- Adquirir nuevas habilidades
- Ser parte de un equipo
- Aprender diferentes culturas
- Ser agentes de cambio
- Hacer algo diferente a su trabajo
- Tener una actividad que se pueda compartir en familia
- Experimentar cosas nuevas
- Por experiencia laboral.

Cada adulto tiene una motivación diferente, pero en común todo el voluntariado tenemos el deseo ferviente de servir y sentirnos útiles, y es precisamente lo que debemos enfocar cuando otra persona desea vincularse al movimiento.

HERRAMIENTAS PARA CAPTACIÓN DE ADULTOS

PRIMER CONTACTO

La ASE ha desarrollado una herramienta de Primer Contacto, la cual ofrece al candidato a voluntario una experiencia motivadora mediante dinámicas, charlas, videos entre otros; la intención es vincular a esa persona a las actividades del voluntariado.



Cortesia: ASE

Esta herramienta está diseñada como paso siguiente a una campaña de difusión y promoción en la cual los grupos de candidatos adultos pueden ser numerosos, de 10 a 30 personas. La puedes encontrar en el Scoutpack, en la sección de CRECIMIENTO.

REUNIÓN DE EXPANSIÓN; UN DÍA COMO DIRIGENTE SCOUT.

Esta herramienta puede ser utilizada desde los grupos scouts o los distritos. Se inicia con una campaña de difusión boca a boca, en la cual tanto scouts como dirigentes hacen una invitación personalizada a adultos cercanos a su entorno y los invitan a participar activamente de una reunión scout.

La reunión de debe tener un programa atractivo tanto para los beneficiarios como para los adultos, dándoles la oportunidad de tomar parte en varios momentos de la reunión.



Cortesía: ASE

Puedes encontrar fichas desarrolladas para esta actividad en la biblioteca virtual en la página www.scoutsecuador.org.

MICAMINOCOMO VOLUNTARIO/A EN EL MOVIMIENTO SCOUT

Debes ser hombre-muchacho, esto es:

- i. *Poseer espíritu de muchacho y saber como primera medida, colocarse en su plano;*
- ii. *Ser consciente de las necesidades, perspectivas y deseos inherentes a las distintas edades de los muchachos*
- iii. *Tratar con el muchacho individualmente y no en conjunto; y*
- iv. *Fomentar el espíritu de cooperación para obtener los mejores resultados*

Baden Powell

”

5

48 ¿QUÉ SIGNIFICA SER VOLUNTARIO/A SCOUT?

El voluntariado adulto aporta libremente un espacio de su tiempo para realizar actividades útiles a la sociedad en la que vive, trascendiendo de esta forma los límites de sus responsabilidades normales del trabajo diario.

Desde sus comienzos en 1907, el Movimiento Scout ha sido conducido por voluntarios en casi todos los niveles, pues los voluntarios forman su sangre

vital, ya que representan el “corazón y alma” del Movimiento, siendo actualmente **la organización juvenil más grande del mundo** gracias a la participación y contribución activa y apasionada de estas personas.

Estas personas adultos pueden participar del Movimiento Scout desde los 21 años en adelante independientemente de su etnia, género, cultura, credo, profesión, estudios, alineación política, etc. Lo importante es tener responsabilidad social y ganas de construir un mejor país.

Además, para ser voluntario scout no es indispensable haber sido Scout previamente.



Cortesía: ASE

LOS ADULTOS VOLUNTARIOS QUE NECESITAMOS

Para que el Movimiento Scout logre su Misión, se requiere la colaboración de un gran número de voluntarios/as; sin embargo, no todos realizamos las mismas funciones, por lo que es necesario ampliar la visión sobre los voluntarios que necesitamos. Algunas de las funciones que pueden desempeñar son:

— Trabajar directamente con los niños/niñas o jóvenes aplicando el Método Scout.

— Colaborar en la formación de otros voluntarios/as adultos/as.

— Apoyar en tareas relacionadas a la gestión y administración.

— Aportar sus conocimientos en la generación de actividades y material educativo para el programa de los scouts.

— Colaborar en la organización de eventos distritales o nacionales.

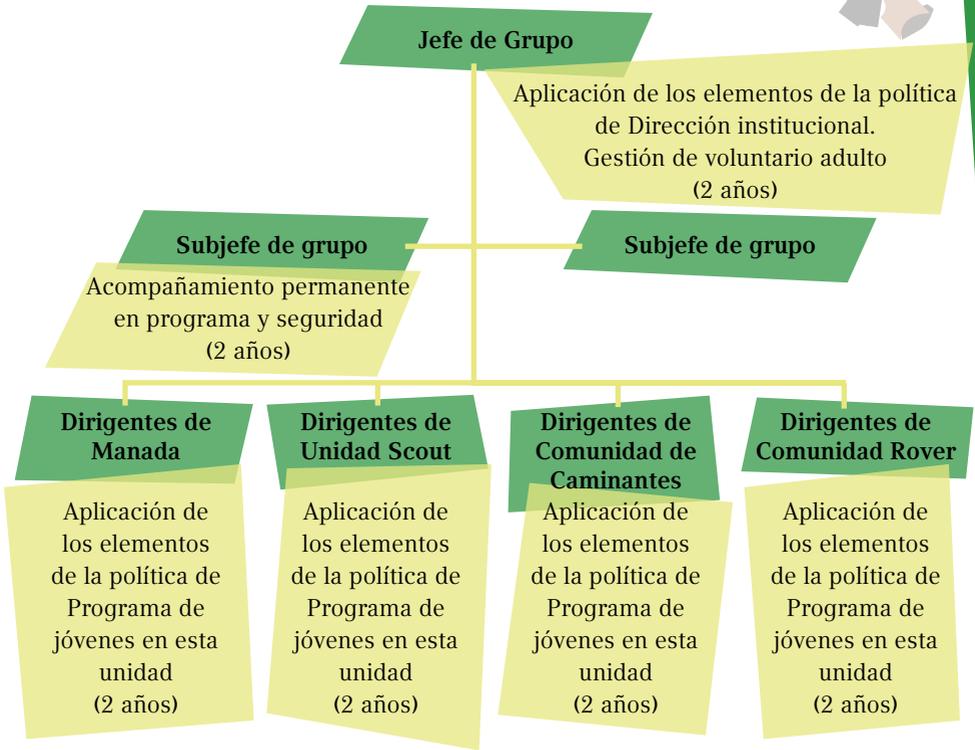
Todas las funciones anteriores requieren de adultos que se involucren a nivel de Grupos Scout, Distritos o en el Nivel Nacional.

CARACTERÍSTICAS

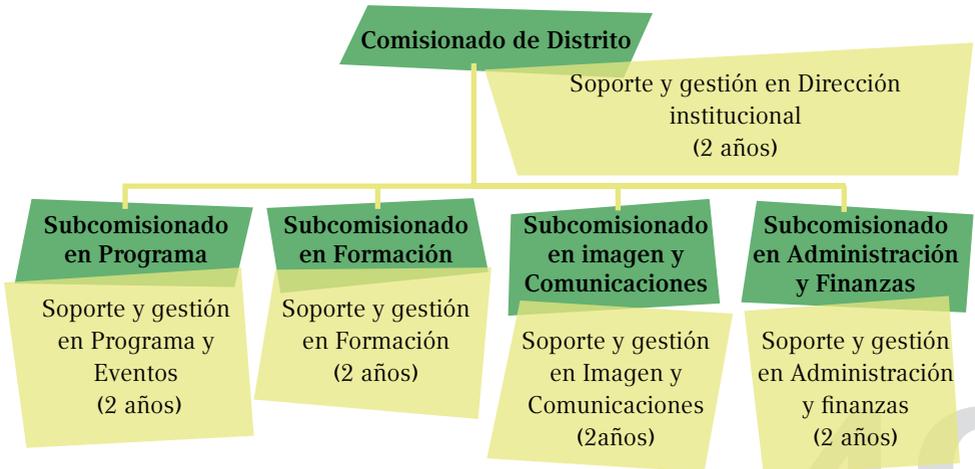
El servicio voluntario:

- Es motivado internamente.
- No debe ser impuesto.
- No se emprende por beneficio económico.
- No substituye el trabajo remunerado.
- Es comprometer energía, tiempo y habilidad a una causa.
- Se emprende para hacer una contribución significativa a la sociedad.
- Satisface una necesidad.
- Beneficia tanto a la comunidad como al voluntario.

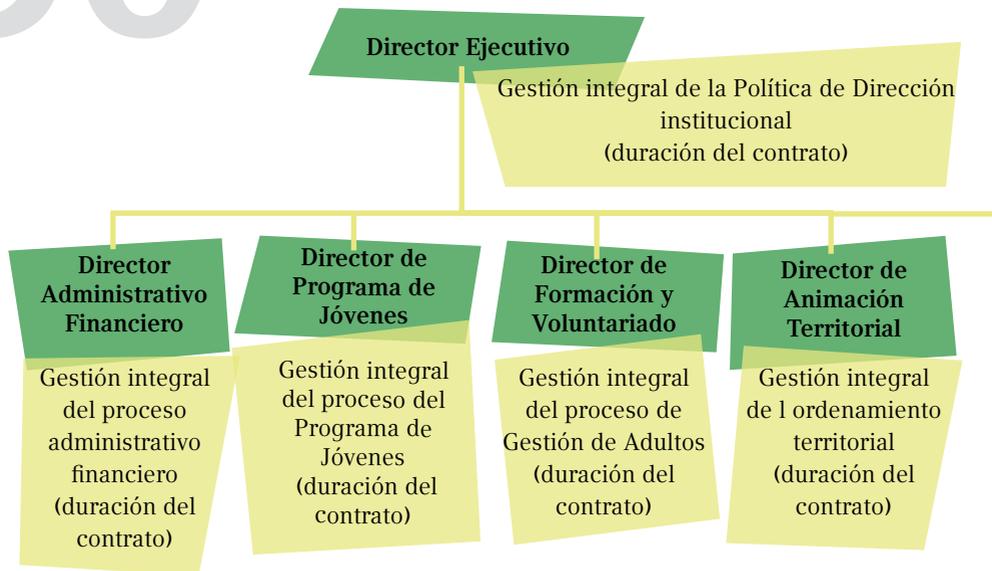
CARGOS, FUNCIONES Y TIEMPO DE PERMANENCIA A NIVEL GRUPO SCOUT



CARGOS, FUNCIONES Y TIEMPO DE PERMANENCIA A NIVEL DISTRITO



CARGOS, FUNCIONES Y TIEMPO DE PERMANENCIA A NIVEL COMITÉ EJECUTIVO - EQUIPO NACIONAL



CARGOS, FUNCIONES Y TIEMPO DE PERMANENCIA A NIVEL ZONAL - FORMACIÓN





Director de Comunicaciones e imagen

Gestión integral de la imagen y comunicación (duración del acuerdo y compromiso)

Director de Crecimiento

Gestión integral de la captación de miembros de la organización (duración del acuerdo y compromiso)

Director Internacional

Gestión integral de las relaciones internacionales en la organización (duración del acuerdo y compromiso)

Director de Proyectos

Gestión integral del proceso de gestión de recursos y servicios sociales (duración del contrato)

CARGOS, FUNCIONES Y TIEMPO DE PERMANENCIA A NIVEL POLÍTICO - CONSEJO NACIONAL

Presidente del Consejo Nacional

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (3 años)

Vicepresidente del Consejo Nacional

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (1 año)

Consejero Nacional

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (3 años)

Consejera Nacional

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (3 años)

Consejero Nacional

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (3 años)

Consejera Nacional

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (3 años)

Consejero Nacional

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (3 años)

Consejero Nacional Past President

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (duración relativa al tiempo del presidente vigente)

Consejero Nacional Extern@

Gestión integral de la Política de Desarrollo Institucional (duración relativa al acuerdo y compromiso)

LOS BENEFICIOS EN LA VIVENCIA DEL VOLUNTARIADO

La mayoría de las personas que participan en organizaciones de servicio voluntario son motivados principalmente por los beneficios que la organización ofrece, como por ejemplo mejorar el barrio o la comunidad, el crecimiento personal o desarrollar nuevas competencias. La agradable sensación que resulta de hacer algo relevante para el bien de la sociedad constituye en sí mismo un fuerte motivo para que las personas ofrezcan su tiempo y habilidades.

La acción voluntaria además ofrece otros beneficios desde diferentes perspectivas, el siguiente cuadro está basado en el documento de “Voluntarios en el Movimiento Scout”.

Beneficios Sociales

Recompensas como la amistad, el reconocimiento y el contacto social, con énfasis en las relaciones interpersonales.

Beneficios de Desarrollo

Recompensas intangibles: aprendizaje personal, descubrimiento de cosas, adquisición de nuevas habilidades, y conocer a gente interesante, con énfasis en el desarrollo personal, y logros individuales a través de la participación en una tarea colectiva..

Beneficios Ideológicos

Recompensas que provienen de la satisfacción de trabajar para una causa en la que creemos. Énfasis en la causa que promueve la organización. Estos Voluntarios no participan en una organización social de cualquier tipo.

Beneficios Materiales

Recompensas como acceso a ciertos bienes, servicios, o trabajos; adquisición de habilidades o desarrollo de relaciones que podrian ser útiles en la vida profesional. El trabajo voluntario se percibe como un trampolin o peldaño hacia un empleo o un mejor empleo.

Y EL MOVIMIENTO SCOUT, ¿QUÉ ESPERA DE SU VOLUNTARIADO?

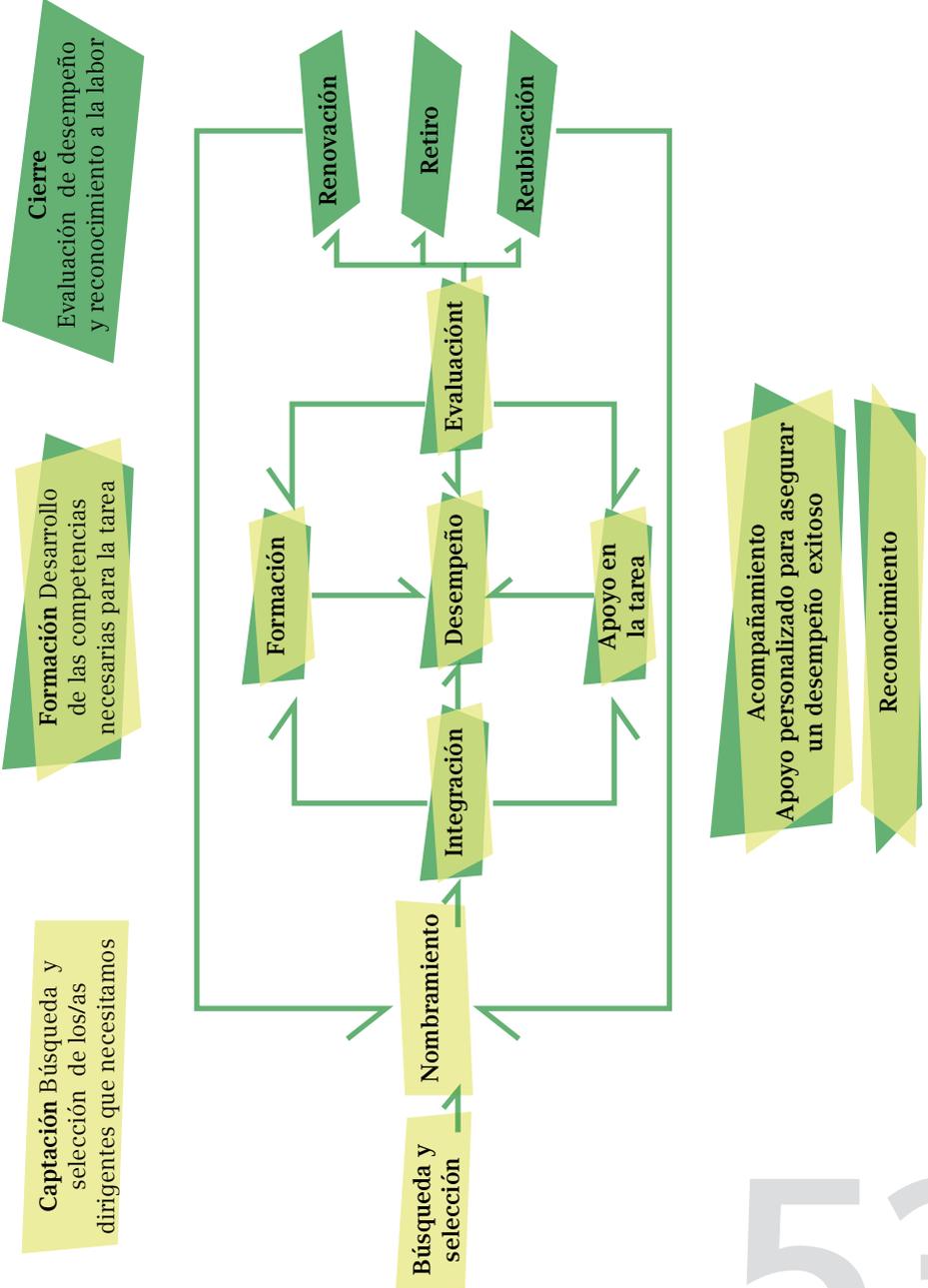
1 Actúen de acuerdo con los principios fundamentales y valores del Movimiento Scout: responsabilizándose de su cumplimiento en favor de la Misión, haciendo buen uso del emblema y guardando la confidencialidad cuando la ocasión lo requiera.

2 Trabajen y se esfuercen por alcanzar las más altas norma de calidad cumpliendo la tarea asignada dentro del plazo mutuamente fijado, y que de no poder cumplir sus compromisos informen oportunamente sus inconvenientes.

3 Comprometan su tiempo para el aprendizaje y desarrollo permanente, aprovechando al máximo la oportunidad de experimentar nuevos aprendizajes a través del servicio en el Movimiento Scout.

CICLO DEL VOLUNTARIO EN EL MOVIMIENTO SCOUT

En el siguiente diagrama se ilustran las tres fases por las cuales atraviesa un voluntario: Captación, Formación y Cierre. Guíate por los colores de los recuadros para comprender el proceso en cada fase.



Es importante notar que la fase de CIERRE implica únicamente el final de un ciclo. Durante el tiempo que un voluntario participa en el Movimiento tiene la oportunidad de realizar el ciclo varias veces; pues al concluir uno, él decide si iniciar otro en su misma línea de acción (Renovación), o experimentar otra línea de acción dentro del Movimiento (Reubicación).

Por ejemplo: Si un dirigente de la Unidad Scout completa un ciclo y al evaluar su desempeño en la fase de cierre decide continuar su labor en la misma unidad, entonces está optando por la renovación de su cargo; pero si le interesa aprender sobre otra unidad como la Comunidad de Caminantes o ser Jefe de Grupo o ser parte de un equipo de Formación de Adultos, entonces estará optando por la reubicación, iniciando ahí un nuevo ciclo.



Cortesía: ASE

EL PROCESO DE FORMACIÓN COMO VOLUNTARIO SCOUT

La capacitación del voluntariado adulto busca generar habilidades y actitudes que les permitan desarrollar distintas competencias, necesarias para el trabajo que realizan dentro de la organización.

El proceso valoriza a nuestro voluntariado adulto no solo como educadores no formales, sino también en múltiples áreas del conocimiento, por lo que frecuentemente contribuyen a mejorar el perfil profesional del adulto.

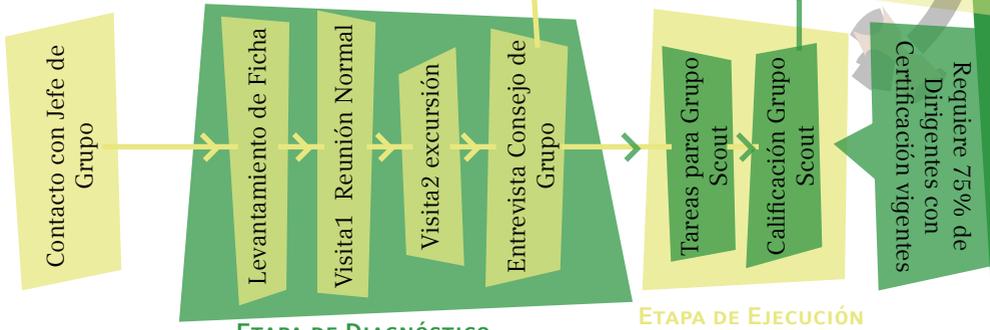


Cortesía: Grupo 1

CALIFICACIÓN DE GRUPO

Acuerdos de mejora

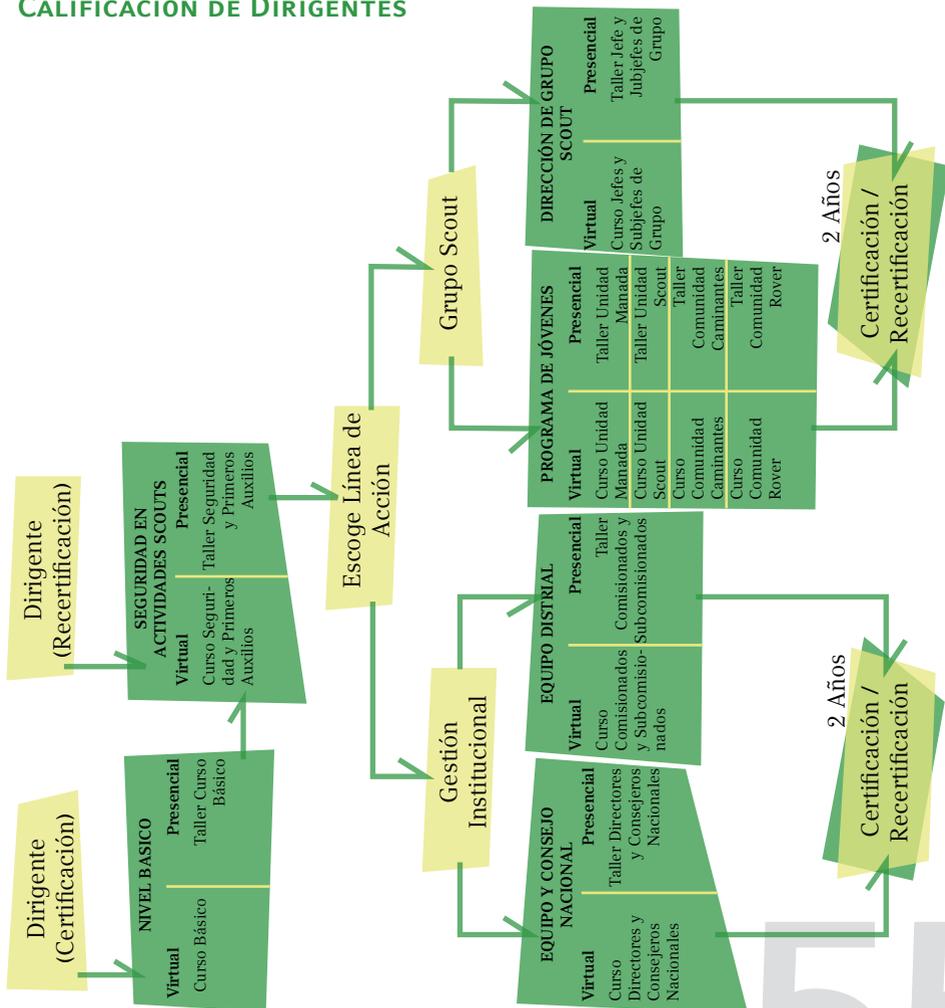
Dura 2 años



ETAPA DE DIAGNÓSTICO

ETAPA DE EJECUCIÓN

CALIFICACIÓN DE DIRIGENTES



DIRIGENTES EN ACCIÓN

Es una estrategia de la ASE que nos permite visitar a cada Grupo Scout del país y llevar la capacitación de una manera más cercana a tu lugar de reunión.

Para este trabajo se ha dividido al país en 4 zonas:

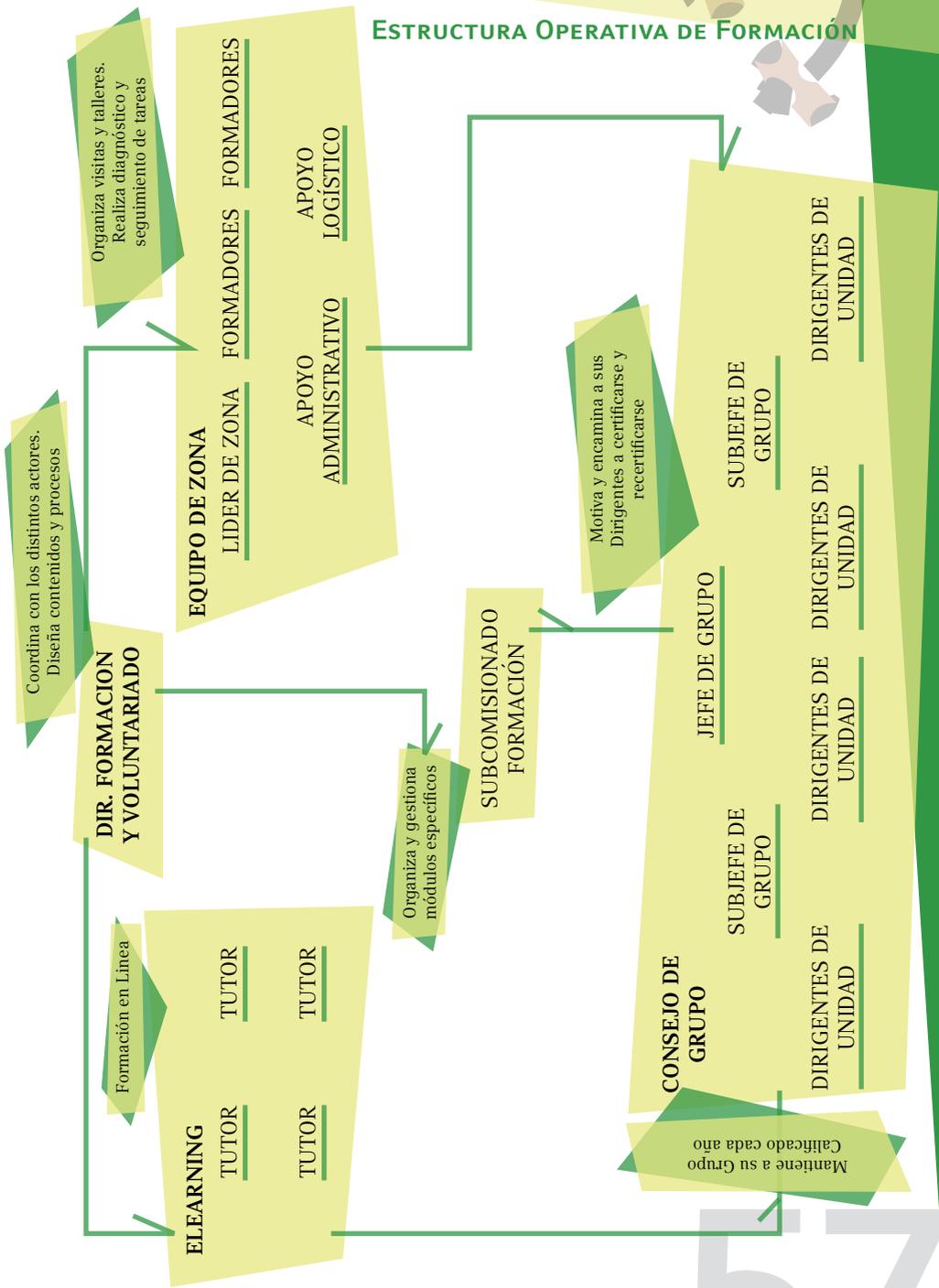
Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4
Carchi	Orellana	Guayas	Morona
Imbabura	Cotopaxi	Sta. Elena	Azuay
Esmeraldas	Tungurahua	Los Ríos	Cañar
Sto. Domingo	Chimborazo	Manabí	Loja
Sucumbíos	Bolívar	Sto. Domingo	Zamora
Pichincha	Pastaza		El Oro
	Napo		



Dirigentes en Acción se apoya de varias herramientas que permiten dar completitud y profundidad a la capacitación de los adultos, tales como:

- Capacitaciones presenciales, virtuales y a distancia
- Talleres prácticos
- Capacitaciones por módulos
- Activación directa en un Grupo Scout
- Auto - formación a través de la Biblioteca Virtual
- Cursos de Información para colaboradores y pp/mm de familia
- Aportaciones de experiencias de otros voluntarios a través de la “Comunidad Scout”
- Capacitaciones externas (otras instituciones)

ESTRUCTURA OPERATIVA DE FORMACIÓN



EL ACOMPAÑAMIENTO EN TU PROCESO DE FORMACIÓN

Varias personas te acompañarán durante tu proceso de formación, sin embargo las más cercanas siempre serán quienes conforman el Consejo de Grupo y/o el Jefe de Grupo, pues estarán siempre listos para solventar tus dudas y además podrán guiarte con mayor objetividad mientras aprendes haciendo.



Cortesía: ASE

JEFE DE GRUPO

Vela por su proceso de formación y lo direcciona a los cursos que debe tomar

SUBJEFE DE GRUPO

Apoya en la capacitación y aplicación del Método Scout y del Programa de Jóvenes

NUEVO DIRIGENTE

Busca elementos para su autoformación con el apoyo de todos los miembros de su grupo

CONSEJO DE GRUPO

Explica el funcionamiento y administración del Grupo y le apoyan en su función

JEFE Y SUBJEFES DE UNIDAD

Acompañan en el desempeño de su cargo y lo guían en el manejo de la Unidad

LA SEGURIDAD ES PRIMERO

“ Todos los accidentes son prevenibles, sus causas no son ni de azar, ni cuestiones fortuitas. Los accidentes ocurren muy rápidamente, pero no comienzan ni terminan con el accidente. Hay situaciones de riesgo que posibilitaron que ocurra, y sus consecuencias perduran en el tiempo. La Seguridad no existe por sí sola, tampoco hay una fórmula perfecta, hay que alcanzarla, teniendo en cuenta que el equilibrio constante entre lo seguro y las posibilidades de accidentes siempre están en juego. ”

Adaptado del pensamiento de Oscar Albornoz.
Especialista en prevención de accidentes escolares y deportivos.

”



LA SEGURIDAD ES PRIMERO

“Scouts, Espacio Seguro” Como dirigentes y adultos responsables debemos comprender que los lugares, momentos, entornos y actividades deben garantizar el bienestar integral de quienes participamos en ellas. Las actividades scout deben asegurar que el espacio, el momento y la propuesta educativa sean garantía de salud y bienestar tanto para scouts como para dirigentes.

PRIORIDAD: LA SEGURIDAD

Cuando un dirigente, grupo o distrito planifica una actividad scout debe considerar todas sus dimensiones con el fin de ayudar al desarrollo físico, emocional y psicológico de los scouts, donde la seguridad garantice la diversión y la educación.

CARACTERÍSTICAS DE UNA ACTIVIDAD SCOUT SEGURA:

Motivante:	Para vivir una experiencia enriquecedora y gratificante que incentive a regresar a una nueva vivencia scout.
Educativa:	Mediante el Método Scout en actividades que generen experiencias significativas que contribuyan a la modificación de conductas inapropiadas.
Segura:	Quienes intervienen en las actividades deben terminarlas a salvo, para ello deben conocer a fondo y ser conscientes de los riesgos que tiene cada actividad.
Sostenible y organizada:	Contando con los recursos humanos, técnicos y económicos necesarios para su éxito y permanencia.

LA SEGURIDAD DESDE LA INSTITUCIONALIDAD

Al hablar de actividades seguras también hablamos de ser competentes en los temas de seguridad. Por eso, en el proceso de capacitación y certificación formal de Dirigentes Scouts, se promueve que todos los miembros voluntarios reciban un curso básico de primeros auxilios impartido por una institución especializada.

El Personal dirigente que posean esta certificación, a su vez está llamado a

conformar un equipo de apoyo y asesoría para velar por la

seguridad e integridad en las actividades de su Grupo Scout, del Distrito y cuando le sea requerido en eventos nacionales, recordando que “el conocimiento es útil sólo cuando se pone al servicio de los demás”.

EN LA ASE

Elementos para respaldo en seguridad:

- Contar con un Seguro de accidentes, incluido en la inscripción anual.
- El Carnet Scout.
- Equipo de Nacional de Seguridad

Documentos de referencia

- Modelo de Seguridad Scout
- Cartilla de Seguridad para Dirigentes
- Plan Integral de Seguridad Scout

SEGURIDAD COMO VISIÓN INTEGRAL

— Seguridad Física: Aspira a que los NNAJ no sufran accidentes que causen lesiones físicas y tengan condiciones adecuadas para el pleno desarrollo de las actividades sin riesgos a su salud o integridad física.

— Seguridad Emocional: Aspira a que los NNAJ no sean víctimas de burlas o actitudes que disminuyan su salud emocional o autoestima, creando así una imagen inapropiada de sí mismos.

— Seguridad psico-social: Aspira a que los NNAJ vivan su relación social de manera constructiva y saludable.



Cortesía: ASF

LA SEGURIDAD DESDE EL ENFOQUE DE DERECHOS

Toda actividad en la que intervengan Scouts, sea cual fuere su naturaleza, debe asegurar que se cumpla lo establecido en el Código de la Niñez y Adolescencia, entre otros:

— Igualdad y no discriminación ni exclusión.

— Participación social como derecho de los y las NNAJ.

— Ejercicio progresivo de los derechos, deberes y responsabilidades de NNAJ de acuerdo a su desarrollo y madurez.

— Protección integral para el desarrollo y disfrute pleno de los derechos de NNAJ.

— Prioridad absoluta, porque los niños y niñas tienen derecho a ser los primeros en recibir atención durante las emergencias.

LA SEGURIDAD, NUESTRO COMPROMISO

Toda actividad scout requiere de la conciencia, compromiso, responsabilidad personal y pro actividad de todos los actores: Voluntariado adulto, representantes y NNAJ.

LA SEGURIDAD DESDE LA VISIÓN PREVENTIVA

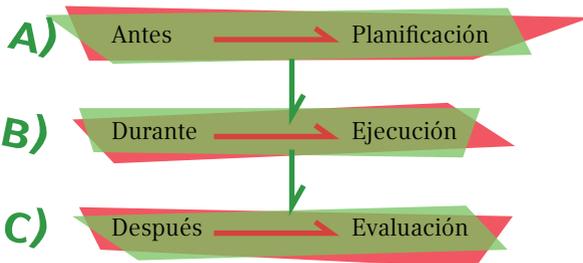
La mayoría de accidentes pueden ser prevenidos, para ello siempre se deben realizar planificaciones previas a las reuniones, ya sea la reunión semanal, campamento de una o dos noches o eventos de asistencia masiva.

LA SEGURIDAD EN LA CONVIVENCIA

Será indispensable velar por un ambiente en el que los derechos personales y colectivos se cumplan de manera natural y en total apego a la Ley Scout. Es importante que que el personal dirigente evite situaciones que puedan generar abusos como bullying y discriminación: además, deben conocer herramientas adecuadas para manejo de temas como sexualidad, relaciones de pareja, identidad, cuidado y respeto de las pertenencias, entre otros.

SEGURIDAD EN ACTIVIDADES SCOUT

El Modelo de Seguridad Scout define el proceso de Seguridad en sus tres grandes momentos: Antes, Durante y Después de una actividad Scout.



ANTES de ejecutar cualquier actividad es necesaria la planificación, en la cual se deberá tomar en cuenta los siguientes pasos con el fin de identificar, mitigar o eliminar los posibles riesgos que se puedan encontrar o desarrollar durante su ejecución.

1 Seleccionar el lugar y el programa tentativo.

2 Identificar, analizar y evaluar los posibles peligros y riesgos.

3 Realizar un mapa de riesgos (ver anexos)

4 Establecer el Plan de Contingencia, que consiste en: tratar los riesgos minimizándolos o evitándolos; establecer qué medidas tomar para cada caso, y también establecer los pasos si existiera un eventual accidente.

5 Definir el programa.

6 Sociabilizar con todos los actores el Mapa de Riesgos y el Plan de Contingencia. Colocar uno o varios mapas de riesgo en lugares visibles.

DURANTE la actividad será necesario el monitoreo del cumplimiento del Plan de Contingencia y, en caso de accidente, la respuesta requerida.

DESPUÉS de la actividad, es importante, incluso si no se ha tenido ninguna novedad, el evaluar e informar sobre la actividad.

Evaluar la actividad:

Se debe determinar:

- A)** El cumplimiento del MGR dentro de las actividades.
- B)** Las previsiones que fueron omitidas dentro de las actividades y
- C)** Cómo mejorar la gestión de riesgos.

Informar:

El encargado deberá realizar un informe para reportar las novedades y acontecimientos de la actividad realizada.

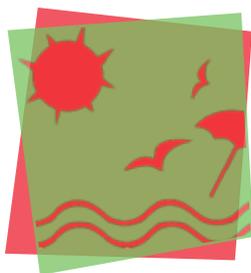
Con ayuda de la evaluación se puede:

- A)** Sugerir la actividad realizada,
- B)** Determinar si las condiciones de un lugar visitado no son las óptimas, y;
- C)** Comentar qué riesgos no pudieron ser reducidos.

CONSEJOS PRÁCTICOS DE SEGURIDAD EN ACTIVIDADES SCOUTS

Todas las actividades sugieren algún nivel de riesgo, y es obligación de los dirigentes prevenirlos y prepararse para evitar accidentes.

PISCINA Y BAÑO RECREATIVO EN GENERAL



— Se deberá hacer una inspección previa al lugar: verificar la profundidad de piscinas, lagos o ríos; limpiar el piso o terreno de vidrios, raíces, espinas, etc; delimitar (con cinta de ser necesario) los lugares de acceso prohibido.

— El lugar debe contar con vestidores y se turnará a los grupos de hombres y mujeres para su uso.

— Tanto adultos como beneficiarios deben utilizar vestimenta apropiada y cómoda.

— Vigilancia permanente de los adultos; uno o varios dirigentes deben estar en el agua con los/as scouts y uno o

varios fuera del agua muy atentos, supervisando a todos los participantes.

— Identificar los puntos de asistencia médica; de no existir, los/as dirigentes deberán disponer de un botiquín junto a la piscina y conocer de primeros auxilios básicos.

— Instruir a los beneficiarios sobre las normas de seguridad: no jugar en los filos o bordes, no empujarse ni lanzar amigos al agua, no obligar a otros a ingresar en el agua, divertirse considerando sus habilidades acuáticas.

— Si existe participantes que no saben nadar se les debe permitir ingresar con flotadores y velar porque se respete su condición, evitando burlas del grupo. Deben

nadar y jugar en las zonas de poca profundidad, y un adulto debe permanecer cerca.

Utilizar sandalias o calzado antideslizante en los vestidores. Una responsable mayor debe verificar permanentemente el ingreso a los vestidores constatando que los participantes tengan la privacidad necesaria.

Recordarles constantemente que se apliquen bloqueador solar, y en caso de estar en la playa, es recomendable el uso de gorra y camiseta.

Es indispensable que los participantes tomen una ducha utilizando jabón, tanto antes como después del uso de la piscina para evitar contagios.

TRANSPORTE



Los buses y vehículos contratados deben cumplir con lo que estipula el Reglamento de la Agencia Nacional de Tránsito para el transporte comercial, escolar e institucional.

Cada beneficiario y dirigente debe gozar de un asiento individual, sin importar la duración del viaje. Evitar que los niños utilicen los primeros asientos.

Se debe utilizar cinturones de seguridad durante todo el trayecto.

Es importante contar a los/as participantes al subir y bajar del bus; a su vez, los pequeños grupos (seisenas, patrullas y equipos) verificarán que estén completos. Se debe tener un

listado con los nombres completos de quienes viajan, será importante para los controles policiales.

Se debe revisar el interior del bus cuando todos hayan bajado, con el fin de recoger objetos olvidados o en caso de que alguien esté dormido.

Instruir a los/as beneficiarios sobre las normas de seguridad: no sacar extremidades ni cabeza por las ventanas, no arrojar objetos ni basura, mantener el orden, permanecer sentados sin retirarse los cinturones de seguridad, etc.

Cuando los viajes son largos, es importante planificar juegos o dinámicas que les permitan mantenerse entretenidos/as, pues el aburrimiento suele derivar en desorden; además de proveer de un refrigerio liviano y

líquido para la hidratación; planificar las paradas para el uso del baño.

Los/as dirigentes se deberán sentar entre los/as beneficiarios, lo ideal alguien adelante, atrás y en el centro.

El botiquín debe estar al alcance del encargado de seguridad y debe disponer de una linterna con buen funcionamiento y baterías nuevas.



Ingresar a www.ant.gob.ec y conocer los puntos clave del reglamento:

Servicios

Normas y reglamentos

Seguridad

Reglamento Técnico Ecuatoriano
RTE INEN 041 (1R):2010

SEGURIDAD PARA CRUZAR CALLES Y AVENIDAS

Antes de cruzar calles todo el grupo debe estar ordenado y en formación en fila.

Si el grupo es grande, es aconsejable que se formen en parejas o tríos para reducir la longitud de la fila.

SIEMPRE se deberá cruzar por un puente peatonal, de no existir entonces se deberá cruzar por los pasos zebra, cuando los automóviles estén completamente detenidos y los semáforos en rojo.

Instruir al grupo que deberán cruzar la calle caminando con ligereza pero NUNCA corriendo, pues aumenta la probabilidad de tropiezos, caídas y accidentes.

Dos dirigentes deberán detener el tránsito, uno a cada lado de la vía (sin importar si la vía es en un solo sentido) hasta que todo el grupo haya cruzado. Recuerda agradecer a los conductores que esperaron con paciencia a que el grupo cruce.



SEGURIDAD EN FOGATAS Y FOGONES

Hacer las fogatas en lugares y tiempos habilitados.

Mantener a los/as Scouts lejos de las fogatas, sobre todo lobatos. Recordar que el fuego en manos de niños/as es peligroso.

Asegurar el contorno cercano (5 metros alrededor) a la fogata para evitar que se extienda.

No ubicar la fogata bajo un árbol.

Rodear con piedras la zona a encender.

Mantener un balde con agua o tierra y pala cerca de la fogata por si se requiere apagarla.

Nunca dejar un fuego encendido sin vigilancia; en un momento podría extenderse.

Asegurarse de apagar TOTALMENTE la fogata antes de dejarla.

Por ningún motivo se debe arrojar al fuego agentes inflamables como alcohol, productos en aerosol, plásticos, gasolina, etc.

Aunque no es recomendable secar prendas cerca del fuego, si fuera necesario los objetos deben estar permanentemente vigilados por alguien adulto.

RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD EN EL LUGAR DE REUNIÓN DEL GRUPO

La estructura de la Unidad y la del pequeño grupo (seisenas, patrullas, equipos) son las principales herramientas de organización, control y seguridad que se den mantener todo el tiempo, deben respetarse para asegurar que la actividad

sea adecuada y pertinente según la edad de que se trate.

El voluntario adulto y Scouts deben estar correctamente registrados en el SIRESC e inscritos en la ASE.

En las unidades menores



Cortesía: ASE

(Manada, Unidad Scout) todas las actividades deben estar bajo el atento acompañamiento de alguien. En las unidades mayores (Caminantes y Rovers) los/as adultos/as deben conocer y estar bien informados de las actividades que realizan los/as jóvenes en cada etapa de los proyectos.

El Grupo y la Unidad deben organizarse para verificar que tanto a la llegada como salida de la reunión los/as beneficiarios sean retirados por los/as representantes, además deben contar con el listado y números de contacto en caso de presentarse inconvenientes como retrasos, peticiones de salidas inesperadas, etc.

Prevenir el contagio de enfermedades vigentes. Tomar las medidas necesarias cuando se presentan enfermedades comunes en esas edades como gripes, piojos, infecciones oculares, etc.

Las personas dirigentes deben llegar siempre antes que sus scouts. Aunque no haya que preparar las instalaciones para las actividades que se realizarán, estos/as deben estar en el sitio de reunión al menos 10 minutos antes que los beneficiarios.

Los Dirigentes deben portar sus uniformes que los identifiquen claramente.

El Grupo y Unidad deben establecer una cadena de comunicación, la cual debe ser socializada y constantemente recordada en toda actividad.

El botiquín debe estar siempre al alcance del dirigente especializado.

Contar con un Plan de Evacuación que contemple: equipo de evacuación (personal encargado), Señalética de evacuación (mostrando las rutas y lugares de encuentro), procedimiento de evacuación.

ALIMENTOS

Lavarse las manos antes de manipular alimentos.

Mantener la cadena de frío en los productos que lo requieran y desecharlos si se sospecha que se ha roto esa cadena.

Verificar fechas de vencimiento.

Usar siempre agua segura.

Conservar los alimentos a las temperaturas más bajas posibles de refrigeración o congelación. Nunca dejar alimentos cocinados al aire libre.

Guardar alimentos cocinados separados de los crudos.

No guardar verduras sin lavar.

Cocinar apropiadamente los alimentos. Los productos semi crudos son peligrosos.

Frutas y verduras deben ser lavadas con desinfectantes apropiados.

Recalentar a temperaturas elevadas y no medias.

Limpia y desinfecta los utensilios: cuchillos, tablas, etc.

No emplear los mismos utensilios para manipular alimentos crudos y cocinados. Lavarlos bien antes de pasar a otro alimento.

No secar la vajilla con trapos que se hayan utilizado para secado las manos.

Nunca congelar alimentos que hayan sido descongelados.

Mantener los alimentos fuera del alcance de moscos, roedores u otros animales.

Nunca descongelar alimentos al ambiente, siempre utilizar heladera o sumergirlos en agua.

El aceite utilizado para frituras debe ser SIEMPRE limpio, nunca se lo debe reservar.

Siempre cumplir con el plan SIN DEJAR HUELLA (ver capítulo 10).

SEGURIDAD EN CAMINATAS Y CAMPAMENTOS

Hay 5 elementos directamente relacionados con la organización de una expedición:

1
2
3

- Equipo humano y liderazgo
- Objetivos de la expedición
- Plan de ruta

4
5

- Plan de Contingencia
- Planificación de la alimentación.

En caso de no contar con mucha experiencia en este tipo de actividades, recomendamos considerar los siguientes aspectos en seguridad:

- Hacer un mapa de ruta y del lugar.
- Identificar la señalética de la ruta y del lugar.
- Contactar una persona que conozca la ruta y el lugar para obtener

mejores referencias.

- Indagar información sobre la ruta y el lugar, como: facilidades de acceso, puntos de emergencia cercanos, espacio para actividades, entre otros.



Cortesía: ASSE

Recuerda que no es lo mismo organizar una expedición para la Comunidad de Caminantes o de Rovers, que planear un Campamento de todo el grupo: la escala de participantes cambia toda la planificación. Cuatro (4) es el número mínimo de miembros que debería salir de expedición, eso asegura que si hay un herido, dos puedan ir en busca de ayuda y una persona pueda quedar cuidando al accidentado.

Definición de Roles:

Uno de los grandes problemas en caminatas o campamentos es no tener roles necesarios y definidos para las tareas que se requieren. Los roles principales que recomendamos son:

— **Alimentación:** Asegúrate de contar con toda la alimentación e hidratación necesaria para quienes participan de la expedición.

— **Mapas, rutas, regulaciones y manejo del tiempo:** Graves problemas se pueden evitar si una persona está encargada de la navegación, manejo de tiempos para cumplir el cronograma o adaptarlo a tiempo, cumplimiento de regulaciones y permisos locales, etc.

— **Transporte:** Asegurar todo lo referente al transporte del grupo.

— **Planificación y Revisión del Equipo:** Asegurarse de contar con todos

los equipos y materiales requeridos para la expedición.

— **Programa Educativo:** asegurarse de que TODAS las actividades sean significativas, educativas y que respondan a la metodología Scout y la progresión de los Scouts.

— **Gestión de Riesgos o Seguridad:** La planificación, revisión y ajuste de actividades en función de su riesgo.

— **Primeros Auxilios:** Recordando que el enfoque principal es la SEGURIDAD, los Primeros Auxilios constituyen tan sólo la respuesta ante un evento.

DIRECTRICES PARA LA PREVENCIÓN DE ABUSOS

ABUSO SEXUAL: CÓMO PREVENIRLO Y TRATARLO

El abuso sexual es toda actividad sexual que se produce sin el consentimiento de una de las partes. Generalmente quienes ejercen abuso sexual son personas mayores o con algún tipo de autoridad sobre la persona agredida (familiares, profesores, jefes, etc.).

A Para Scouts

Todas las actividades scout, incluidas las dirigidas a hablar sobre sexualidad, deben dejar claro a chicas y chicos que sus cuerpos les pertenecen y que tienen derecho a decir “no” ante cualquier acercamiento corporal que les incomode o moleste. Esto incluye tocar o dejarse tocar, dar abrazos, besos, u otros acercamientos corporales o verbales, que ocurran sin su consentimiento.



Cortesía: Christian Barahona

Las y los scouts deben saber que hay adultos en quienes pueden confiar y que les van a ayudar. Pero también deben saber que hay adultos que pueden abusar de ellos/as. Siempre que cualquier adulto/a les haga o les obligue a hacer cosas que les incomode con su cuerpo, deben negarse a hacerlo y comunicarlo a otra persona adulta de su confianza (familiares o voluntariado).

Los y las scouts deben saber que el abuso sexual nunca es culpa de la persona abusada. Sea cual sea la situación en la que estén (independientemente del lugar, la ropa que lleven, la hora del día que sea), pueden decir “no” ante un contacto sexual que no desean o que les molesta. No hay ninguna razón que justifique un abuso sexual, ni siquiera cuando hay consentimiento de la persona abusada menor de edad, ya que no es un consentimiento apto según la ley.

B Para dirigentes

Para prevenir el abuso sexual es necesario crear un ambiente de confianza y confidencialidad, y actuar en consecuencia en todas las ocasiones. Romper la confidencialidad sin una razón justificada puede romper para siempre la confianza de los y las scouts en las personas adultas de su grupo.

Generalmente el abuso sexual es perpetrado por gente conocida, que ejerce una posición de poder frente a la persona agredida. Hacer que NNAJ obedezcan órdenes de las autoridades y personas adultas sin reflexionar acerca de ellas, les hace más vulnerables al abuso sexual. Chicas y chicos deben saber que siempre que se sientan agredidos/os pueden denunciar la agresión.

PARA PROFUNDIZAR

Busca información acerca de los protocolos de denuncia y los mecanismos de protección vigentes en:

Fiscalía: <http://www.fiscalia.gob.ec>

Dirección Nacional de la Policía Especializada en Niñas, Niños y Adolescentes: <http://www.policiaecuador.gob.ec/dinapen/>

C Cómo actuar ante una denuncia de abuso sexual

Para las personas que han sido abusadas, hablar acerca de este abuso es una decisión difícil de tomar. Si un/a scout te cuenta que ha sufrido abuso sexual:

— Dale la importancia que merece el tema y mostrarte atento/a para escuchar lo que te está contando: nunca ignores una denuncia de abuso sexual.

— Dale tiempo para que te explique claramente lo que sucedió y lo que quiere hacer al respecto: nunca pongas en duda lo que te está contando, aunque la historia parezca confusa; investiga antes de hacerle sentir que crees que lo que dice no es cierto (siempre teniendo en cuenta que no confiar en un testimonio real puede acarrear daños psicológicos graves).

— Explícale, según su edad y nivel de madurez, cuáles son las medidas que se deben tomar para evitar que a otras personas les ocurra lo mismo, y ofrécele apoyo en el proceso que habrá que emprender (informar a jefes de grupo y de distrito y hacer denuncias a las entidades competentes según los procedimientos establecidos).

— Explícale que ahora que ha hablado de lo sucedido, no volverá a ocurrir y garantízale un espacio seguro, lejos del agresor (especialmente si el agresor es un miembro de su familia).

— Asegúrate de que entienda que lo que le sucedió no es su culpa, que es solamente responsabilidad de la persona adulta, que sabe que lo que está haciendo no está bien.

— Agradécele por confiar en ti y por haber tenido la valentía de contar lo que le sucedió. Explícale que su acción ayudará a evitar que otras personas sean abusadas.

¿CÓMO PROCEDER EN CASO DE UN ACCIDENTE Y A QUIÉN NOTIFICAR EN CASO DE UNA EMERGENCIA?

Alerta Y Alarma

— **Interna:** dada por miembros scouts

— **Externa:** dada por personas ajenas al movimiento

— **Natural:** dado por fenómenos naturales

EQNASS (dan asistencia o respuesta inmediata in situ) comunica y coordina con entidades de salud y de emergencias.

Manejo De La Informacion

— **Interna:** Jefe de grupo/distrito/nacional hacia el interior de la organización en el nivel que le corresponde incluyendo PFFF

— **Externa:** Entidades de salud y de emergencias presentes

ARMANDO UN EQUIPO QUE VAYA EN BUSCA DE AYUDA

— ¡No permita que nadie corra a conseguir ayuda inmediatamente! Dividir al grupo es una decisión importante y drástica, y tiene que ser un proceso en el que deben seguirse ciertos pasos.

— Envía al equipo con un mensaje escrito que sea conciso. En medio de la conmoción puede haber información clave que se pierda si no está por escrito.

— Identifica tu posición en un mapa usando coordenadas o referencias exactas para que el equipo de socorro pueda encontrarte fácilmente.

— Una vez que hayan decidido quién va a ir por ayuda, redistribuyan el equipo de acampada colectivo, de manera

que tanto quienes se quedan junto al herido como quienes van en busca de ayuda tengan lo necesario para subsistir.

— El equipo de mensajeros debe ser capaz de viajar rápido y estar fuera una o varias noches. Cuando se selecciona a los miembros del equipo, hay que incluir al miembro más fuerte y al mejor navegante. En caso que el número de miembros lo permita, es ideal un equipo de 4 personas. El equipo debe viajar rápido pero no tanto como para arriesgarse a un accidente o extravío.

— Aquellos que van a conseguir ayuda, por supuesto, deben quedarse con su equipo de emergencia personal.

PROTOCOLO PARA ENCONTRAR A UNA PERSONA PERDIDA

— Identifica en el mapa el Último Punto de Visión (UPV), es decir el lugar donde viste por última vez a la persona que se extravió.

— Registra en el mapa cualquier clave que tengas (la dirección para la cual caminaba, si comentaba que le gustaría ver algún lugar, etc.), pero no cambies el UPV a razón de estas claves a menos que sea una contundente.

— Es bueno colocar marcas o señales que ayuden, en caso que la persona perdida pase por ese lugar, a mantenerla confinada entre de un área y evitar que se aleje más.

— Enviar a un equipo inicial a verificar lugares riesgosos dentro de la ruta que estaba prevista.

— Desde el UPV dibuja un círculo con un radio de 3 millas (5 km) y luego genera un segundo círculo, con el mismo centro, de un radio de 6 millas (10 km). Estadísticamente la mitad de todas las personas perdidas, son encontradas en el primer círculo y el 90% dentro del segundo.

— Dentro del círculo mayor, divide el área en segmentos limitados por obvias barreras naturales como ríos, riscos, lagos, etc., y genera equipos de búsqueda. Siempre registra los esfuerzos de búsqueda en caso que haya resultados y tengas que informar a otros grupos de búsqueda que lleguen a ayudar.

Algunos tips que ahorran tiempo para encontrar a una persona perdida:

— Movilízate lo más rápido posible si sospechas accidente o enfermedad de la persona extraviada. Una persona perdida camina aproximadamente 3,2 km en una hora. Después de 1 hora, el área de

búsqueda será de 19,3 km², después de 2 horas 77,2 km², después de 3 horas 173,8 km². Mientras más nos demoremos, más lejos puede estar.

— Envía a los mejores miembros

para búsqueda a las áreas más probables donde pueda estar la persona extraviada.

— Recomienda a tu equipo de búsqueda viajar rápido. No son equipo de socorro, son equipo de búsqueda.

— Busquen claves y no solo a la persona extraviada.

— Evita las “redes de búsqueda”, estadísticamente no son efectivas.

— No olvides que muchas veces una persona perdida regresa sobre sus propios pasos, por lo que puede estar en lugares donde ya buscaste.

— Mantén la búsqueda en la noche solo si se trata de una crisis. Por lo general las búsquedas nocturnas no son efectivas.

— Espera un medio día antes de llamar a un equipo de socorro profesional, pero recuerda que ante la duda es preferible llamar al 911 un poco temprano que un poco tarde.

— Considera factores que pueden complicar la situación, como: edad, enfermedad, etc. de la persona desaparecida; clima, altitud, etc.

Algunos comportamientos de una persona perdida:

— Si una persona perdida encuentra un sendero tenderá a mantenerse en éste y posiblemente se mueva más rápido.

— Algunas personas escalan/caminan hacia la cumbre de la colina más cercana para tener una vista amplia.

— La mayoría de la gente perdida viajará en la noche, inclusive sin tener una linterna.

— La gente perdida raramente viaja de manera aleatoria. Usualmente ellos se mueven con la convicción y la esperanza que están en la dirección correcta.

TIPS SI ESTOY PERDIDO EN UNA EXPEDICIÓN

— La herramienta más importante para sobrevivir es tu cerebro, debes calmarte. Dedicar cinco minutos más a planear las acciones a tomar pueden tener como resultado una diferencia en decenas de horas de diferencia en un rescate o evacuación.

— Trata de calmarte. El pánico es el peor enemigo de la situación.

— Un buen equipo de búsqueda se concentra en el círculo de 5kms de radio, centrado en el UPV, por lo tanto conviene que te mantengas cercano al lugar donde te diste cuenta que estabas perdido. Si decides explorar rutas para regresar deja marcas o rastros que le facilite al equipo de búsqueda el encontrarte.

— Conserva energía descansando cuando puedas.

— Busca la manera de establecer señales para pedir ayuda (objetos colgantes que brillen, fuego que genere humo o un pito que haga ruido). Recuerda que una señal con un espejo que refleje el sol es 10 a 100 veces más visible que cualquier otra señal.

— Pasea alrededor del punto en el que estás esperando, no más allá de un cuarto de milla (xx km), dejando rastros para facilitar el trabajo del equipo de búsqueda; usa rocas que puedas poner con formas, ramas rotas, o cualquier que puedan evidenciar tu presencia.



Tips que facilitarán tu supervivencia en caso que te separes de tu grupo:

- Hidratación suficiente. Sin agua, tu conciencia se verá nublada en menos de 12 horas.
- Toma una siesta durante el día, porque es posible que no puedas dormir en la noche.
- Si estás caminando, detente al caer la tarde y busca refugio.
- Haz lo posible por abrigarte en la noche. Si puedes, prende fuego y usa toda la ropa que requieras para mantener el calor (incluso gafas).
- En climas muy cálidos evita el movilizarte en momentos de intenso calor.
- Recuerda que puedes estar sin comida alrededor de una semana y seguir saludable, aunque es difícil mantener la temperatura si no comes regularmente. Los problemas asociados a la falta de comida en la primera semana son más psicológicos que físicos.

SEÑALES PARA PEDIR AYUDA

— El signo internacional de desgracia consiste en seis toques largos de silbato, seis gritos, seis señales con un pañuelo o prenda de vestir, o seis llamaradas de una antorcha en la oscuridad, en sucesión rápida, seguidas por una pausa de un minuto. Las señales luminosas rojas también son signos de desgracia.

— El signo de contestación consiste

en tres golpes largos, gritos, señales o llamaradas en sucesión, seguidas por una pausa de un minuto. Las señales luminosas blancas son de reconocimiento (el mensaje ha sido entendido). La probabilidad de llamar la atención y obtener ayuda depende muchísimo de dónde se encuentre y en qué momento.

— Las señales internacionales



LETRA:

Y

SIGNIFICADO

SI: NECESITAMOS AYUDA



LETRA:

X

SIGNIFICADO

NO PODEMOS PROCEDER



LETRA:

I

SIGNIFICADO

LESIONES GRAVES, SE REQUIERE DOCTOR



LETRA:

N

SIGNIFICADO

NO: NO NECESITAMOS NADA.

PLANEANDO UNA EVACUACIÓN

Hay que considerar los siguientes factores para decidir si enviar ayuda o ir uno mismo:

- Considere la condición del paciente.
- Distancia hacia el camino.
- Dificultad del terreno.
- Fuerza y resistencia del grupo.
- Habilidades técnicas y experiencia del grupo.
- Posibilidades de comunicación.
- Asistencia externa.
- Programa de transporte y Plan para fallas mecánicas/retrasos.
- Lo más apropiado para aterrizar o cargar.

PUNTOS CLAVE PARA TENER EN CUENTA EN CASO DE UNA EMERGENCIA

- Mantén siempre la calma.
- Mantén un registro de las comunicaciones realizadas, con horarios y personas.
- Reporta la situación y su evaluación a la instancia pertinente.
- Hasta que todos los datos hayan sido analizados, evita hacer una admisión de culpa frente a otros.
- No hables directamente con la prensa, ni la contactes. El único vocero oficial de la ASE es el Presidente.
- Si existe una emergencia nacional y necesitas saber cómo actuar como grupo Scout, comunícate con la Oficina Nacional Scout.

5 PASOS DE SEGURIDAD PARA CADA REUNIÓN

- 1** La inscripción en la ASE no solo te da seguro de accidentes, sino todo el respaldo logístico y legal en caso de un accidente.
- 2** En el OBI, siempre dedica 5 minutos en cada “pequeño grupo” a analizar las actividades y posibles riesgos de ese día.
- 3** Conoce y respeta tus límites y las de tus muchachos/as, nunca te expongas ni les expongas a riesgos innecesarios.
- 4** Conoce, aplica y sociabiliza las 3 R’s (Reconocer, Resistir y Reportar) contra el abuso.
- 5** Lleva siempre tu cartilla de seguridad contigo en todas las actividades Scouts.

LO QUE SIEMPRE DEBES HACER EN SEGURIDAD

- Incluye siempre el tema de seguridad como primer criterio en la planificación y evaluación de actividades.
- Reporta y solicita los permisos para salidas de caminata, campamentos, etc., según indica el MNSS.
- Actualiza constantemente los números de emergencia de los/as beneficiarios/as, contactos de emergencia del Grupo y del Distrito; al igual que los números de instituciones de respuesta a emergencias como Bomberos, Policía Nacional, Cruz Roja, etc.
- Asegúrate que existan en el grupo los responsables en el tema de seguridad, debidamente capacitados y certificados.
- Asegúrate que existan los equipos de navegación, primeros auxilios

y comunicación mínimos en el grupo.

— Asegúrate que los/as Scouts tienen el entrenamiento mínimo, normas claras y acompañamiento necesario.

— Mantén informados a los representantes sobre las actividades.

— Conoce la normativa nacional para activación con niños/niñas, adolescentes y jóvenes: Código de la niñez.

— En salidas de caminatas o exploraciones siempre mínimo dos adultos, nunca uno.

— Respetar la intimidad de Scouts y Dirigentes.

— Conoce el “Modelo Nacional de Seguridad Scout”, MNSS (www.scoutsecuador.org).

— Asegúrate que todas las actividades dentro o fuera del local cumplen con el “Marco de Gestión de Riesgos” del MNSS y las normas de protección juvenil.

— Conoce y aplica los roles de dirigentes, Scouts y representantes en el tema de seguridad según el MNSS.

LO QUE NUNCA DEBES HACER

— Nunca ejecutes actividades con Scouts que tengan un nivel de riesgo Alto o Extremo sin un proceso de reducción del riesgo correspondiente.

— No temas detener una actividad o situación si detectas un riesgo no controlado.

— Nunca realices salidas como caminatas o campamentos sin que TODOS/AS los/as chicos y dirigentes estén inscritos y cuenten con el Seguro Scout.

— Nunca ignores las normativas, procesos y consejos de seguridad. Nunca asumas que otro está encargado del tema de seguridad: verificalo.

— Nunca desestimes o dejes de



Cortesía: ASE

reportar cualquier incidente o situación de abuso o emergencia.

— Nunca divulgues información confidencial de Scouts.

— Nunca conversar con un/a Scout a solas. Si no es en espacios públicos

— Nunca realices actividades o ceremonias que puedan resultar abusivas o extremas para los/as Scouts.

— Nunca promuevas castigo físico a Scouts como medida correctiva.

— En caso de una emergencia, nunca asumas responsabilidades de primeros auxilios si hay otra persona más capacitada.

LA COMUNICACIÓN Y COORDINACIÓN CON LOS FAMILIARES O REPRESENTANTES

Es importante recalcar que si bien es cierto que los padres/madres no cumplen un rol directo en el desarrollo de una reunión, actividad o evento, en caso de emergencias la comunicación y coordinación con representantes es relevante, por cuanto la información que recibamos y entreguemos nos servirá para minimizar los riesgos y/o dar respuesta emergente en la salud física, psicológica y afectiva de sus apoderados, además que, es de total responsabilidad de los Scouts como organización coordinar y comunicar directamente a los/as representantes si el acontecimiento que se presenta llega a niveles muy graves o trágicos.

Primero, es necesario que los padres conozcan que para los scouts el tema seguridad y protección de jóvenes, dirigentes y colaboradores/as es de máxima importancia en toda actividad, reunión o evento, deben confiar al 100% en cómo los scouts hacen las cosas, para ello deben estar muy bien informados en cómo estamos organizados los Scouts desde el ámbito Nacional hasta el ámbito de grupo. Aspectos de interés que deben conocer:

La Asociación cuenta con un Modelo de seguridad y un Plan Integral de Seguridad Scout

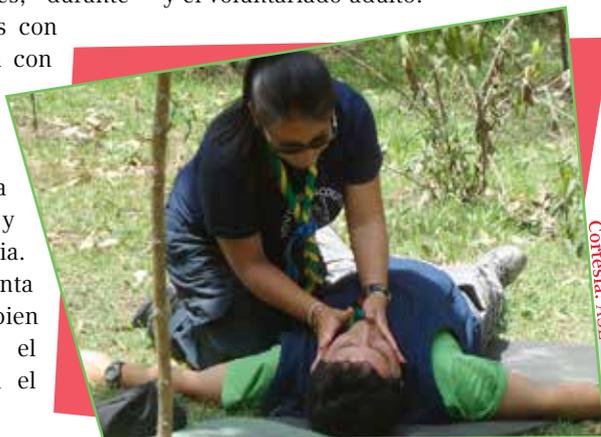
Existe un seguro contra accidentes que puede ser utilizado por todos los miembros en los diferentes escenarios y montos que cubre.

La Asociación cuenta con un subdirector de seguridad, y un equipo de emergencias capacitado que coordinan muy estrechamente con los grupos, distritos y a nivel nacional cualquier eventualidad antes, durante y después de las actividades con scouts, así mismo coordinan con organizaciones que manejan las emergencias de la ciudad (Cruz Roja y Bomberos) y los representantes de la ley (Policía) para prevenir y responder ante una emergencia.

El grupo/distrito cuenta con medidas de seguridad bien establecidas basadas en el Modelo de Seguridad y en el

Plan Integral de Seguridad Scout, que incluyen: procedimientos adecuados para participar en actividades, procedimientos adecuados para las jornadas de reunión de fin de semana, plan de actividades, plan de contingencias, autorización de los padres o representantes para actividades al aire libre, entre otros.

El grupo/distrito cuenta con personas capacitadas en prevención y atención en primeros auxilios para asegurar el bienestar de beneficiarios/as y el voluntariado adulto.



Cortesía: ASE

El grupo cuenta con voluntariado adulto o juventud adulta capacitados para dirigir a NNAJ.

El grupo cuenta con equipo básico de seguridad y con el apoyo de la institución patrocinadora para uso de espacios seguros para las reuniones de fin de semana.

La institución patrocinadora del grupo cuenta con infraestructura adecuada para facilitar la prevención y respuesta ante una emergencia (señalética, vías de evacuación, extinguidores, alarmas, cámaras de vigilancia).

El grupo cuenta con el apoyo de un especialista médico o se encuentra cerca de algún punto de emergencia cercano totalmente identificado

Dar a conocer el POA de grupo y calendario de actividades y eventos de la unidad y del grupo, entre otros.

Todos estos aspectos pueden ser notificados en reuniones de ppmm y boletines publicados en los medios de comunicación oficiales de los grupos/distritos/nacional.

Segundo, los padres deben saber cómo, quién y cuándo recibirán una notificación sobre la situación de emergencia de sus apoderados/as, para ello hay que garantizar que la información llegue de manera clara, concisa y con total seriedad.

Para garantizar que cada uno de los/as representantes tenga la versión más fiable en relación a la situación de emergencia, es necesario que mantengan su información de contacto al día en el sistema de datos de la Asociación y en los formularios de registro de participación en eventos o actividades al aire libre de sus hijos.

La forma y prontitud de la comunicación dependerá de la magnitud del suceso y del impacto, potencial o real, sobre la seguridad de la juventud. Si bien es muy difícil describir todos los escenarios posibles, se puede usar la descripción a continuación como una guía para estimar el nivel de comunicación del grupo/distrito, medio de notificación utilizado y la persona para comunicarse con las familias:



Cortesía: ASE

Nivel de impacto	Medio de notificación	Responsable
<p>Un incidente de bajo impacto: que no representa riesgo alguno, o uno mínimo a la seguridad del grupo de jóvenes. No hay interrupción de las actividades cotidianas y el incidente es un incidente aislado que no afecta a más de una persona</p> <p>Por ejemplo: un pequeño disturbio o una pelea, accidente leve. Importante: todos los problemas de conducta garantizarán que se responda con una notificación.</p>	<p>Conversatorio en persona con representante o tutor/a legal</p> <p>Envío de una carta a la casa y/o un mensaje por correo electrónico</p>	<p>Dirigente de Unidad o Jefe de grupo</p>
<p>Un incidente de impacto moderado: representa un riesgo moderado para el grupo. Puede resultar en cierta interrupción de las actividades tal como: un cambio en el horario o la cancelación de algunas actividades.</p> <p>Por ejemplo: un escape de gas, corte de servicios básicos o la amenaza de personas indeseables.</p>	<p>Conversatorio en persona</p> <p>Un correo electrónico</p> <p>Un mensaje de texto</p>	<p>Dirigente de Unidad o Jefe de grupo</p>
<p>Un incidente de alto impacto: el incidente representa un riesgo considerable para su seguridad de los jóvenes, y tiene como consecuencias una interrupción enorme de las actividades de unidad/grupo/distrito, cambio de horario, evacuación, cancelación de actividades y afecta a muchos jóvenes.</p> <p>Por ejemplo: Extravío de jóvenes y dirigentes, derrumbamiento de infraestructura, interrupción permanente de vías y carreteras, la presencia de un intruso que haya agredido a jóvenes y dirigentes.</p>	<p>Un mensaje de texto</p> <p>Llamada telefónica</p> <p>Un correo electrónico</p> <p>Un anuncio de prensa</p>	<p>Jefe de grupo/Comisionado de Distrito/Director Ejecutivo</p>

En el caso de una situación de emergencia o de alto impacto en el lugar de reunión del grupo o durante una actividad o evento, el acceso a la escena estará limitado y controlado por los agentes de policía o los bomberos. Se recomienda que los/as representantes permanezcan cerca de sus fuentes de comunicación, ya sea el teléfono o el correo electrónico, para asegurar que reciban, de parte del personal responsable, información actualizada fiable y oportuna relacionada con la emergencia.

Cuando el Jefe de grupo/Comisionado de Distrito/Director Ejecutivo una vez se declare que ya ha “pasado” la emergencia, les comunicará e indicará cómo se pueden reunir con sus hijos. Se les indicará que vayan a un lugar determinado que podría estar fuera del lugar de reunión, actividad o evento. Es importante que se siga estas indicaciones por la seguridad de jóvenes, dirigentes y ellos mismos.



Cortesía: ASE

Tomar en cuenta que solo se le entregará al la NNAJ a una persona que aparezca en la lista de contactos de emergencia. Si la persona es uno de los padres con derechos legales, su nombre tiene parentesco con el beneficiario y tiene derechos de recibir información por correo, deberá aparecer en la lista del sistema de datos de la ASE o en la ficha de inscripción de actividad del beneficiario; también tendrá que mostrar una identificación adecuada (cédula/pasaporte/licencia de conducción) para retirarle del lugar.

Si ha ocurrido una evacuación durante la jornada, actividad o evento, existe la posibilidad de que los/as jóvenes regresen al mismo sitio de reunión y que las rutas regulares del servicio de transporte se reanuden y lleguen por sí solos a sus hogares; también es posible

que hagan una llamada telefónica, envíen un mensaje de texto o correo electrónico sobre la evacuación antes que el Grupo/Distrito/Nacional tenga la oportunidad de notificar a los padres; por favor, las versiones oficiales son las que hay que hacer prevalecer: se podrían tergiversar los acontecimientos aumentando o disminuyendo sobre lo ocurrido. Hay que lograr que confíen y se basen en la información del grupo/distrito/nacional y hacer que revisen frecuentemente su teléfono o correo electrónico para asegurarse de que están recibiendo actualizaciones fiables y oportunas referentes a la emergencia por parte de dirigentes responsables. Los textos generados por estudiantes y los medios sociales pueden causar confusión y alterar aún más los protocolos de seguridad.

MÉTODO SCOUT

“ Nuestro método de formación es educar desde dentro, en lugar de instruir desde fuera: ofrecer juegos y actividades que además resulten atractivos para el muchacho, lo eduquen seriamente en el aspecto moral, mental y físico.”

Baden Powell

”

ENFOQUES EDUCATIVOS

EL HOMBRE Y LA MUJER QUE ASPIRAMOS

El Movimiento Scout, a través del Proyecto Educativo, propone para nuestras vidas un ideal, expresando a través de un poema los principios del Movimiento y motivando a quienes participamos en él a vivirlo en cada momento de nuestras vidas, esforzándonos a ser mejores y fomentando a hacer todo lo que de nosotros dependa para ser:



*Una persona íntegra y libre,
Limpia de pensamiento, recta de corazón,
De voluntad fuerte, responsable de sí misma,
Que ha optado por un proyecto personal para su 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 su familia en 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 por dejar el 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 de 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.*



ELEMENTOS DEL MÉTODO SCOUT

El Método Scout es un sistema de autoeducación progresiva complementario de la familia y de la escuela, basado en la interacción de varios elementos, los cuales deben estar presentes en todas las actividades scouts.

Es importante que los elementos del método mantengan articulación y equilibrio entre ellos para mantener la calidad del Programa Scout y lograr a través de su conjugación lo que denominamos “la vida de grupo”.

Podríamos graficar al método scout con un cubo tridimensional en el que cada parte del cubo representa cada uno de los 7 elementos, que unidos todos entre sí conforman un solo cuerpo:



Podemos observar con facilidad que cada una de las piezas cumple un papel fundamental en la estructura; si falta una sola de ellas, no se logra la figura. Lo mismo ocurre con el método scout: si dentro del programa de actividades faltase un elemento, podríamos decir con certeza que no es una actividad efectuada bajo el método scout. En algunos casos uno que otro elemento tendrá mayor o menor porcentaje de incidencia dependiendo del contexto educativo que se enfoque, pero lo que no debe ocurrir, es que se maneje un programa con ausencia de uno o varios de estos elementos.

Esta es la razón por la que siempre se ha dicho que el Método Scout es uno solo, y, es el mismo desde los inicios del escultismo, dividido en varios elementos complementarios entre sí.

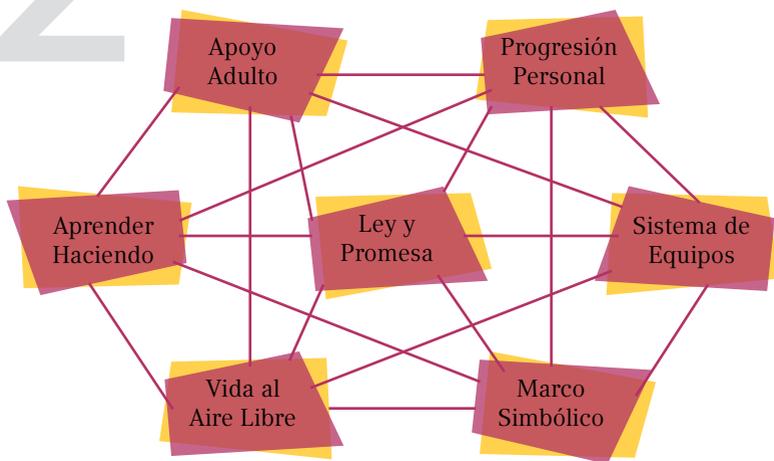
A continuación enlistamos los elementos del método y un diagrama que refleja la constante interacción entre ellos. En las próximas páginas podremos analizar de manera práctica su aplicación en el programa de tu unidad, enriqueciendo la vida de grupo.

7
E
L
M
É
T
O
D
O
S
C
O
U
T

- Adhesión a la Ley y la Promesa
- Naturaleza (vida al aire libre)
- Aprendizaje por la acción
- Sistema de equipos
- Presencia estimulante del adulto
- Marco simbólico sugerente
- Progresión personal

Podrás encontrar las definiciones de cada elemento en las guías de dirigentes. En las siguientes páginas daremos un enfoque educativo sobre cada elemento, de manera que pueda ser aplicado de la mejor manera en los programas de cada unidad.

LOS ELEMENTOS QUE INTEGRAN EL MÉTODO SCOUT SON:



PROGRESIÓN PERSONAL

Las actividades que los/as scouts realizan dentro de su variado programa tienen la característica de ser atractivas a NNAJ porque son elegidas de acuerdo a sus intereses, logrando alcanzar progresivamente objetivos educativos propios de su edad, y que permitirán el cumplimiento del Proyecto Educativo al finalizar su vida scout.

Todas las actividades que se realizan dentro de un programa scout están encaminadas a lograr uno o varios objetivos educativos, tomando en cuenta que su nivel de logro difiere entre un individuo y otro de acuerdo a varios factores, como: la edad evolutiva, de la riqueza de la experiencia y la retroalimentación que se tenga de la misma.

Para lograr que este elemento del método scout se cumpla, hay que convertir a cada quien en el responsable de su propio desarrollo; se logra, en gran medida, haciéndoles responsables de la evaluación de su progresión personal, es decir, responsables de su autoevaluación. La función del/la dirigente, con respecto a este elemento de la progresión personal, es ayudarlo a lograr una autoevaluación crítica y proactiva de su progresión personal y que lo vaya descubriendo mediante las Actividades Destacables efectuadas en el programa educativo.

Áreas De Crecimiento

A su vez, tomando en cuenta que el ser humano es integral, estos objetivos educativos están clasificados en **áreas de crecimiento**, que son dimensiones de la personalidad, las cuales deben desarrollarse equilibradamente para dar completitud a la progresión personal.

En la siguiente tabla se puede evidenciar la dimensión de la personalidad, el área de crecimiento y el interés educativo, el cual tiene un enfoque específico para cada edad, y que puedes encontrar en las guías de dirigente para cada unidad.

Área de Crecimiento	Dimensión de la personalidad	Interés educativo general
CORPORALIDAD	Física	Desarrollar la parte de responsabilidad que corresponde a la persona en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.
CREATIVIDAD	Intelectual	Desarrollar la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.
CARÁCTER	Ética	Desarrollar la adhesión a valores morales y éticos que permitan su desarrollo integral.
AFECTIVIDAD	Afectiva	Desarrollar la capacidad de obtener y mantener un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.
SOCIABILIDAD	Social	Desarrollar la dimensión social de la personalidad con énfasis en el aprendizaje y la práctica de la solidaridad.
ESPIRITUALIDAD	Espiritual	Desarrollar la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumir la fe e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.

Objetivos Educativos Terminales E Intermedios

Todos los aprendizajes que adquirimos durante la vida son producto de un proceso. Cuando el proceso es estructurado e intencionado se considera educativo, y para ser educativo se debe plantear con claridad los objetivos que se desea alcanzar.

En el poema que se encuentra al inicio de este capítulo se expresa el perfil de salida que se espera de las personas que culminan su educación scout alrededor de los 21 años, pero durante su paso por las diferentes ramas scout, NNAJ atraviesan un proceso que les permitirá alcanzar esos objetivos educativos finales; los pasos que den durante este proceso se denominan objetivos educativos intermedios.

En la siguiente tabla comparamos el proceso de metamorfosis de una mariposa con los objetivos intermedios y final del Proyecto Educativo.



Objetivos Intermedios					Objetivos Final
7 - 9	9 - 11	11 - 13	13 - 16	16 - 17	17 - 21
Practica los principales hábitos de higiene personal.	Practica la mayoría de los hábitos de higiene personal.	Demuestra en la mayoría de las ocasiones interés y cuidado en su aspecto de higiene personal.	Demuestra continua preocupación por su aspecto e higiene personal.	Mantiene constantemente un aspecto personal de orden e higiene.	Valora su aspecto y cuida su higiene personal y la de su entorno
Realiza pequeñas tareas de orden y limpieza de su entorno.	Demuestra generalmente interés por el orden y limpieza de los lugares en que vive y juega.	Contribuye a la limpieza y orden de su hogar y de los lugares de trabajo.	Mantiene ordenados y limpios sus objetos personales. Acampa en óptimas condiciones de higiene.	Asume tareas permanentes en la mantención del orden y limpieza de su hogar.	

Como observamos en la tabla, en algunas ocasiones para alcanzar un sólo objetivo educativo final es necesario desarrollar varios objetivos intermedios en cada rango de edad; en nuestro ejemplo se necesitaron desarrollar 2 objetivos intermedios en cada rango, aunque el objetivo final sea uno solo. Al mismo tiempo podemos analizar que cuando un objetivo intermedio no se desarrolla el objetivo terminal resulta ser carente de buenos resultados.

La siguiente imagen ilustra el caso de un objetivo educativo final en el que existen dos o tres sublíneas en cada rango de edad.

Infancia Intermedia		Preadolescencia		Adolescencia	
Infancia Media	Infancia Tardía	Prepubertad	Pubertad	Adolescencia	Juventud
7 - 9	9 - 11	11 - 13	13 - 16	16 - 17	17 - 21
Se manifiesta habitualmente por medio de dibujo y la pintura.	Demuestra en distintas actividades su interés por expresarse.	Participa sin inhibiciones en las actividades artísticas de su Unidad.	Manifiesta por distintos medios sus intereses y aptitudes artísticas.	Pone en común sus inquietudes, aspiraciones y creaciones artísticas.	Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que facilitan el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
Participa en cantos, danzas y representaciones artísticas	Se expresa aceptablemente a través del lenguaje Reconoce y aprecia la calidad expresiva de los demás.	Expresa en el Libro de Patrulla, por distintos medios, lo que vive, piensa o siente	Canta habitualmente y conoce numerosas canciones. Prepara disfraces y utilería para los números de fogata.	Demuestra selectividad en sus afinidades artísticas y culturales. Tiende a expresarse de un modo propio, apreciando críticamente tendencias e ídolos sociales	

En la guía de dirigente de cada unidad podrás encontrar los objetivos educativos para la edad correspondiente y en las seis áreas de crecimiento. En el recuadro lateral encontrarás el link donde puedes descargar el libro completo de objetivos educativos.

Www

Descarga gratis el libro de Objetivos Educativos en la biblioteca de la página de la ASE. Este es un link directo.

No debemos olvidar que los objetivos son un referente de las características generales de personalidad en cada rango de edad, por lo cual no nos enfocamos en evaluar los objetivos en sí, sino en fomentar y ofrecer actividades cuyas experiencias sean enriquecedoras para el correcto desarrollo y alcance de los objetivos. En el capítulo 8 hablaremos sobre las diferentes herramientas disponibles para este fin.

MARCO SIMBÓLICO

El Marco Simbólico provee la oportunidad de vivenciar los valores que proponemos como movimiento, a partir de un ambiente de referencia, símbolos, acciones y terminología que enmarcan las actividades de los jóvenes. El propósito de un marco simbólico, no es crear un mundo ficticio que aisle de su realidad sino que, por el contrario, es una herramienta que pretende ayudarles a aprender y comprender las realidades, identificarse con valores trascendentes para su vida y favorecer el sentido de pertenencia a sus grupos y comunidades.

De la misma forma en que las personas van evolucionando, los marcos simbólicos en las diferentes ramas que conforman el Programa de una asociación, irán evolucionando gradualmente, yendo desde la fantasía de los lobatos y lobeznas al compromiso y la solidaridad de los rovers. Los Marcos Simbólicos se articulan unos con otros, en forma progresiva, a los efectos de acompañar el crecimiento de los chicos y chicas.

El uso de un marco simbólico propicia en los jóvenes la capacidad para la imaginación, la creatividad e inventiva. A partir de los símbolos, las acciones y la terminología compartidas se estimula la integración y el sentido de pertenencia a un grupo, ya sea la Patrulla o la Unidad Scout.

Presenta los valores que proponemos como Movimiento de manera atractiva y ayuda a los/as chicos/as a identificarse con los mismos.

“Finalmente, un marco simbólico puede abrir el camino al desarrollo espiritual a través del hecho que se basa en los valores contenidos en los principios del Movimiento Scout. Puede estimular a los jóvenes a explorar y examinarse a sí mismos, sus relaciones y su vida en general, yendo más allá de lo material, de la vida cotidiana, transformando, durante un tiempo, lo ordinario en extraordinario, lo imposible en lo posible, lo inobservable en lo que puede sentirse intuitivamente.”

Para que constituyan un todo coherente y progresivo, los símbolos, terminología y ceremonias que se diseñan para cada una de las unidades, deben estar fuertemente vinculados con el ambiente de referencia que los inspira. Por ejemplo en la unidad scout, en donde el ambiente de referencia es la aventura de explorar, los nombres de las etapas de la progresión personal, de los organismos de la unidad, las características de las ceremonias y el diseño de las insignias, entre otras cosas, deben reflejar y estar de acuerdo con este ambiente de referencia.

El uso de un tema específico para una unidad no evita el uso de otros temas durante el año para un proyecto particular o un campamento para agregar atracción y un nuevo aprendizaje en perspectiva. Esto implicará el pensar en los objetivos educativos de esa actividad, qué van a hacer los jóvenes y cómo lograr que esa idea cobre vida (decoraciones, trajes, actividades específicas).

— **El Marco Simbólico en la Unidad Manada** es el ambiente de fantasía. Propone a los niños y niñas ser parte del Pueblo Libre. Como fondo motivador utiliza la historia del *Libro de las Tierras Vírgenes* de Rudyard Kipling. La progresión del aprendizaje por el servicio se expresa en hacer un favor a alguien todos los días. El énfasis está puesto en el juego como forma de aprender y comprender la realidad.

— **El Marco Simbólico en la Unidad Scout** es el ambiente de aventura de la exploración. La propone ser exploradores de nuevos territorios, el compartir con amistades (la pandilla del barrio que se transforma en patrulla) y el pequeño grupo que se apropia de un territorio. Como Fondo Motivador utiliza las Grandes Exploraciones. La progresión del aprendizaje por el servicio se expresa en la Buena Acción Diaria y la Buena Acción de Patrulla. El énfasis está puesto en el gusto por explorar.

— **El Marco Simbólico en la Comunidad de Caminantes** es el ambiente de la aventura del descubrimiento. Propone a los/as jóvenes ser constructores y artesanos de caminos interiores y exteriores, descubrir los caminos exteriores (relación con los demás y

Dios) y camino interior, la construcción de la identidad. Como fondo motivador impulsa al descubrimiento de caminos interiores y exteriores. La progresión del aprendizaje por el servicio se expresa en cada Empresa Caminante, la cual aporta su propio fondo motivador. La progresión del aprendizaje por el servicio se expresa en el Gesto Solidario como participación en la comunidad. El acento está puesto en descubrir los caminos interiores (relación con uno mismo).

— **El Marco Simbólico en la Comunidad Rover** es “Mi Proyecto de vida”, el ambiente de compromiso y solidaridad es el que prevalece. Propone a los jóvenes tener un proyecto para su vida, “Rema tu propia Canoa” decía nuestro fundador Baden Powell, ser una persona que actúa éticamente y moralmente en su comunidad y participa de forma comprometida y solidaria en el mundo adulto. Cada proyecto Rover aporta su propio Fondo Motivador. La progresión del aprendizaje por el servicio se expresa en el servicio junto a otros como compromiso solidario. El acento está puesto en el actuar autónomo, solidario y responsable en comunidad, con un proyecto de vida.

CUADRO REFERENCIAL DEL MARCO SIMBÓLICO

Unidades	Marco Simbólico	Fondo Motivador	Etapas De Progresión	Componentes
Manada	Fantasía	El libro de las tierras vírgenes	Pata tierna Lobo saltador Lobo rastreador Lobo cazador	<p>Tangibles : Uniforme, tótem, bandera, libro de oro, color amarillo, cubil.</p> <p>Intangibles : Lema, ley de la manada, promesa, ceremonias, celebraciones, saludo del lobato, gran clamor, nombres de selva y oración</p>
Unidad Scout	Explorar nuevos territorios con un grupo de amigos	Grandes exploraciones	Pista Senda Rumbo Travesía	<p>Tangibles: Uniforme, banderín de patrulla, rincón de patrulla, libro de oro, bandera, bordón, color verde.</p> <p>Intangibles: Lema, oración, saludo, nombre de patrulla, grito de patrulla, ceremonias y celebraciones.</p>
Comunidad De Caminantes	Vivir mi propia aventura	Descubrimiento de caminos interiores y exteriores	Búsqueda Encuentro Desafío	<p>Tangibles: uniforme, bandera, libro de equipo, local de equipo, color azul.</p> <p>Intangibles: lema, oración, saludo scout, nombre del equipo, ceremonias y celebraciones.</p>
Comunidad De Rovers	Tengo un proyecto para mi vida	Proyecto rover	Visión Proyección Gestión Misión	<p>Tangibles: Uniforme, Horquilla Rover, Bandera, Color Rojo.</p> <p>Intangibles: Lema, Oración, Celebraciones y Ceremonias, Saludo Scout.</p>

Tangibles: son componentes que evidencian el marco simbólico.

Intangible: son componentes no-evidenciables del marco simbólico, pero que se constituyen como inherentes a él.

LA SEÑA Y EL SALUDO SCOUT

La seña scout representa:

- Los tres principios y tres virtudes scouts (dedos extendidos).
- La ayuda y protección del más fuerte al más débil (el dedo pulgar sobre el meñique).
- El Movimiento Scout está presente alrededor del mundo (el espacio que se forma entre los dedos).



LA BUENA ACCIÓN

El Movimiento Scout, ha tomado como una característica de sí, el hacer por lo menos una buena acción diaria. Esto quiere decir que, como scouts debemos buscar momentos y oportunidades para ayudar a alguien, sin esperar recompensa alguna.

Para entender la buena acción, hay que recordar

que es un acto extra de responsabilidad social, y no simplemente algo que se hace por cortesía. Tampoco la buena acción es algo que es parte de tu responsabilidad, por ejemplo, tender tu cama o hacer tus deberes son parte de tus tareas en casa o la escuela, (por tanto no es una buena acción el realizarlas).

Existen las buenas acciones individuales y colectivas; grandes y pequeñas; pero siempre hay un buen momento para ofrecerlas.

En el Movimiento Scout, se hace un nudo (rizo cuadrado),

con las puntas de la pañoleta, para recordarte que hay que realizar una buena acción diariamente, y cuando se la haya hecho, se deshace el nudo.

LA LEY SCOUT

La Ley Scout expresa de forma ordenada un código de valores y conducta, que los y las scouts eligen para orientar su camino en la vida. Es importante, no sólo que conozcan sus artículos, sino que entiendan el significado de cada uno de ellos. El dirigente de Unidad debe

La Ley Scout

El y la Scout

- Es una persona digna de confianza
- Es leal
- Sirve a los demás
- Comparte con todos
- Es amable
- Protege la vida y la naturaleza
- Se organiza y no hace nada a medias
- Enfrenta la vida con alegría
- Cuida las cosas y valora el trabajo
- Es una persona limpia en pensamientos, palabras y obras.

La Ley de la Manada

El lobato y la lobezna

- Escucha y respeta a los demás
- Dice la verdad
- Es alegre y amigable
- Comparte con su familia
- Ayuda a los demás
- Cuida la naturaleza
- Desea aprender

promover la reflexión, permitiendo que se logre aplicar la Ley en cada instancia de su vida, volviéndola parte de su personalidad.

En las guías de dirigente para cada unidad encontrarás el enfoque que tiene la Ley y la Promesa Scout de acuerdo a la edad de tus beneficiarios/as. Como generalidad podemos decir:

El y la dirigente scout:

— **Es una persona digna de confianza;** porque dice lo que cree y cree lo que dice. Es no mentir al otro ni a uno mismo. Es cumplir con la palabra dada.

— **Es leal;** porque es fiel a sus valores y principios. Sólo una persona que es fiel a sí mismo, puede ser leal a los demás. Lealtad significa estar siempre presente el compromiso hacia los propósitos más elevados del Movimiento Scout.

— **Sirve a los demás;** porque sabe que a través del servicio es posible crecer en espíritu, conocer y respetar distintas realidades, y es la oportunidad de ofrecer su tiempo, conocimientos y acciones para hallar la verdadera felicidad, haciendo felices a los demás.

— **Comparte con todos;** porque sabe que todas las personas tienen algo que ofrecer y enseñar; el/la scout comparte a través de la amistad sincera y sin prejuicios, comprende y respeta las diferencias; practica el desprendimiento, no sólo material, sino también la liberación de los miedos que pudieran afectar sus

relaciones personales.

— **Es amable;** porque la amabilidad auténtica no puede ser fingida. Ser amable va más allá de los buenos modales y el respeto. Amabilidad incluye generosidad, bondad, indulgencia y comprensión a los demás.

— **Protege la vida y la naturaleza;** porque comprende que la vida se manifiesta a cada momento, en cada logro y fracaso, en las expresiones de la naturaleza, e incluso en el avance de la tecnología. El y la scout respetan todas las expresiones de vida y trabajan para protegerlas y potenciarlas.

— **Se organiza y no hace nada a medias;** porque sabe que ante un compromiso se cumple lo ofrecido; para lo cual se organiza para completar la tarea encomendada, valorando el trabajo y terminándolo a cabalidad.

— **Enfrenta la vida con alegría;** porque siempre ve el lado luminoso de las cosas y no el sombrío. Es optimista, porque sabe que es la mejor herramienta contra el miedo; se ríe de sus propios absurdos, pero jamás utiliza el sarcasmo o la burla como falsa alegría.

— **Cuida las cosas y valora el trabajo;** porque reconoce que todo lo material es fruto del trabajo humano, y todo humano es creación de Dios. Al scout no le interesa solamente la acumulación de bienes materiales, porque sabe que la auténtica felicidad proviene del centro de su ser y a través del servicio.

— **Es una persona limpia de pensamiento, palabras y obras;** porque vive actuando con buenas intenciones y de buena manera. Porque reconoce que lo impuro, es toda acción que daña o debilita su cuerpo o el de los demás. Este artículo de la Ley está muy relacionada a la virtud scout de la pureza.

LA PROMESA SCOUT

La Promesa Scout es el compromiso libre y voluntario que cada scout hace para cumplir con la Ley Scout y ser un buen ciudadano. La Promesa Scout no debe confundirse con un juramento, ya que cuando promete lo hace para toda la vida y lo asume como un compromiso y un estilo de vida que le guiará, no solo dentro del Movimiento, sino en todos los aspectos de su accionar diario. Por eso, al momento de realizar la

Promesa del lobato

Yo prometo, Ser siempre mejor, Amar a Dios y a mi país, Y cumplir la Ley de la Manada

bien cada artículo de la Ley, los principios y virtudes, así como el significado de la Promesa misma. De

Promesa Scout

Prometo, hacer cuanto de mí dependa para amar a Dios, servir a mi país, trabajar por la paz y vivir la Ley Scout.

igual manera, cuando se renueva la promesa o se asiste a una ceremonia de promesa de otro/a scout, es la oportunidad de recordar la promesa que cada uno realizó la primera vez.

UNIFORME SCOUT

Todos los miembros de la Asociación de Scouts del Ecuador tienen derecho a portar el Uniforme Scout de acuerdo al Reglamento de Uniformes e Insignias de la ASE.

Podemos distinguir cinco tipos de uniformes, utilizados de acuerdo a la ocasión y cargo de quien lo utilice, estos son:

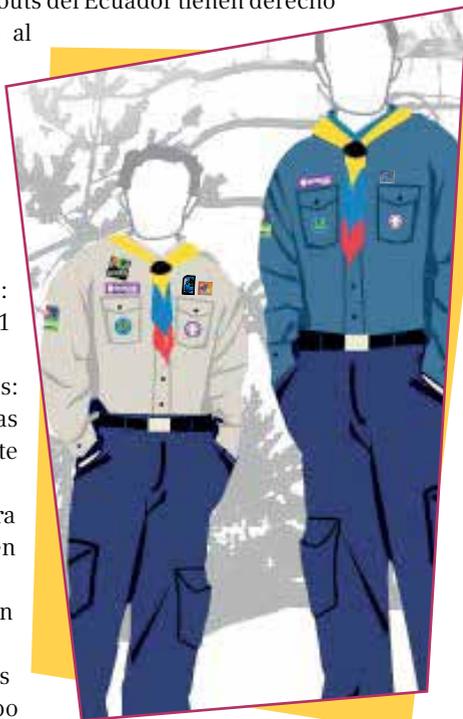
— Uniforme de beneficiarios/as: Para los niños/niñas y jóvenes entre 7 y 21 años formalmente inscritos a la ASE.

— Uniforme de miembros activos: Para el voluntariado adulto de las distintas líneas de acción y que esté formalmente inscritos a la ASE.

— Uniforme opcional: para beneficiarios/as y voluntarios/as adultos en proceso de inducción.

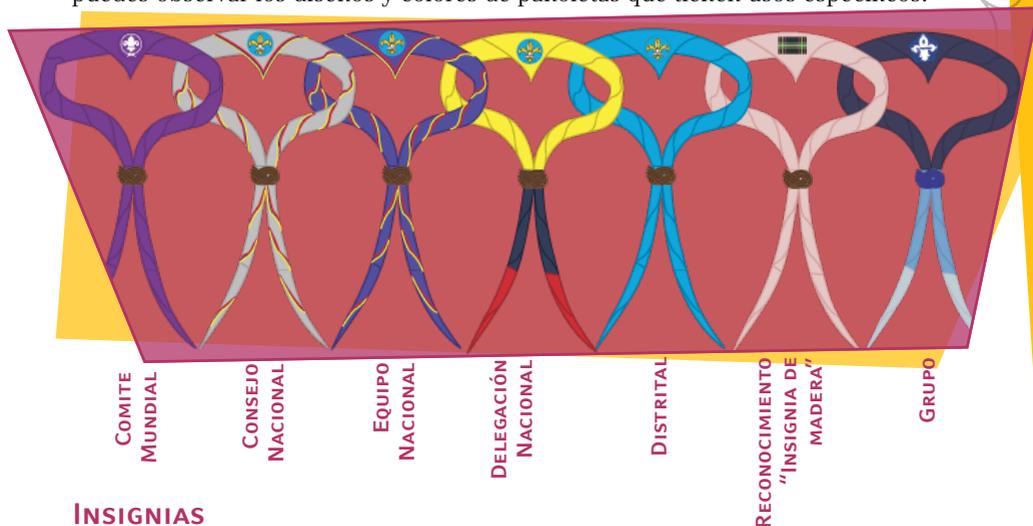
— Uniforme de parada: utilizado en ocasiones especiales.

— Uniforme de autoridades nacionales: para miembros del Equipo Nacional y Consejo Nacional.



COLORES DE LA PAÑOLETA

La pañoleta constituye uno de los símbolos scouts más representativos, tanto para sus miembros como para quienes no pertenecen al Movimiento Scout. La pañoleta es sin duda el símbolo con el que la sociedad relaciona al Movimiento. A continuación puedes observar los diseños y colores de pañoletas que tienen usos específicos.



INSIGNIAS

Las Insignias son los símbolos que los/as Scouts utilizamos para reconocer la participación, la pertenencia, el compromiso, la progresión de sus miembros y reconocimiento de beneficiarios/as. Bajo esa clasificación, en la ASE tenemos las siguientes insignias:



Debemos recordar que los símbolos estimulan el logro de aquello que representan por lo que su uso no debe llevar a exageraciones que derivan en fanatismos que conllevan a desvirtuar su propósito. Por esta razón, las insignias NO indican rangos, ni autoridades, pues son la forma visible de un esfuerzo personal que debe ser reconocido y alentado dentro del seno de la Unidad y Grupo Scout con la solemnidad, alegría y emotividad adecuadas; así también la pañoleta NO indica pertenencia a grupos selectos, ni de élite; este sencillamente representa la pertenencia al grupo scout que con sencillez, sobriedad, e identidad propia se desarrollan en armonía los elementos del método.

PROTOSCOLOS, CEREMONIAS Y CELEBRACIONES

Son muy importantes dentro del marco simbólico del Movimiento Scout porque motivan la participación, reconocen el esfuerzo y refuerzan el sentido de pertenencia de quienes participan en cada una de las diferentes unidades. A continuación enumeraremos algunas de ellas, no sin antes dar una definición para delimitar la connotación de cada término.

— **Protocolo:** Las formalidades, la etiqueta y las reglas de cortesía son parte de un todo que llamamos protocolo. La etiqueta es impuesta por el protocolo para determinar la solemnidad e importancia de la ceremonia de un acto. Hay tres partes esenciales en el protocolo de las personas y los símbolos: orden, lugar y tratamiento. Ejemplo: Formaciones, ubicación, procedimientos, ambientación, cronología, etc.

— **Ceremonia:** Se define como una serie de formalidades que se debe aplicar para la celebración de un acto público y solemne. Ejemplo: Ceremonia de Compromiso, Izada de Bandera, Oración, Partida Rover, sesión solemne conmemorativa, etc.

— **Celebración:** Es sinónimo de festejar, aplaudir, conmemorar un acontecimiento importante, como un aniversario, la finalización de una etapa y el inicio de la siguiente, una fogata scout, Paso de unidad, etc.



Cortesía: ASE

En el Manual de Ceremonias podrás encontrar información más detallada de cada una, así como las sugerencias para llevarlas a cabo. Alentamos a los/as dirigentes a revisar dicho manual con el fin de mantener un criterio uniforme en los grupos de la ASE. La correcta ubicación de las formaciones las encontrarás en el capítulo 10 y los protocolos de inicio y final de reunión, así como de algunas ceremonias las hallarás en los anexos de esta guía.

APRENDIZAJE POR LA ACCIÓN

El Servicio y la Solidaridad en el Movimiento Scout

“Sólo una vida vivida para los demás, vale la pena ser vivida”

Albert Einstein.

La Misión del Movimiento Scout, reza: “Somos un movimiento de jóvenes y adultos comprometidos de forma libre y voluntaria, que buscamos colaborar en la construcción de un mundo mejor.”

Toda Misión es un conjunto de acciones, tareas, esfuerzos, compromisos, pero sobre todo de sacrificios; cuando ha sido entendida en su integridad, la Misión Scout es un compromiso de servicio a los demás, un permanente trabajo de entrega a través del intercambio de enseñanzas y aprendizajes que todos los Scouts experimentamos como beneficiarios o dirigentes.

Si existe un denominador común entre nuestra Misión y la Visión que tenemos desde el Movimiento Scout, éste se conjuga en “servir para dejar el mundo en mejores condiciones de cómo lo encontramos al entrar en él”, parafraseando a B.P.

Es necesario estar conscientes que ser servicial no es algo que se traiga genéticamente adherido, sino que, por el contrario, es algo que es necesario adquirir, aprender. Y ello no sucede de la noche a la mañana, sino a base de repetidos y constantes actos conscientes en tal sentido: en el plano laboral, familiar, pero sobre todo, en nuestro Movimiento, en cada actitud interna y externa de nuestros miembros como actores sociales. Por ello es indispensable ir creando en nuestros/as beneficiarios/as hábitos de atención en las necesidades de los demás, en una disposición de ayuda y apoyo sin esperar recompensa, ni reconocimiento. Solo así estaremos más cerca de que individualmente y en conjunto cumplamos nuestra Misión; que en realidad estemos Siempre Listos para Servir.

Dentro de los muchos valores con los cuales los Scouts educamos y

vivimos, está la solidaridad, aquella determinación firme y perseverante de empeñarse en el bien común; es decir, por el bien de todos y cada uno, al interiorizar el hecho de que todos somos verdaderamente responsables de todos. Y ello parte del “reconocimiento del otro como un auténtico otro”, es decir de un ser con iguales las necesidades, sueños, visiones y derechos que nosotros: en conjunto, constituimos el todo único del que dependemos y en el que nos desarrollamos.

La Solidaridad es uno de los principios de la Filosofía Social, en conjunto con los de Autoridad, Personalidad, Subsidiaridad y Bien Común, entendiéndose que sin estos principios la sociedad no funciona de manera adecuada ni se puede constituir en un espacio de convivencia adecuado para el ser humano.



Cortesía: ASSE

“Y sólo cuando hayamos sido capaces de matar nuestro egoísmo, podremos alcanzar la armonía y la paz.”

Hermann Hesse.

EL JUEGO SCOUT – HERRAMIENTA EDUCATIVA

Un viejo maestro Scout se encargaba de repetir constantemente: “El Juego en sí mismo es un concepto inabarcable e indefinible como tal”. Si tratamos de definir el Juego, para conceptualizarlo, inclusive trazando algunas líneas maestras para ello, siempre se encontrará con la gran dificultad de que cualquier definición, por amplia y completa que se piense, siempre dejará por fuera a otras actividades que también pueden ser entendidas como juego, en otras circunstancias u otras culturas.

Un asunto similar a la definición del “Juego” como tal, se presenta en el momento de intentar clasificar a los Juegos en algún formato que los abarque, pues si los criterios son, por ejemplo, “el sitio en donde se juega”, quedarán en la misma clasificación el juego de Las Escondidas y el Póker, ambos se juegan en interiores. Si la clasificación se da por el formato físico en el que se desenvuelven, éstos podrían ser: de locomoción, de pelota, de lucha, de fuerza, de habilidad, etc, pero claramente quedarán elementos vitales por fuera de la clasificación, por ejemplo la hora a la que se puede jugar o el número de personas que pueden participar en el juego.

En este contexto, si algo puede definir al juego es que éste puede ser “todo”, pero aquello es tan vago que podría definírsele también como “nada”.

De estas fallidas clasificaciones se han escrito libros enteros, pero si debemos hablar de un tipo en particular de Juego en este manual, será el del Juego Scout. ¿Pero qué es el Juego Scout? Paradójicamente, al intentar definirlo nuevamente caeremos en las mismas dificultades descritas, pero con una gran salvedad, y ésta es que la actividad realizada debe cumplir con dos características básicas:

Debe Divertir y Debe Educar, es decir que debe ser una actividad, individual o colectiva, realizada por Scouts y cuyo fin se logra cuando ha dejado un tipo de experiencia lúdica, cualquiera que esta sea, que ha logrado un avance, por mínimo, en la consecución de los Objetivos Educativos de cada participante.

Estas actividades denominadas Juegos Scouts se integran fácilmente en el diseño de Programa de Jóvenes, y pueden tener modalidades diversas, dependiendo de los entornos que el

Programa exija; así es cuando deseamos iniciar un nuevo Ciclo de Programa de la Unidad: el diseño deberá estar dirigido a integrar actividades atractivas que logren los objetivos planteados a largo plazo, muchos de ellos ambientados mediante Juegos, y en el indispensable espacio de la improvisación, herramienta indispensable para todo Dirigente Scout. El Juego Scout debe ser el recurso “bajo la manga” que todo adulto debe tener para lograr completar las experiencias amplias o adaptar espacios “en blanco” entre actividades.

Cada dirigente Scout debe tener siempre, en su bagaje de recursos, varios Juegos de las más diversas temáticas y posibilidades, tanto para interiores, como para espacios amplios, para el día o la noche, para un bus o para espacios reducidos, para lluvia o verano. En este contexto tan complejo aparentemente, se supondría que el o la Dirigente debería ser una “enciclopedia” de Juegos, pero esto no es necesario. Debe contar con criterios generales y debe desarrollar experiencia en la creación de Juegos Scouts. Los criterios

generales deben mantener consistencia con el concepto, es decir deben ser divertidos y educativos; la experiencia se adquiere solo a través de la práctica, y la recomendación general es que se nutran permanentemente de nuevas ideas, abundantes en muchos recursos bibliográficos y digitales, pero por sobre todo, que desarrollen el gusto por hacer y crear Juegos Scouts que cumplan con su objetivo y que nos brinden como recompensa la sonrisa satisfecha de los / as beneficiarios/as.



Cortesía: Christian Arias

Si existe una gran diferencia entre los ambientes de aprendizaje informal y la Educación No Formal, es que esta última SIEMPRE busca aprovechar todos los recursos para lograr transmitir un contenido educativo, y los Juegos Scouts, no solo no son la excepción, sino que son los espacios más adecuados para lograr tal objetivo, de manera individual y/o colectiva.

Una buena práctica para lograr este objetivo es no descuidar lo que se denomina “los 30 segundos del Jefe”, y que se ha definido como ese pequeño espacio de tiempo que, antes, durante o después de cada Juego Scout es aprovechado por los adultos para transmitir un mensaje educativo a uno o varios de los participantes, de forma que la actividad no se convierta en un juego común, similar a los que realizan los chicos o chicas en su escuela, y en donde los aprendizajes están ausentes o no están estructurados.

Si esta idea se mantiene presente, perfectamente un partido de fútbol o una carrera de velocidad, normalmente encontradas en un patio de escuela, se deben transformar en una Actividad o Juego Scout, y el Dirigente deberá lograr encontrar el sentido o

“mensaje” que permita que no pase desapercibida como una oportunidad de aprender y compartir.

En muchas ocasiones se ha intentado definir una relación entre el Juego Scout y el Marco Simbólico, y creo que existe, de manera amplia. Traigamos a colación la definición de Marco Simbólico en el Movimiento Scout: “El Marco Simbólico es el ambiente de referencia que inspira cada una de las propuestas educativas de las cuatro Ramas Scouts. Es un telón de fondo, un referente que enriquece la vida de grupo y apoya la tarea educativa.”

Si se tiene esta definición clara, el Juego Scout debería convertirse en un promotor del Marco Simbólico, en una posibilidad de vivenciarlo y llevar adelante el Programa con una animación amplia que lo enmarca. Si bien es cierto la propuesta puede parecer extraña, pues podría entenderse que todos los Juegos Scouts deberían tener relación con el Marco Simbólico, ello dista de la práctica, pero bien puede ser una directriz para Dirigentes, quienes están con la absoluta libertad creativa que les permitiría, por ejemplo, transformar un juego de Escondidas, tradicional y desgastado, en la Aventura de Mowgli, por permanecer oculto cuando la Manada haya decidido divertirse. Una idea como tantas cuantas dirigentes animados y creativos puede y debe tener el Movimiento Scout. ¿Se animan a crear?

SISTEMA DE EQUIPOS

La base de la educación scout está en el empoderamiento juvenil, para ello el sistema de equipos es el elemento del método que afirma esta aseveración. Baden Powell en su libro “Guía para el Jefe de Tropa” dice claramente “El sistema de Patrullas refleja en su conjunto la expresión del adiestramiento individual”: fomentar el espíritu de cooperación para obtener los mejores resultados. El sistema de equipos hace que el escultismo sea un esfuerzo genuinamente cooperativo.

Esto quiere decir que para lograr que cada joven logre su progresión en las diferentes áreas de crecimiento, es necesario llevar correctamente un sistema de equipos en el que cada uno asuma la responsabilidad personal en beneficio de su pequeño grupo y de la Unidad.

“El Movimiento Scout agrupa a los muchachos en bandas de fraternidad que son su organización natural para los juegos, las travesuras o la holgazanería” (Baden Powell, *Guía para el Jefe de Tropa*).

En sus orígenes, el Movimiento Scout puso su mirada en las pandillas y les otorgó un sitio de importancia en su propuesta educativa. Las pandillas de niños londinenses fueron quienes conformaron las primeras patrullas, a partir de los fascículos de Escultismo para Muchachos; adultos y adultas aparecen más tarde en la historia de nuestro movimiento, y lo hace desde un rol de moderador de las disputas territoriales entre pandillas.

“La pandilla es finalmente el lugar donde cada joven trata de encontrar la certeza de que no es un personaje extraño, que también existen otros que experimentan las mismas angustias, las mismas frustraciones y los mismos sueños. En la pandilla no se cultiva la diferencia: los jóvenes se reúnen porque se parecen. Se busca todo aquello que refuerza esta identidad compartida: nombres, ritos de iniciación, vestimentas similares, insignias, guaridas secretas, etc.” (Dominique Bernard, *Aventura, territorio y pandilla*)

Los chicos y chicas tienen una tendencia a agruparse en pequeños grupos aproximadamente de su misma edad. El Sistema de equipos, aprovechando esta tendencia, proporciona un ambiente en el cual puedan disfrutar y encausar sus energías en direcciones constructivas. Los equipos scouts deberían conformarse a partir de la voluntad de agrupamiento de los chicos y chicas y no desde un criterio administrativo, de gestión o distribución equitativa adulta. El Programa de Jóvenes ofrece un espacio de juego, un marco de libertad, para que estas pandillas, convertidas en patrullas y equipos realicen sus sueños, sus proyectos, crezcan como grupo y como personas. Cada quien elige pertenecer libremente a una patrulla/equipo que posee identidad propia, en la cual convive con pares.

Cuanto más cerca esté la patrulla/equipo scout de la pandilla que le dio origen, mayor es su fuerza, originalidad y valor pedagógico. Estarán conformados en un número adecuado entre chicos y/o chicas, para favorecer la dinámica del pequeño grupo.

El propósito principal del sistema de patrullas/equipos es asignar verdadera responsabilidad al mayor número posible de jóvenes, con el ánimo de desarrollar su carácter. Si el/la dirigente de unidad da a sus guías de patrulla/coordinador de equipo plena autoridad, si espera mucho de ellos/as y les deja libertad de acción para cumplir su función, habrá hecho más por fortalecer su carácter de lo que jamás pudiera hacer cualquier cantidad de instrucción escolar.

En el siguiente cuadro puedes observar algunos de los cargos en los que los y las jóvenes pueden relacionarse para potenciar su desarrollo:

PATRULLA	EQUIPO
Guía de patrulla	Coordinador de equipo
Subguía de patrulla	Secretario
Secretario	Tesorero
Tesorero	Administrador
Intendente	Otros cargos que se asignan dependiendo de las tareas de actividades de los grupos de trabajo, especialmente en proyectos.
Cocinero	
Enfermero	
Responsable de juegos y expresión	
Otros que surgen espontáneamente de la patrulla	

EL ROL DE LA PERSONA ADULTA EN SU UNIDAD

En el proceso de crecimiento de los niños/niñas, adolescentes y jóvenes, la persona adulta, permaneciendo como tal, se incorpora alegremente al dinamismo juvenil, dando testimonio de los valores del Movimiento y ayudando a los/as scouts a descubrir lo que les permanecería oculto.

Este estilo permite establecer relaciones horizontales de cooperación para el aprendizaje, facilita el diálogo generacional y demuestra que el poder y la autoridad se pueden ejercitar al servicio de la libertad de quienes se educa, dirige o gobierna.

Su apoyo involucra tres aspectos, los cuales corresponden a tres diferentes funciones que necesita desarrollar en una unidad scout:

Líder de la actividad: La persona adulta debe asegurarse que toda actividad que la unidad ha planeado se realice con éxito. Toda vez que no podemos esperar que aquella posea todas las habilidades requeridas para la amplia gama de actividades que se desarrollan dentro del Movimiento, es su responsabilidad asegurarse de contar con el soporte técnico necesario, y que la experiencia sea puesta a disposición del grupo cuando sea requerida.

Educador/a: El voluntariado adulto requiere apoyar directamente el proceso de autoeducación y asegurar que las experiencias de los scouts tengan un impacto positivo en el desarrollo de sus conocimientos, habilidades o actitudes. En otras palabras, como educadora, el o la dirigente scout requiere relacionarse con cada integrante de la unidad para ayudarlo a identificar sus necesidades de desarrollo, para apoyarle al scout a aceptar esas necesidades y garantizar que se cumplan en forma adecuada mediante el Programa de Jóvenes.

Facilitador/a del grupo: Con base en una asociación voluntaria entre NNAJ y adultos/as, el voluntario adulto debe garantizar que las relaciones dentro del grupo sean positivas y enriquezcan a todos, y que el grupo provea un ambiente atractivo y de apoyo para el crecimiento continuo del grupo en su conjunto. Esto implica una rica asociación de aprendizaje entre scouts y adultos/as, basada en el mutuo respeto, confianza y aceptación de cada uno como personas.

De manera específica podemos detallar algunas funciones del voluntariado en la unidad:

- A)** Atender a las necesidades individuales de las niñas/niños, adolescentes y/o jóvenes, apoyar sus iniciativas y motivar su participación en las actividades.
- B)** Fomentar la identidad de los pequeños grupos y velar por la integración entre ellos.
- C)** Dirigir la organización, diseño, preparación, ejecución y evaluación de las actividades.
- D)** Cumplir en el seguimiento y evaluación de la progresión personal de los y las jóvenes, respecto de determinados integrantes de la Unidad junto con los otros dirigentes de la sección.

E) Mantener una relación fluida con los/as representantes de los jóvenes, en especial de aquellos cuya progresión personal sigue y evalúa y, según los casos, con el profesional u otros adultos que intervienen en su educación.

F) Participar activa y regularmente en las reuniones de la Unidad, del Grupo y en otras en que le corresponda.

G) Asumir y desempeñar responsablemente las tareas administrativas y de gestión que haya convenido con el Equipo de la Unidad, con

el Consejo de Grupo u otras estructuras de la Asociación.

H) Estimular la formación de dirigentes de su equipo, directamente o a través de quien los acompañe en el proceso de cada uno de ellos.

Todas las funciones del cargo que se asume deben estar correctamente plasmadas en el Acuerdo y Compromiso Mutuo entre el dirigente y la persona a quien se reporta.



Cortesía: Gabriel Manzano

LAS ACTIVIDADES SCOUTS

Las “actividades scouts” son actividades educativas y desde el punto de vista educativo existe un sinnúmero de conceptos, y para ayudarnos un poco a aclarar definiciones, vamos a explicar desde la práctica.

Por lo que tenemos, “las actividades educativas son aquellas que cuentan con objetivos, metas y herramientas pedagógicas con el fin de educar, formar, capacitar, interiorizar o inculcar algún conocimiento o concepto”.

Dentro de las actividades, si incluimos todos estos elementos, podemos obtener fácilmente una actividad educativa. Así, un juego, una dinámica, un paseo, una charla, y casi cualquier actividad puede convertirse en educativa.

¿Para qué sirven?

Bueno, esto lo vamos a resaltar: con el fin de educar, formar, capacitar, interiorizar o inculcar algún conocimiento o concepto.

Las actividades educativas van a estar siempre enfocadas a provocar una reacción vinculada a la experiencia de lo que sabemos y conocemos.

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

Con premisa de Baden Powell revolucionó la educación: aprender haciendo es lo que nos diferencia como método educativo, ya que es una de las herramientas educativas que compone el Método Scout.

El desarrollo de una actividad siempre tiene que considerar, más allá de la forma, el fondo en el que se desarrolla. Es por eso que vamos a tener detalles importantes de la estructura de una actividad educativa

- Los objetivos educativos
- Objetivo de la actividad
- Materiales
- Condiciones especiales u observaciones



Cortesía: ASE

Vamos a explicar más detalladamente cada elemento:

— **Los objetivos educativos**, van en relación a qué se espera que se aprenda en la actividad.

— **Los Objetivos de la actividad**, son un parámetro de medición para el educador. Es lo que esperas de la actividad.

— **Materiales**, como complemento necesario para poder ejecutar tu actividad. Aquí también puede agregarse características de espacio.

— **Condiciones especiales u observaciones**, serán enfocados a dar la información necesaria para variantes de esta actividad, recomendaciones, otros tipos de materiales sugeridos, e información relevante.

Aquí un ejemplo, además de otros detalles que observaremos más adelante.

PLANIFICACIÓN DE REUNION UNIDAD SCOUT

NOMBRE DEL GRUPO:

**NÚMERO DE
SCOUTS EN LA
UNIDAD:**

FECHA:

A:

OBJETIVOS EDUCATIVOS:(Idealmente no deberán ser más de tres en el día o para cada actividad)

1 OBJETIVO EDUCATIVO CORPO-
RALIDAD: Colabora en la organización de
actividades al aire libre de su patrulla y
Unidad.

2 OBJETIVO EDUCATIVO SOCIA-
BILIDAD: Conoce los principales proble-
mas que afectan al agua, al aire y al suelo
de su entorno.

Evaluación:

Estos Objetivos NO son evaluables
AL TERMINAR la reunión, se podrá
ver si tuvieron incidencia en la
progresión personal al terminar un
CICLO DE PROGRAMA por medio
de la autoevaluación del muchacho

Hora	Duración	Actividad	Materiales	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Responsable
9:00	15'	Protocolo de Inicio	Banderas de grupo y unidad, cuerdas.	Empezar el día practicando nuestros principios: Relación con DIOS (oración) Relación con los demás (banderas) Relación consigo mismo (presentación de las patrullas, organización individual)	Jefe de Grupo y dirigentes de unidades.
9:15	15'	Juego: Círculo de prendas	Tiza	Juego rompehielo para animar a los chicos	Guías y sub guías de patrullas
9:30	2h'	Caminata en línea recta b(utilizando la Ficha de Actividades Mis huellas de carbono)	GPS o brújula, mapa, cuerdas, silbatos, binoculares, etc. y lo que la ficha de actividades determina.	Llegar al lugar en el tiempo estipulado, la utilización de los materiales se realizaron de manera técnica y adecuada, todos llegaron sin que se quede absolutamente nadie en la trayectoria.	Dirigentes de unidad
11:30	10'	Cierre de la actividad anterior		Realizar una retroalimentación de la actividad y las tareas pendientes que deja la actividad, entender que se pretende con la aplicación de la ficha.	Dirigente de la unidad

Hora	Duración	Actividad	Materiales	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Responsable
11:40	20'	Refrigerio		Recuperar las energías para la siguiente actividad, crear un ambiente de camaradería en la patrulla.	Guías de patrullas
12:00	45'	Gymkana de actividades varias	Pintura de cara, hojas de papel reciclado, cuerdas, artefactos y cosas diferentes para el juego de KIM, lápiz y libreta de apuntes.	Utilizando una historia como hilo conductual los chicos deberán utilizar en la actividad todas sus habilidades. Se recomienda que en la gymkhana se intercalen actividades de nudos, creación de aplausos, juego de kim, frases escondidas con claves, etc.	Guías de patrullas / Dirigentes
12:45	15'	Protocolo de cierre	Silbato	Cerrar las actividades del día practicando nuestros principios: Relación con DIOS (oración) Relación con los demás (banderas) Relación consigo mismo (presentación de las patrullas, organización individual)	Jefe de Grupo y dirigentes de unidades.
13:00		Salida			

OBJETIVOS DE ACTIVIDAD Todos aquellos objetivos que podemos evaluar al final de la reunión, ejemplo:

Hora	Duración	Actividad	Materiales	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Responsable
9:30 AM	2h	Caminata en línea recta	GPS o brújula, mapa, cuerdas, binoculares, etc.	Llegar al lugar en el tiempo estipulado, la utilización de los materiales se realizaron de manera técnica y adecuada, todos llegaron sin que se quede absolutamente nadie en la trayectoria.	Nombre del dirigente responsable
Adecuada	Adecuada	<ul style="list-style-type: none"> Actividad atractiva a los chicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Faltaron cuerdas para atravesar un tramo. 	<ul style="list-style-type: none"> Objetivo cumplido 	<ul style="list-style-type: none"> Adulto si es responsable

EVALUACIÓN

Puede parecer una ardua tarea, pero si realizas una planificación constante y utilizas el material de apoyo que ya hayas realizado o las Fichas de Actividades, esta tarea pasará a ser parte de tu planificación de manera muy dinámica.

Ahora vamos a comprender por qué es importante el desarrollo de las actividades educativas en nuestros programas.

Tenemos que entender que los y las jóvenes aprenden a través de las experiencias que obtienen en las actividades, es por eso que:

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

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

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



Cortesía: ASE

Entonces, el desarrollo de actividades educativas aporta al desarrollo integral del/la chico/a a través de las experiencias, por lo que no debemos confundir que la actividad en sí aporta directamente a un objetivo educativo, sino el desarrollo de varias experiencias aportan a su progresión.

Ahora, es importante comprender que la programación de actividades educativas siempre tienen que aportar de manera correcta y acorde a la edad, al espacio físico, al evento que se realiza. Al revisar las Guías de Dirigentes de cada una de las Ramas, verán que la explicación es la misma desde el punto de vista educativo, pero al revisar

las Guías de Actividades de cada Rama, verán que la connotación de las actividades varían y aportan no solo desde la óptica del cumplimiento de los objetivos educativos, sino desde la psicología de la edad y desde el marco simbólico.

Tipos de actividades

Vamos a comprender qué tipos de actividades tenemos. Existen las actividades **INTERNAS**, aquellas que se realizan en las patrullas, la Unidad Scout o fuera de ellas, pero por iniciativa de su programa de actividades. **EXTERNAS** son todas las que los y las jóvenes efectúan fuera de sus patrullas y de la Unidad Scout y sin vinculación directa con ellas.



Cortesía: Aurelio Ochoa

La acción de los educadores scouts se refiere principalmente a las actividades internas, pero sería un error pensar que pueden desentenderse de las externas. Los y las jóvenes, además de participar en el Movimiento Scout, son alumnos/as de una escuela, hijos/as de una familia, miembros de una Iglesia, practican un deporte, interpretan algún instrumento, tienen amigos/as no scouts, se vinculan a diferentes grupos sociales... es por eso necesario comprender que el educar se debe visualizar al/la chico/a en diferentes dimensiones de su vida.

De ahí tenemos:

— **Las actividades fijas** Utilizan una misma forma y generalmente tienen relación con un mismo contenido. Se necesita realizarlas continuamente para crear el ambiente deseado por el método scout. Contribuyen de manera genérica al logro de los objetivos educativos. Por ejemplo la Rutina de inicio de Actividades.

— **Las actividades variables** Utilizan formas variadas y se refieren a contenidos muy diversos, según las inquietudes expresadas por los/as jóvenes. No se repiten continuamente, salvo que deseen hacerlo, y después de transcurrido cierto tiempo. Contribuyen a la obtención de determinados objetivos.

El programa equilibra actividades fijas y variables

El equilibrio entre estas actividades (fijas y variables) se planifica, primero al

preseleccionar y luego al organizar las actividades, como veremos al hablar del ciclo de programa.

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

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

— Las reuniones de Seisenas/Patrullas/Equipos

— La reunión de Unidad

— Campamentos y excursiones

— Los juegos

— Historias, anécdotas, cuentos y relatos

— El canto, la danza y el baile

— La fogata

Según lo señaló Baden Powell, marchas y desfiles no son actividades scouts

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

La única exigencia consiste en que las actividades propuestas sean desafiantes, útiles, recompensantes, atractivas y seguras. Estas cuatro condiciones de las actividades variables deben ser evaluadas al momento de preseleccionar y seleccionar las actividades. Recuerda que tienes material de apoyo como Guía de actividades, las FAS (Fichas de actividades Scouts) que te dan soporte y te ayudan a buscar nuevas ideas.

Hay actividades espontáneas o instantáneas, casi siempre “actividades sorpresa”, que pretenden atraer la atención de los y las jóvenes, generar un momento de diversión u ocupar un tiempo muerto que se produjo sin preverlo. Guías de Patrulla y dirigentes manejan una reserva de actividades de este tipo, ya que la experiencia les ha enseñado que siempre son necesarias. Algunas se presentan en forma de juego o van acompañadas de música.

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

Es posible que las actividades variables sean sucesivas, esto es, que no se inicie una

actividad mientras no se haya concluido la anterior. Pero dada la naturaleza de algunas actividades de mediana o larga duración, lo más frecuente será que se realicen dos o más actividades variables al mismo tiempo; como ejemplo de esto, podemos verlo en los campamentos o excursiones, donde la programación se extiende durante toda la jornada.

Las actividades son colectivas y excepcionalmente individuales

Mientras la obtención de experiencias y el logro de los objetivos personales son esencialmente individuales, las actividades fijas y variables en su gran mayoría son colectivas e incorporan a toda la patrulla o a la Unidad en su conjunto.



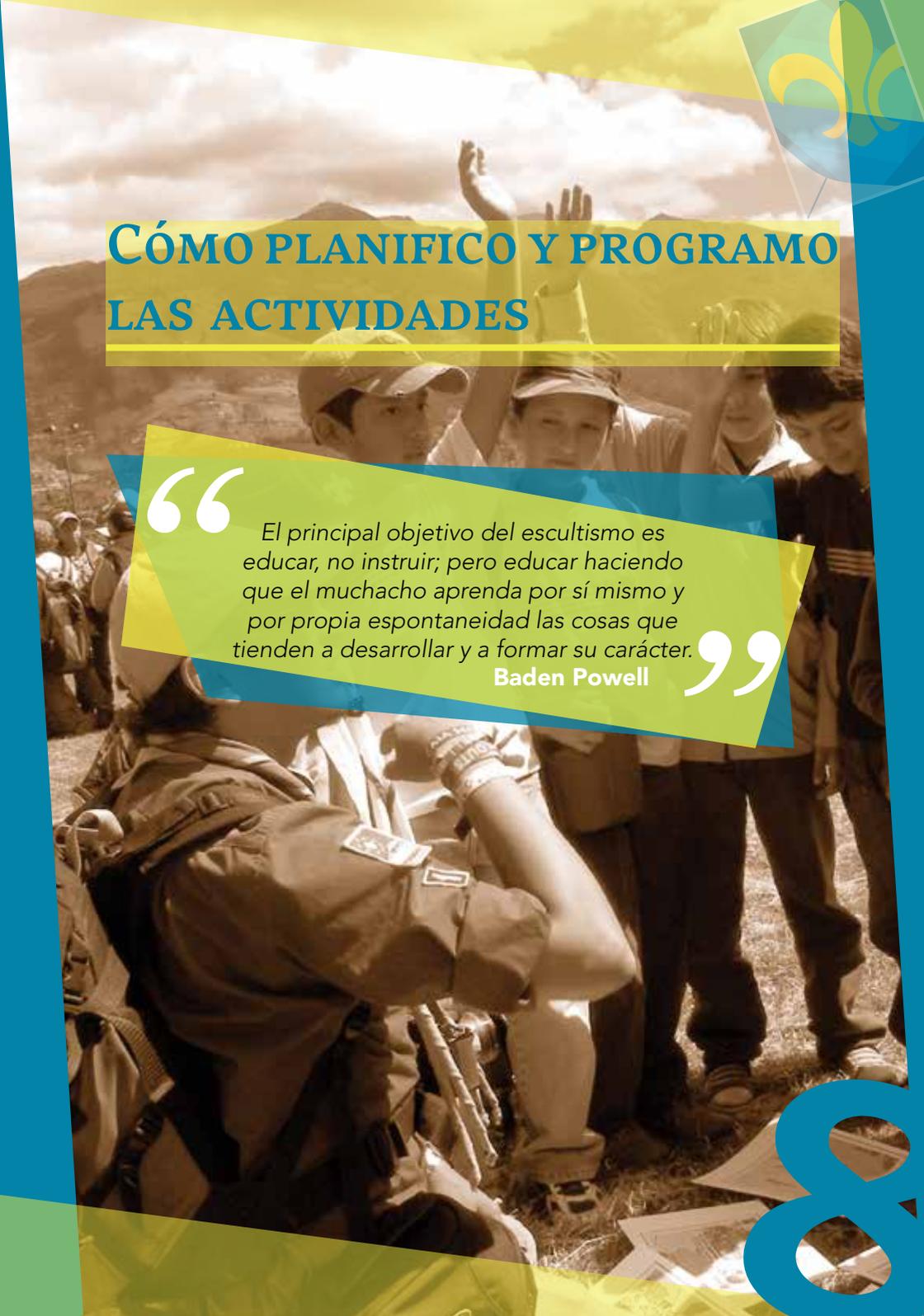
Cortesía: Aurelio Ochoa

Sin embargo, hay ciertas actividades fijas que se realizan de manera individual, como el ingreso a la Unidad, el desempeño de un cargo de patrulla, la Promesa, la entrega de la insignia de una etapa de progresión, la buena acción personal, el mantenimiento de la bitácora, el paso a la siguiente Rama.

Debemos tener claro que el enfoque educativo de las actividades es importante, y tenemos que tener en cuenta los detalles aquí descritos cuando hagas la programación de una reunión o de un campamento. Recuerda que de nada sirve el enfoque educativo de las actividades, si no es retroalimentado a través del Ciclo de Programa y del trabajo que se realiza con los chicos; tienen sus propias necesidades y debes considerarla para poder realizar una buena programación.

Asimismo, este enfoque lo puedes utilizar en las Dinámicas y Juegos, que además de tener sus características particulares, están enfocadas también a darte soporte a lograr los objetivos educativos.

En el capítulo 8, cuando hablemos de actividades destacables, entenderemos que éstas abarcan todos los tipos de actividades citados anteriormente, facilitando totalmente el logro de objetivos educativos y el contar con un programa muy variado.



CÓMO PLANIFICO Y PROGRAMO LAS ACTIVIDADES

“

El principal objetivo del escultismo es educar, no instruir; pero educar haciendo que el muchacho aprenda por sí mismo y por propia espontaneidad las cosas que tienden a desarrollar y a formar su carácter.

Baden Powell

”

8

108

LA PARTICIPACIÓN JUVENIL EN SCOUTS DEL ECUADOR

Las Organizaciones Scouts Nacionales desarrollan sus políticas de Participación Juvenil de acuerdo a la “Política Mundial de Programa de Jóvenes” y a la “Política Interamericana de Participación Juvenil”, las cuales generan las directrices que sirven de referencia para el desarrollo de las políticas nacionales relacionadas a este tema.

Es importante reconocer la importancia de la participación de los y las jóvenes en la toma de decisiones en todos los niveles del Movimiento Scout, fortaleciendo y garantizando su acción como un elemento clave del Método Scout.

Para ello, la Política determina y aclara que la participación juvenil dentro del Movimiento Scout tiene tres tipos de participantes:

Jóvenes. Los individuos que viven el programa en una Unidad, desde los 7 años hasta los 18 años, que corresponde a mayoría de edad legal en el Ecuador.

Joven – adulto/a. Aquellas personas desde la mayoría de edad legal en el país hasta los 21 años, que es la edad máxima

permitida para participar en la Rama Rover de la ASE, que viven el programa en una Unidad.

Adulto/a – joven. Las personas mayores de 21 años hasta antes de cumplir los 30 años de edad y que tienen un rol de adulto responsable dentro del Movimiento Scout.



Cortesía: ASE

Con este antecedente, la guía de Participación Juvenil estipula, como parte de su política, los siguientes principios:

Transversal. La participación juvenil no puede ser considerada como un elemento aislado en el quehacer institucional. La participación juvenil impacta en todas las áreas estratégicas de la Asociación como:

— Programa de Jóvenes

— Formación y voluntariado

— Dirección Institucional

Participativa. Participan jóvenes como requisito esencial.

Corresponsable. Todas las estructuras y órganos de toma de decisión en los diversos niveles de la Asociación (Unidad, Grupo, Distrito, Zona, Nacional) son

corresponsables de implementar el proceso de participación juvenil en sus ámbitos de influencia.

Integral. El Movimiento Scout contempla el desarrollo integral de la gente joven. Por ello, la participación juvenil deberá potenciar el desarrollo humano desde las áreas interrelacionadas de carácter, sociabilidad, creatividad, afectividad, corporalidad y espiritualidad.

Equitativa. La participación juvenil debe establecerse desde una visión que dimensiona al hombre y la mujer como seres complementarios, pero con características específicas que deben ser atendidas.

Progresiva. La participación juvenil efectiva es un proceso que atraviesa diversas etapas. Para ello, es necesario

que las diferentes instancias, identifiquen el grado de evolución en el que se encuentren y, a partir de ello, mejorar la implementación de la participación juvenil que responda a sus necesidades y tienda a la plena participación juvenil.

Accesible. Los preceptos contenidos en las estructuras de participación juvenil, en los diferentes niveles, deberán ser fácilmente accesibles a todos los miembros jóvenes de la organización.

No taxativa. Los lineamientos establecidos en la guía de participación juvenil, no pueden ser interpretados en el sentido de restringir otras actividades o iniciativas mediante las cuales se fomente o se manifieste la participación juvenil.

Replicable. En todas las estructuras a nivel Nacional.



Cortesía: ASE

¿QUÉ ES LA PARTICIPACIÓN JUVENIL EN SCOUTS?

La participación juvenil es el proceso mediante el cual la gente joven, con base en los valores de la Ley y la Promesa Scout, se compromete y es parte activa en la toma de decisiones en el ámbito de su unidad, grupo, distrito y/o comunidad; contribuyendo con el logro de la Misión del Movimiento Scout.

OBJETIVOS DE LA PARTICIPACIÓN JUVENIL

- Presentar la visión y propuesta de los/las jóvenes tanto hacia el interior de la ASE como externamente hacia diferentes actores de la sociedad sobre temas variados.
- Aprender a vivir en democracia, a partir de una ciudadanía propositiva, activa y responsable.
- Adquirir las competencias y destrezas para la vivencia plena de la democracia y la ciudadanía participativa.
- Aprender a tomar decisiones y asumirlas responsablemente.
- Alimentar el proceso de dinamización, actualización y proyección de la ASE hacia el futuro a partir de la visión de la juventud.

ÁREAS DE LA PARTICIPACIÓN JUVENIL

Se establecen cuatro niveles básicos:

1 Las Comunidades de Caminantes y Rover en la que los y las jóvenes desarrollan la vida scout y en la cual, por medio del Congreso y Comité de unidad:

— Participan activamente en las propuestas de Actividades Destacables y proyectos a realizar en su unidad para el logro de la Insignia de Mérito.

— Elaboran y evalúan los ciclos de programa correspondientes, toman decisiones referentes a las actividades y vida de la comunidad.

2 A nivel de Grupo Scout, los jóvenes podrán:

— Solicitar participar de los Consejos de Grupo todas las veces que tengan propuestas o temas que deseen poner en conocimiento de sus dirigentes. Se debe guiar hacia una actitud propositiva

y de colaboración en la realización de actividades y proyectos que puedan incluir a otras unidades del Grupo. La promoción y desarrollo de esta modalidad de participación juvenil será tarea de los Consejos de Grupo respectivos.

3 A nivel Institucional por medio de la Red de Jóvenes, el Foro de Jóvenes distrital, zonal y nacionales, representación mediante la presencia de voceros juveniles en los Consejos y Asambleas Distritales y Nacionales, así como también incluirse en otros espacios apropiados para su participación como capacitaciones para habilidades propias, equipos de servicio, equipos de seguridad o de aire libre, entre otros.

4 A nivel de la Sociedad en la cual los jóvenes:

— Presentan sus propuestas para apoyar la construcción de un mundo mejor, a través de la ejecución de proyectos o iniciativas de desarrollo comunitario en los cuales se usen como pieza clave, las destrezas y experticias adquiridas dentro del Movimiento.

— Participan en diferentes propuestas existentes, así mismo en colaboración con su Distrito, identifican posibles espacios juveniles en gobiernos locales o de otras organizaciones.



Cortesía: ASE

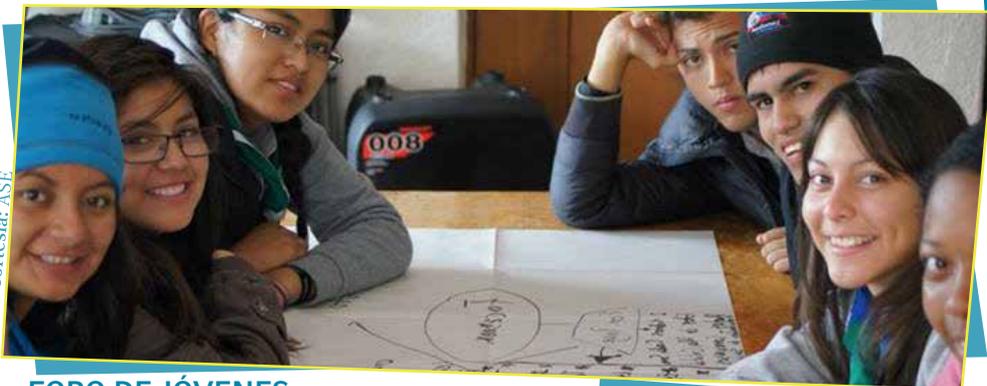
ESPACIOS DE PARTICIPACIÓN JUVENIL EN LA ASE

RED DE JÓVENES

La red es un espacio educativo virtual, en el que cada adolescente/joven es un punto de conexión, siempre de manera horizontal. La red es parte del programa educativo y se incluye como un escenario de actividad destacable en esas secciones, la red permite a jóvenes bajo los valores de la Ley y Promesa, interactuar ordenadamente, proponer, analizar y debatir sobre temas de su interés bajo la dirección de un moderador, así como proponer temas a tratar en los Foros distritales, zonales y nacionales.

Objetivo de la red: viabilizar y motivar la interacción permanente, constructiva y ordenada de los y las jóvenes Scouts a partir de temas de su interés o temas de consulta por parte de la Asociación. Establecer un espacio de aprendizaje y participación democrática para elegir representantes o voceros en las diferentes estructuras.

Cortesía: ASE



FORO DE JÓVENES

El Foro es el espacio de encuentro y construcción conjunta con fines educativos, que tienen los Caminantes y Rover de entre 15 hasta antes de los 22 años de edad inscritos en la ASE, o sus representantes, quienes en base a los valores de la Ley y Promesa tratan puntos específicos y de interés bajo la dirección de un moderador. El Foro es parte del programa educativo, y se incluye como un escenario de actividad destacable para la consecución de la Insignia de Mérito en esas secciones.

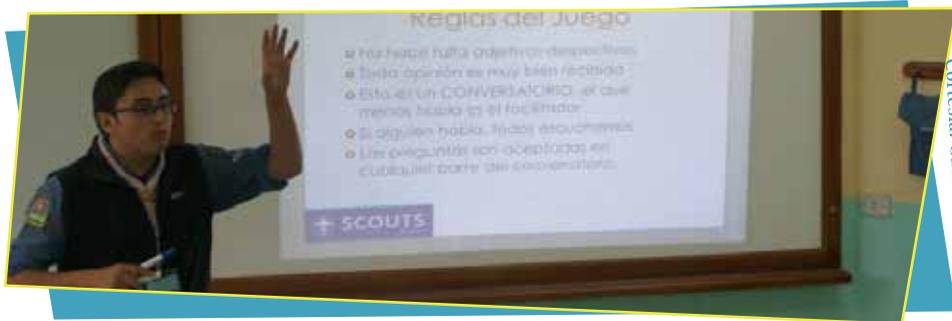
Objetivo del foro de jóvenes: viabilizar y motivar la interacción puntual, constructiva y ordenada de los y las jóvenes Scouts a partir de temas específicos en un espacio y tiempo definidos.



Cortesía: ASE

EL ROL DEL VOLUNTARIADO ADULTO EN LA PARTICIPACIÓN JUVENIL

Siendo la Participación Juvenil un mecanismo dentro del proceso educativo de los jóvenes Scout, el rol del voluntariado adulto está dado en la misma dinámica que está planteado para el desarrollo de cualquier actividad o proyecto a nivel de unidad, grupo, distrito o nacional. Estas esferas de participación juvenil tienen como objetivo el dar a los jóvenes los espacios en los cuales puedan vivir plenamente la toma de decisiones y el asumirlas, y esto requerirá del espacio necesario de los y las dirigentes, sin que esto signifique que se deslinde o separación de los dirigentes de estas actividades. Los Foros o Redes en ningún caso son espacios donde los dirigentes están ausentes o carentes de roles y responsabilidades propias de su función.



Cortesía: Gabriel Manzano

Los principales roles del voluntariado adulto en la Participación Juvenil son:

— Asegurar que exista el marco necesario para la Participación Juvenil: seguridad, reglas, estructura, facilitación, roles y responsabilidades, metodologías, arbitrar conflictos, etc.

— El rol del y la dirigente debe ser un punto medio que permita la acción de los jóvenes, pero que asegure las condiciones mínimas para que los espacios y las experiencias cumplan los objetivos propuestos.

— Sugerir y proponer temas, contenidos y posibilidades para que los y las jóvenes vivan actividades adecuadas a su proceso de la manera más enriquecedora y retadora.

— Coordinación general del Foro Distrital, Zonal o Nacional según el caso.

Los subcomisionados de programa de distritos son los responsables de la promoción e implementación de la participación juvenil en su territorio.

La Dirección Nacional de Programa de Jóvenes es el área que regula, genera procesos e implementa la Participación Juvenil a Nivel Nacional.

INSIGNIA DE MÉRITO

La Insignia de Mérito Scout es una herramienta que permite dinamizar el Programa de Jóvenes y ayudar en el registro y desarrollo de la progresión personal. Tiene como objetivo dar completitud y variedad a las actividades scout, y sobre todo reconocer la participación y el esfuerzo tanto grupal como personal.

Vincular el ciclo de programa a la Insignia de Mérito permite que los programas en la Grupos y Unidades Scouts mantengan una planificación con objetivos concretos a alcanzar; evitando caer en la acción sin objetivo claro o en la simple recreación. El impulso que demos a las Actividades Destacables, Proyectos, Especialidades y Competencias (elementos de la Insignia de Mérito) nos facilitará alcanzar mayor completitud y un mejor desarrollo de los Objetivos Educativos.

Las Actividades Destacables son aquellas que se llevan a cabo en el:

- Pequeño grupo (patrulla, o equipo),
- Unidad,
- Grupo Scout o
- Distrito Scout

Estas se diferencian de las actividades normales, que exigen mayor planificación, preparación y sobre todo le ofrecen al/la chico/a una mayor y más profunda experiencia significativa, porque abarca varias áreas de crecimiento, y por lo tanto varios objetivos educativos; otra característica es que puede conformarse de varias actividades previas. Las actividades Destacables se presentan en ESCENARIOS para que tanto chicos como dirigentes puedan tener una clara referencia de la variedad de su programa.

AVENTURA

- Orientación
- Excursiones
- Campamentos
- Nudos y Pionerismo
- Técnica Scout
- Deportes en naturaleza

EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

Autogestión:

- Micro-proyectos
- Emprendimientos
- Gestión de Auspicios
- Convenio de Servicios
- Inscripción y membrecía
- Mantenimiento e implementación

de Equipos de intendencia

CULTURA Y FAMILIA

Visitas a:

- Museos, Reservas Ecológicas, Parques Nacionales, etc.

Recorro mi país:

- Turismo interno para conocer su

entorno y costumbres.

- Transportes innovadores para conocer el entorno natural (Tren, Botes, Lanchas).

Participo en:

- Expresiones de tradición y cultura.
- Arte, Folclor.

HERMANDAD SCOUT

Eventos:

- Internacionales: Jamboree, Joti-Jota, Moot
- Nacionales: Rally, Jamboree, Huambó, Moot, Canaguisub, Foros de Jovenes
- Distritales: Campamentos, Encuentros, Excursiones
- Grupales: Campamentos entre Grupos de distintos Distritos. Intercambios de beneficiarios entre Gruposa Nivel Nacional
- Fundación Scout

SEGURIDAD Y SALUD

Talleres, seminarios, Cursos, Actividades:

- Deberes y Derechos de NNAJ
- Educación Sexual
- Prevención de: Vicios, abusos, enfermedades
- Prácticas de: Alimentación saludable, deporte

SERVICIO Y ESPIRITUALIDAD

Ambientales

- Marco legal del medio ambiente
- Protección y remediación ambiental

Humanitarios

— Actividades con grupos de atención prioritaria.

Comunitarios

- Servicio ciudadano
- Actividades por la paz
- Encuentros de Fé

Los **Proyectos** se desarrollan sobretodo en la Comunidad de Caminantes y la Comunidad de Rovers; también estas Unidades pueden involucrarse y dar apoyo en proyectos del Grupo Scout, o Distrito Scout.

La Unidad Scout y Manada de Lobatos pueden realizar micro-proyectos (pequeños y sencillos) orientados al trabajo en equipo, o con participaciones en aspectos puntuales en los proyectos de las Comunidades o el Grupo Scout.

Las **especialidades y competencias** se desarrollan y alcanzan a nivel personal, son voluntarias y se escogen a partir de los gustos, aficiones, inquietudes o debilidades a superar basándose en la progresión de NNAJ. Estas requieren seguimiento asesorado.

ESPECIALIDADES

Los y las dirigentes scouts tienen un papel protagónico en el desarrollo de las especialidades por parte de lobatos y scouts. Para generar esta motivación el dirigente requerirá:

- Observar los intereses y habilidades de lobatos y scouts y orientarles de acuerdo a ellos.
- Realizar actividades variables que permitan a NNAJ un acercamiento con diversos campos del quehacer humano, de manera que puedan visibilizar el sinfín de opciones para realizar especialidades.

— Conversar con el NNAJ sobre sus intereses, necesidades y habilidades, analizando juntos cuál será la especialidad a lograr.

— Motivar a w a que defina los objetivos y metas a lograr y las acciones a seguir.

En la Comunidad de caminantes y en la Comunidad rover la motivación para la adquisición de competencias por parte de los y las jóvenes está relacionada con el desempeño, variando entre ambas unidades en que los y las caminantes

desarrollan competencias para realizar en forma eficiente actividades y proyectos, mientras los Rovers las adquieren para complementar su Proyecto personal.

Ser competente en alguna tarea específica es, para el o la caminante, una forma de concretar el marco simbólico de la unidad: “Vivir mi propia aventura”. Es así como el dirigente de esta unidad puede motivarle para adquirir nuevas competencias, sustentado en los proyectos que realiza la unidad y teniendo como referencia la evaluación su progresión personal. Le animará a tratar de descubrir nuevas facetas en su desarrollo, o perfeccionar aquellas que ha trabajado con anterioridad, siempre vinculadas a

su aplicación práctica en algún proyecto, ya que no es posible llevar a cabo con éxito un proyecto si no se disponen de conocimientos y habilidades que permitan un desempeño apropiado.



En la Comunidad Rover, los proyectos no pueden ser únicamente “anhelos”, sino que requieren convertirse en realidades. Lograr que el/la joven sea cada vez más competente lo acerca a esa realidad, concretando el marco simbólico de la unidad: “Tengo un proyecto para mi vida”. En esta unidad, el dirigente requiere motivar al Rover a mejorar su desempeño en los temas propuestos en su Proyecto personal, logrando establecer una sincronía entre sus proyectos propuestos y las competencias que requiere para lograrlos.

Es importante señalar que el desarrollo de actitudes en la juventud se favorece por el testimonio de dirigentes como modelos, por la acción de los y las representantes como tutores y por el trabajo de los coordinadores de equipo como inspiradores. Debe agregarse también la acción de los dirigentes, motivando en cada joven su interés por el futuro y ayudándole a que lo vea como posible, lo que genera una tensión creativa entre realidad actual y posibilidad futura. Esto favorece fuertemente el interés por adquirir competencias que le permitan acceder a ese futuro.

COMPETENCIAS

La Guía de Especialidades y Competencias nos detalla las características de las competencias scouts. Sin embargo es importante estar conscientes que en el Movimiento Scout se desarrollan diferentes tipos de competencias, sustentadas en los cuatro pilares de la educación propuestos por la UNESCO:

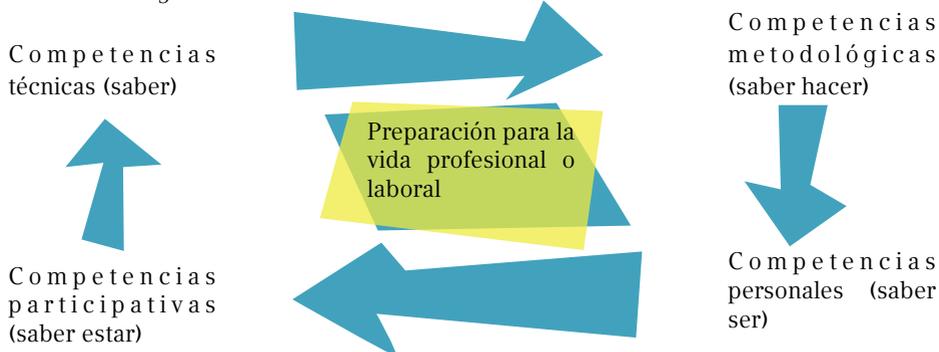
— Aprender a conocer, combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias. Lo que supone además: aprender a aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.

— Aprender a hacer, a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también, aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a jóvenes y adolescentes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente gracias al desarrollo de la

enseñanza por alternancia.

— Aprender a vivir juntos, desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia –realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos- respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.

— Aprender a ser, para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Con tal fin, no menospreciar en la educación ninguna de las posibilidades de cada individuo: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas, aptitud para comunicar, etc.



Las competencias relacionadas con el saber ser (competencias personales) y con el saber vivir juntos (competencias participativas) involucran el desarrollo integral del joven y están contempladas en la propuesta de la progresión personal basada en objetivos educativos. Por lo anterior, corresponde al esquema de competencias scouts el trabajo en competencias técnicas (saber) y competencias metodológicas (saber hacer), con la finalidad de lograr una propuesta integral de desarrollo. Para tener mayor claridad en los diferentes tipos de competencias se presenta una división práctica –más que conceptual- de los tipos de competencias, señalando que, para desarrollar competencias técnicas y metodológicas, es necesario que el/la joven esté trabajando de manera simultánea sus competencias personales y participativas, por lo que se llaman a estas últimas competencias transversales.

TIPO DE COMPETENCIA	ORIENTACIÓN	ÉNFASIS
Competencias técnicas	Dominio de un tópico o tema	Saber
Competencias metodológicas	Dominio de una técnica	Saber hacer
Competencias personales	Objetivos de educativos (intermedios y terminales) <ul style="list-style-type: none"> — Corporalidad — Creatividad — Carácter — Espiritualidad 	Saber ser
Competencias participativas	Proyectos, participación en grupos sociales <ul style="list-style-type: none"> — Afectividad — Sociabilidad 	Saber estar

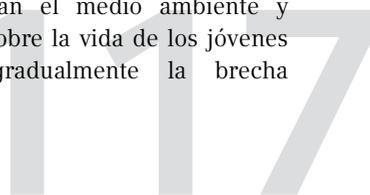
En el 1er Congreso Mundial sobre Educación Scout realizado en Hong Kong en el mes de Noviembre del 2013 se identificaron las competencias para la vida del Siglo XXI; aquellas que en la actualidad influyen de manera directa en la eficiencia y eficacia dentro de cualquier empresa, prestación de servicios, organización social, rol político o familiar, quehacer cotidiano y que marcarían el futuro en el mundo y que nuestros jóvenes deberán afrontar para tener un rol constructivo en la vida adulta.

Vivir en una sociedad cambiante con los desafíos emergentes en esta época de globalización puede ser extremadamente desconcertante para los jóvenes. El Escultismo, como un movimiento educativo, debe preparar los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para que puedan asumir la responsabilidad y eficacia frente a estos desafíos. El Congreso identificó varias tendencias emergentes en relación con la vida moderna y el impacto potencial que plantea el Escultismo:

Movilidad y migración: uno de los grandes fenómenos del siglo XXI es el gran cambio de las poblaciones humanas en Ecuador y el mundo. Esta movilidad dedica a un número sin precedentes de personas y afecta a todos, incluyendo la exploración en formas tangibles. Necesitamos dedicar más atención a esta tendencia porque no es sólo un contribuidor a la urbanización –que trae consigo numerosos desafíos– es también la creadora del potenciales barrios donde se produce la transición de nuestros miembros y donde se forjarán

las interacciones, las percepciones y los sueños de la próxima generación.

Diversidad: Multiculturalismo y la diversidad étnica se están convirtiendo en puntos de conflicto en la edad moderna. Esta gran mezcla de diferencias -juntada con la complejidad, interconectividad y el cambio rápido- puede ampliar o restringir nuestro grupo objetivo. Estos factores también afectan el medio ambiente y perspectivas sobre la vida de los jóvenes y ampliar gradualmente la brecha



intergeneracional, aumentando el riesgo de desconexión entre las generaciones. La amenaza de caer también se presenta aquí, y esto podría ser la razón de la disminución rápida del desarrollo del movimiento en todo el mundo.

Interconectividad: Los procesos de integración internacional y la interdependencia derivadas del intercambio de visiones del mundo, productos, ideas y otros aspectos de la cultura, así como los avances en transporte, telecomunicaciones y desarrollo de la infraestructura, están cambiando la manera en que está organizado el mundo. Redes sociales, medios de comunicación hacen que las personas estén alerta a eventos, tendencias y diferentes maneras de hacer las cosas en respuesta a un mundo que está en constante mutación. Esto afecta la forma en que estamos entregando la educación Scout y acentúa la necesidad de que nuestros programas educativos proporcionen a la juventud del siglo XXI vida y habilidades de liderazgo.

Retos sociales: El/la Scout debería contribuir a abordar los desafíos emergentes dentro de las comunidades locales de donde vienen, respondiendo a los problemas de marginación de los diversos sectores de la sociedad, aumentando los esfuerzos hacia la construcción de comunidades mejores para los jóvenes en donde puedan vivir; a casos de violencia dentro y fuera del movimiento, a las altas tasas de desempleo, especialmente entre los y las jóvenes y a la desigualdad social deberían dárseles mayores consideraciones. Las tendencias cambiantes ofrecen oportunidades ilimitadas para explorar y participar en la

resolución de problemas mundiales y las preocupaciones nacionales específicas. Responder a estos desafíos potenciales también aumentan la posibilidad de un crecimiento exponencial de nuestro movimiento.

Secularización: Han surgido preguntas en cuanto a si o no los Scout deben sufrir una transformación de estrecha identificación con los valores religiosos en el principio fundamental de “Deber a Dios” hacia el pensamiento más secular. Se argumenta que como el progreso de las sociedades, particularmente a través de la modernización y racionalización, la religión pierde su autoridad en todos los aspectos de la vida social y la gobernabilidad y por lo tanto las personas se vuelven más abiertas a adoptar diversas formas de creencia. La gran pregunta es ¿Deben cambiar nuestros principios fundamentales para dar cabida a estas demandas o las estadísticas de las Asociaciones Scout Nacional deben hacer sus propias interpretaciones de los principios según sus propias realidades?

Sostenibilidad ambiental: Existe una creciente preocupación sobre la necesidad de aumentar la conciencia y responsabilidad común para cuidar el medio ambiente. La falta de adopción de planes ambientalmente sostenibles y prácticas tiene una gran influencia sobre la futura existencia y el bienestar de los jóvenes. Los jóvenes deberían estar facultados para convertirse en cuidar el medio ambiente para la posteridad y el mantenimiento de la integridad de la naturaleza.

Competencia laboral: La modernización

y el crecimiento de la población aumentan la competencia por recursos y personas. Los jóvenes ahora tienen opciones más amplias para la participación en comparación con el siglo pasado. Como movimiento, el Escultismo debe considerar ofrecer oportunidades más accesibles y atractivas para atraer y retener a los miembros.

Las competencias para la vida del Siglo XXI están clasificadas dentro del tipo personales y participativas:

- 1 PENSAMIENTO CREATIVO (Soluciones creativas a los problemas)
- 2 RESILIENCIA (Aprendizaje de autocontrol)
- 3 CONFIANZA (creer en sí mismos)
- 4 COMUNICACIÓN (Buena comunicación)
- 5 INTELIGENCIA EMOCIONAL

Es necesario desarrollar un programa de emprendimiento con actividades para desarrollar habilidades empresariales, como por ejemplo:

Iniciativa: juegos de Team building, juegos de solución a problemas, planificación de unidad, juegos y concursos, diseñar calendarios de actividades, elegir qué hacer para obtener mejores premios.

Creatividad: Organizar un programa de radio, planificación de fogata, concursos, proyectos, juegos de cabina, presentación de bandas en pioneros, artesanía, reciclaje.

Compromiso: Campo de toma de decisiones, planificación, trabajo en patrullas/equipos y decidir sobre las actividades, los intercambios en el extranjero, líder de patrulla al Consejo.

Liderazgo: Experiencia como líder de

la patrulla, Consejo de Grupo para los líderes adultos, Scouts líderes por día como premio superior para reuniones de Consejo de unidad y campamentos.

Visión del futuro: foros de jóvenes, Jamborees y reuniones internacionales, escribir un diario o un blog, foros de sección, análisis de eventos, pedir a la juventud realizar investigación, planificación de programas, planificación de personal para el futuro. Confianza en sí mismo: las asignaciones de rol patrulla, director de ceremonias, responsabilidad del líder de patrulla, organizando caminatas y campamentos, proyectos de trabajo en campamentos, jóvenes empoderados de las actividades del programa, etc.

Gestión del riesgo: expediciones, cocina a fuego abierto, proyectos en caminantes, cómo usar un cuchillo, transferir la responsabilidad a jóvenes, los deportes acuáticos.

Tenacidad: expedición extendida, camping de invierno, búsqueda de empleo, senderismo de larga distancia, los proyectos nacionales.

Pensamiento positivo: servicio a la comunidad, lograr mejores premios o reconocimientos, pasar a la siguiente sección, capacidad de alcanzar la cima de una montaña, campamentos de grupo, durmiendo en tiendas de campaña en tiempo de lluvia.

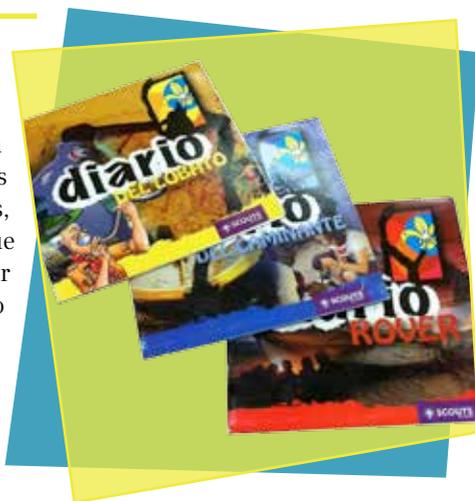
DIARIO

Para acompañar a NNAJ en su obtención de la Insignia de Mérito, se entregará a los beneficiarios de cada unidad un DIARIO SCOUT, que servirá para registrar su participación en las actividades destacables, especialidades, competencias y proyectos en los que han formado parte con el fin de alcanzar su Insignia de Mérito en el tiempo determinado.

El o la dirigente en conjunto con NNAJ, periódicamente revisará su DIARIO SCOUT y una vez que se haya cumplido con los requisitos, en acuerdo mutuo, se establecerá la fecha de entrega de la insignia.

ENTREGA DE LA INSIGNIA

La insignia de Mérito Scout no constituye un plan de adelanto, no es un rango o nivel, pero sí es una herramienta para facilitar de forma dinámica el desarrollo de los objetivos educativos, que se entrega para valorar, destacar y motivar el desarrollo de cada NNAJ.

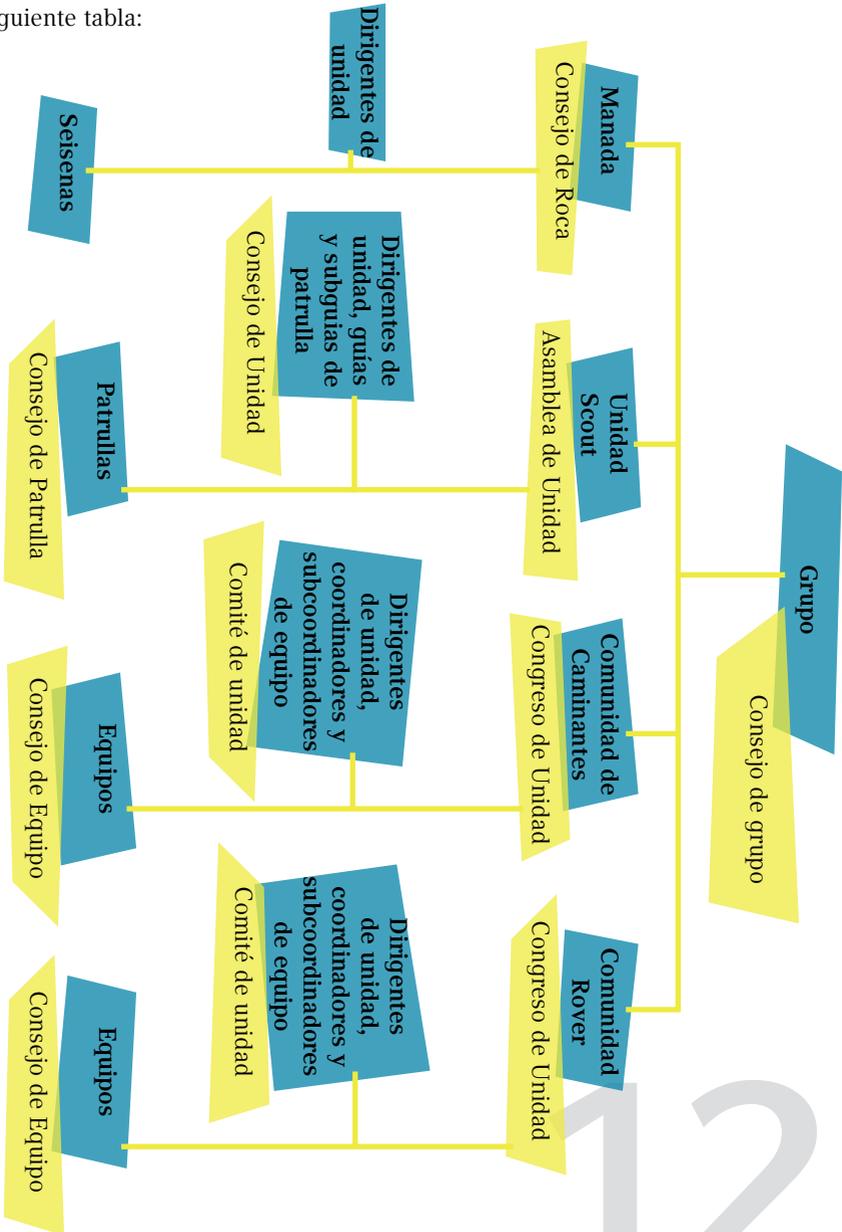


La insignia será enviada a través del Subcomisionado de Programa del Distrito respectivo, o en su ausencia, a través de la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes. Se la entrega en una ceremonia de reconocimiento realizada en la Unidad respectiva o en el Grupo Scout. La insignia se portará en el uniforme Scout durante un año a partir de la ceremonia, para ser reemplazada por la del año siguiente.

¿CÓMO FUNCIONAN LOS CONSEJOS, ASAMBLEAS Y CONGRESOS DE UNIDAD?

Los consejos, asambleas y congresos de unidad son los espacios democráticos dentro de las unidades, en los cuales los y las jóvenes scouts proponen, plantean y aprueban las actividades de un ciclo de programa, además definen las normas de convivencia de su unidad.

Todas las unidades tienen espacios democráticos, aunque para cada una existen matices diferentes como resultado de la edad de los participantes, como podemos evidenciar en la siguiente tabla:



¿CÓMO PLANEAR UN CICLO DE PROGRAMA?

Un ciclo de programa es un proceso de fases continuas que tiene una duración entre 3 y 6 meses, de acuerdo a la rama y al consenso del Consejo de Grupo; en el cual se preparan, desarrollan y evalúan actividades destacables, proyectos, especialidades y competencias individuales.

Los ciclos de programa se desarrollan en las asambleas de unidad, y al igual que ellas, tienen connotaciones diferentes para cada unidad. Observa la siguiente tabla explicativa de las fases de un ciclo de programa.

EL CICLO DE PROGRAMA Y LA INSIGNIA DE MÉRITO

Una vez que el Grupo Scout ha realizado su planificación, cada Unidad ajustará sus actividades en función del cronograma de Grupo. A continuación se detallan los pasos para armar un ciclo de programa completo vinculando las actividades para alcanzar la Insignia de Mérito.

1 Asamblea o Congresos de Unidad: En ella se hará el diagnóstico de la Unidad, y a través de juegos democráticos se seleccionarán 3 o 4 Actividades Destacables, de manera que se realice al menos 1 cada mes.

2 Normalmente, las actividades Destacables requieren preparación previa que se realizará dos o tres reuniones previas a la Actividad Destacable, las cuales también se deberán tomar en cuenta en el cronograma.

3 Calendarizar las Actividades Destacables y/o Proyectos, y también las actividades previas necesarias.

4 Las especialidades y competencias son personales, pero dentro del ciclo de programa se deberá colocar fechas para su seguimiento.

Ahora ejemplificaremos los pasos anteriores:

Consideremos que la Unidad Scout durante la Asamblea de Unidad ha decidido realizar un campamento para cocinar en fogones (ESCENARIO DE AVENTURA); además quisieran hacer una campaña de sensibilización para el uso adecuado del agua (ESCENARIO SERVICIO a la naturaleza); y también asistirán a la Acampada Distrital que se realizará en los próximos meses.

El ciclo de programa tiene una duración de 3 meses; ubicamos cada ACTIVIDAD DESTACABLE para la última reunión de cada mes, con sus actividades previas en las tres reuniones anteriores:

MES	FECHA	ACTIVIDAD	OBSERVACIONES
PRIMER MES DEL CICLO DE PROGRAMA	1era Reunión	Instrucción de fogones	Actividad previa a la Actividad Destacable
	2da Reunión	Instrucción de armado de carpas	Actividad previa a la Actividad Destacable
	3era Reunión	Instrucción de manejo adecuado de alimentos en campamento	Actividad previa a la Actividad Destacable
	4 ta reunión	CAMPAMENTO	ACTIVIDAD DESTACABLE Escenario Aventura
SEGUNDO MES DEL CICLO DE PROGRAMA	1 era Reunión	Capacitarse sobre el tema y definir los roles de cada uno en la actividad.	Actividad previa a la Actividad Destacable
	2da Reunión	Contactar a la comunidad en la que se desarrollará la actividad.	Actividad previa a la Actividad Destacable
	3era Reunión	Practicar, realizar material, gestionar transporte, etc.	Actividad previa a la Actividad Destacable
	4ta Reunión	CAMPAÑA DEL AGUA	ACTIVIDAD DESTACABLE Escenario Servicio
TERCER MES DEL CICLO DE PROGRAMA	1era Reunión	Gestionar los recursos para pago de las cuotas.	Actividad previa a la Actividad Destacable
	2da Reunión	Instrucción de técnicas de acampada.	Actividad previa a la Actividad Destacable
	3era Reunión	Instrucción sobre el equipo de personal y verificar la intendencia de grupo.	Actividad previa a la Actividad Destacable
	4ta Reunión	ACAMPADA DISTRITAL	ACTIVIDAD DESTACABLE Escenario Hermandad Scout

Al final del manual, en la sección de anexos se ha incluido un ejemplo práctico de un ciclo de programa para cada unidad.

Lo anterior constituye tan sólo un breve ejemplo de un ciclo de programa (el cual deberá aprobar la Asamblea de Unidad); por supuesto cada Grupo y Unidad ajustará los cronogramas a sus necesidades. Lo más atractivo de esta herramienta es que permite tener una planificación clara para todos, de manera que los y las dirigentes podrán preparar sus reuniones con anterioridad y lo más importante partiendo de los intereses de sus propios chicos.

El siguiente cuadro presenta los momentos de la progresión personal de un beneficiario en la Unidad: en él están señalados los periodos sugeridos para cada fase de la progresión.

PERIODO INTRODUCTORIO

1 – 3 MESES

- 1 Contacto Inicial (Información A Ppff)
- 2 Inscripción Grupo/Ase
- 3 Participación En El Grupo E Integración A Las Actividades En Seisena/Patrulla/Equipo
- 4 8Va Reunión Recibe Pañoleta De Grupo
- 5 Conoce Sobre Ley Y Promesa, Señal Y Salud, Insignia De Merito, Se Plantea Alcanzar Objetivos Educativos (Rasgos De Personalidad)
- 6 Recibe 1Ra Insignia De Progresión

EDUCACIÓN 1 AÑO APROX

- 7 Ceremonia De Compromiso
- 8 Aplicación De Fas Especialidades Y Competencias / Proyectos, Participación En Eventos
- 9 Ceremonia De Reconocimiento Insignia De Mérito
- 10 Revisión De Objetivos Educativos, Se Llegan A Consensos Se Plantea Alcanzar Otros Objetivos Educativos
- 11 Recibe 2Da Insignia De Progresión

EDUCACION 1 AÑO APROX

- 12 Ceremonia De Renovación de Compromiso
- 13 Inscripción Grupo/Ase
- 14 Aplicación De Fas Especialidades

Y Competencias / Proyectos, Participación En Eventos

- 15 Ceremonia De Reconocimiento Insignia De Mérito
- 16 Revisión De Objetivos Educativos, Se Llegan A Consensos Se Plantea Alcanzar Otros Objetivos Educativos
- 17 Recibe 3Ra Insignia De Progresión

EDUCACION 1 AÑO APROX

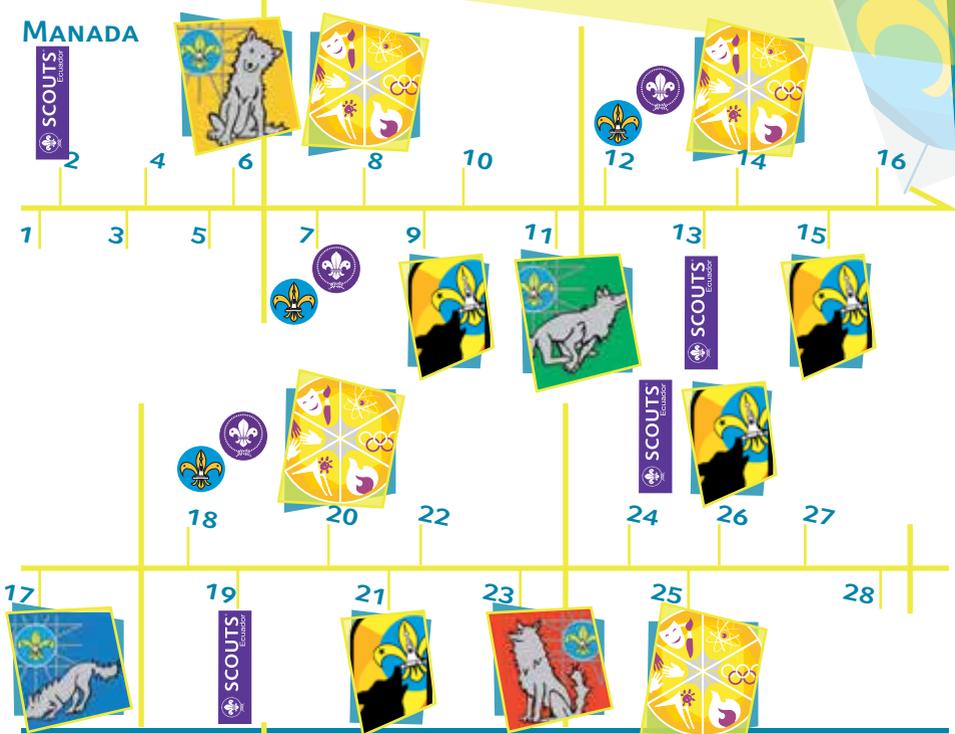
- 18 Ceremonia De Renovación de Compromiso
- 19 Inscripción Grupo/Ase
- 20 Aplicación De Fas Especialidades Y Competencias / Proyectos, Participación En Eventos
- 21 Ceremonia De Reconocimiento Insignia De Mérito
- 22 Revisión De Objetivos Educativos, Se Llegan A Consensos Se Plantea Alcanzar Otros Objetivos Educativos
- 23 Recibe 4Ta Insignia De Progresión

ETAPA DE ENLACE

6 – 9 MESES

- 24 Inscripción Grupo/Ase
- 25 Aplicación De Fas Especialidades Y Competencias / Proyectos, Participación En Eventos
- 26 Ceremonia De Reconocimiento Insignia De Mérito
- 27 Participación Esporádica En La Siguiete Unidad
- 28 Paso De Unidad

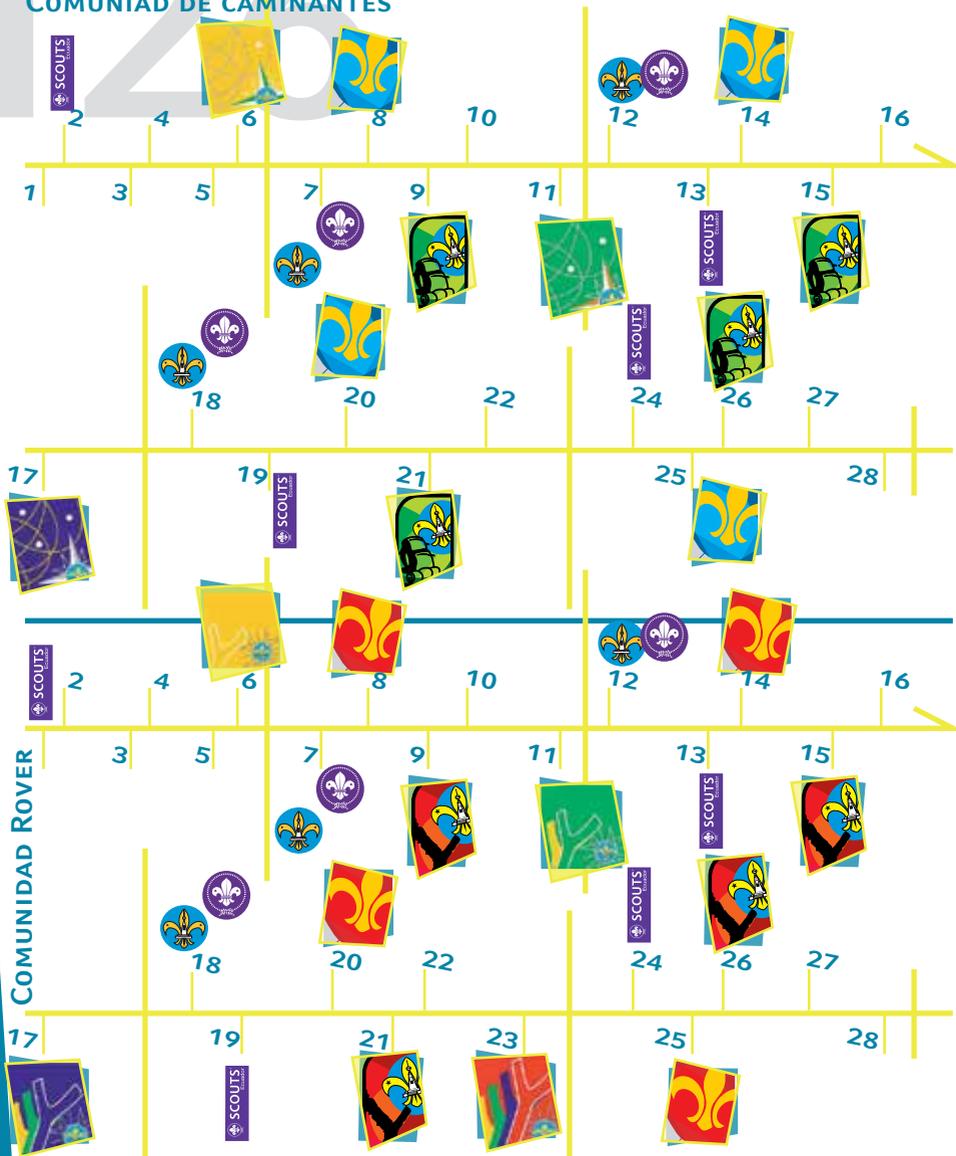
MANADA



UNIDAD SCOUT



COMUNIDAD DE CAMINANTES



INCLUSIÓN DE NNAJ CON DISCAPACIDAD

EL MOVIMIENTO SCOUT, UN MOVIMIENTO INCLUYENTE

Desde sus inicios, el Movimiento Scout ha tenido como miembros a niños/niñas, jóvenes y adultos/as con discapacidad. Baden Powell reconoció en varias ocasiones “la alegría y el afán” que ponían en todas las actividades scout, y alentó a que se realicen las debidas adaptaciones a los programas con el fin de brindarles las mismas oportunidades dentro de sus equipos.

¿QUÉ SON LAS DISCAPACIDADES?

Según la Organización Mundial de la Salud, **discapacidad** es cualquier restricción o impedimento de la capacidad de realizar una actividad dentro del margen que se considera normal para el ser humano. Se caracteriza por excesos o insuficiencias en el desempeño de una actividad rutinaria normal, los cuales pueden ser temporales o permanentes.

Personas con discapacidad

Son individuos que tienen limitaciones para realizar ciertas actividades de la vida cotidiana y restricciones en la participación social por causa de una condición de salud y de barreras físicas, ambientales, culturales o sociales de su entorno.

¿CÓMO CONTRIBUYE EL MÉTODO SCOUT EN UNA INCLUSIÓN EFECTIVA?

La respuesta es: **gracias a la Vida de Grupo**, lo que permitirá que el niño/niña o joven con discapacidad reconozca las circunstancias en las que la independencia es deseable, y también cuando la dependencia debe ser aceptada.

Es así como a través del **sistema de equipos** y gracias al trabajo cooperativo se logra que todos alcancen un mismo aprendizaje a través de diferentes estrategias.

TIPOS DE DISCAPACIDAD (OMS)



Discapacidad física o de movilidad:

Son las más frecuentes, las cuales son secuelas de poliomielitis, lesión medular (parapléjico o cuadripléjico) y amputaciones, reduciendo o limitando la capacidad de movilizarse.

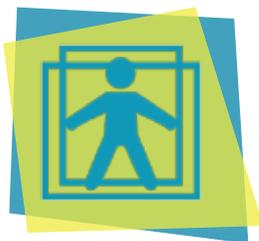


Discapacidad sensorial:

Comprende a las personas con deficiencias visuales, auditivas y a quienes presentan problemas en la comunicación y el lenguaje.

Discapacidad intelectual:

Se caracteriza por una disminución de las funciones mentales superiores (inteligencia, lenguaje, aprendizaje, entre otros), así como de las funciones motoras. Esta discapacidad abarca toda una serie de enfermedades y trastornos, dentro de los cuales se encuentra el síndrome Down y la parálisis cerebral.



Discapacidad psíquica:

Las personas sufren alteraciones neurológicas y trastornos cerebrales.

CONSIDERACIONES PARA LA INCLUSIÓN

Una discapacidad se convierte en un impedimento cuando limita el potencial de la persona. Muchas personas con discapacidades pueden llevar vidas plenas y activas, si se les provee el apoyo esencial. El Movimiento Scout apoya el desarrollo de todos los y las jóvenes que son miembros del Movimiento y esto debe incluir a jóvenes que tienen discapacidades.

Cuando tenemos personas con discapacidad en nuestras unidades, el programa en general, es decir, actividades, propuestas, proyectos y demás deben tener una adaptación dependiendo de las deficiencias o discapacidades que existan en el grupo. Estas adaptaciones deben:

- Realizarse con el común acuerdo de los y las representantes, consejo de grupo e integrantes de la Unidad.
- Ser evaluadas constantemente.
- Ser modificadas durante el trabajo, cuando las circunstancias lo ameriten.

Se debe tomar en cuenta que las personas con discapacidad siempre deben tener igual acceso a los retos y actividades de sus equipos, por lo cual el Grupo Scout debe asegurar que se cumplan con algunos requerimientos esenciales para una adecuada inclusión. Enlistamos las más importantes:

- Adecuaciones físicas: eliminar las barreras arquitectónicas instalando rampas, barandas en ambos lados de los escalones, verificando que los baños sean amplios y de fácil acceso, etc.
- Capacitación del voluntariado adulto: adicional a la capacitación básica, los dirigentes deben apoyarse de los padres y ellos a su vez de profesionales especializados para brindar pautas que permitan una adecuada adaptación.
- Adaptaciones en el programa: planificando cada actividad de manera que sea segura para todos/as y que todos/as tengan las mismas oportunidades de realizarlas y disfrutarlas.
- Actividades de sensibilización para los integrantes del Grupo: implican juegos y pequeñas charlas que permitirán “ponerse en el lugar del otro”. En los anexos de este capítulo te damos algunas ideas que puedes aplicar en tu Unidad para alcanzar este objetivo.

EL PROCESO DE BIENVENIDA PARA UN BENEFICIARIO CON DISCAPACIDAD

Para asegurar que la experiencia dentro del Movimiento Scout sea enriquecedora y gratificante para todos y todas, es importante que se cumpla un “protocolo de bienvenida”, el cual adiciona algunos detalles a tomar en cuenta en el caso de beneficiarios con discapacidades.

- 1 Determinar que el Grupo Scout está en capacidad de recibir al beneficiario.
- 2 Entrevista con los padres/representantes en el Consejo de Grupo y primer contacto del/la beneficiario/a con dirigentes.
- 3 Actividades de sensibilización en el Grupo y Unidad: en este espacio se explicará a todos los miembros de la Unidad sobre el ingreso de un nuevo miembro con discapacidad. Se deberá realizar una actividad que permita a todos/as conocer las características de la discapacidad, cómo pueden ayudar y el lenguaje correcto para comunicarse con efectividad.
- 4 Primer contacto del/la beneficiario/a con su Unidad: se debe planificar una actividad que le permita sentirse integrado en el grupo y satisfecho por algún reto alcanzado.
- 5 Evaluación del primer contacto: junto a representantes y Consejo de Grupo.

CONSEJOS ÚTILES EN EL TRATO DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD



SILLA DE RUEDAS

- Hable directamente con la persona en silla de ruedas y no con su acompañante.
- Sitúese de frente y a la misma altura (de ser posible sentados).
- No empuje la silla sin decírselo.
- No levante la silla por el apoya brazos.
- Verifique la posición de los pies en las pieseras.
- Fíjese que la ropa y frazadas no queden atrapadas en las ruedas.
- Para pasar un obstáculo o gradas, incline la silla hacia atrás y descíndala por sus ruedas traseras.
- Si desconoce el manejo de la silla de ruedas, pregunte al usuario cómo ayudarle.



DISCAPACIDAD VISUAL

- Identifíquese inmediatamente.
- Ofrézcale su ayuda si ve que vacila, o bien si usted observa algún obstáculo.
- Ofrézcale su brazo, no lo tome del suyo.
- Camine ligeramente por delante.
- Si se le ofrece o indica alguna cosa, dígame de que se trata.
- Infórmele en qué lugar exacto se encuentra lo indicado.
- Utilice palabras como: izquierda, derecha, adelante, atrás.
- Si es necesario, tome su mano y hágale palpar el objeto.
- Describa verbalmente escenarios.
- No le deje solo/a sin advertírselo antes.

— Dentro del hogar, trabajo, centro de estudios u otros, evite dejar obstáculos por el camino.

— Cuando mueva o cambie muebles de lugar, infórmele.

— No coloque en el suelo alfombras o tapetes pequeños, evite los deslizamientos.

— Los objetos que utiliza déjelos siempre en el mismo lugar.

— Es aconsejable mantener las puertas o ventanas totalmente cerradas o completamente abiertas.

SORDOS / CON AUDÍFONOS



— Ubíquese delante de la persona con el rostro iluminado.

— Utilice el lenguaje corporal y la gesticulación.

— Hable despacio, con claridad. Utilice palabras sencillas y fáciles de leer en los labios.

— Evite hablarle si la persona se encuentra de espaldas.

— Verifique que ha comprendido lo que trata de comunicar.

— No aparente haber comprendido si no es así.

— Si tiene dificultad, escriba lo que quiere decir.

— Muestre naturalidad y refuerce su confianza.

— Evite una atención innecesaria debido al problema de audición.

— Las personas sordas utilizan “lenguaje de señas” por lo que es necesaria la intervención de un/a intérprete, prioritariamente en eventos y cuando sea necesario impartir instrucciones.



DIFICULTAD EN EL HABLA

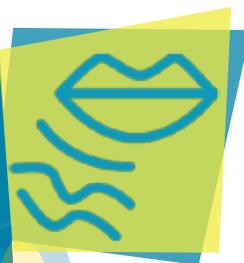
— Escuche con atención.

— Tenga presente que el ritmo y la pronunciación son distintos a lo acostumbrado.

— Si no entiende lo que expresa, hágaselo saber para que utilice otra manera de comunicar lo que desea.

— Sea paciente.

— Compórtese con naturalidad.





USO DE MULETAS Y PRÓTESIS

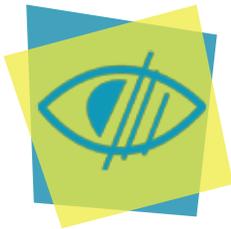
- Ajuste su paso al suyo.
- Evite que lo empujen.
- Ayúdele si tiene que transportar objetos o paquetes.
- No le separe de sus muletas.
- No le apure.
- Si usa prótesis no fije su mirada en ella.

DISCAPACIDAD PSICOLÓGICA



- Muéstrese natural y sencillo.
- No tenga miedo ni se burle.
- Responda a sus preguntas asegurándose de que ha comprendido.
- Tenga paciencia, sus reacciones suelen ser lentas y pueden tardar en comprender lo que usted dice.
- Entre en contacto con la persona, dele confianza.
- Limite la ayuda a lo necesario, procurando que se desenvuelva sola en el resto de las actividades.
- Facilite su relación con otras personas.

DIFICULTAD EN LA VISIÓN



- Pinte o pegue cinta luminosa en cerraduras, enchufes, interruptores de luz, etc.
- Ponga colores brillantes en baños, bordes de escaleras, puertas y ventanas.
- Utilice vajilla de acabados llanos, sin textura ni diseño.
- Por seguridad, de preferencia use encendedor y no fósforos.
- Enseñe a que identifique el valor del dinero por el color y tamaño.
- El bastón blanco (de ubicación espacial), debe ser igual a la distancia entre el pecho de la persona y el suelo.
- Para la escritura se debe usar papel blanco.

LIMITACIÓN COMPRESIVA



- Sea amigable y entable conversación.
- Demuestre interés.
- Tómese un tiempo para escuchar lo que dice.
- Háblele lenta y claramente.
- Evite situaciones que puedan generar violencia, como discusiones o críticas.
- Trate de comprender su situación, facilitando siempre su participación en todas las actividades.

COMUNICACIÓN EFECTIVA, LENGUAJE POSITIVO

La siguiente tabla fue tomada del sitio web oficial del Consejo Nacional de Discapacidades (CONADIS).

INCORRECTO	CORRECTO
“Son incapaces, no pueden”	Si pueden. Tienen dificultades específicas que no les permiten realizar con agilidad determinadas actividades de la vida diaria, de acuerdo a su discapacidad. Pueden, pero de diferentes maneras y contando con apoyos y/o ayudas técnicas adecuadas.
“Es un problema individual”	No. Es un reto colectivo que implica la aceptación de la diversidad y la generación de un entorno amigable para equiparar las oportunidades.
Discapacitados, personas especiales, capacidades diferentes o especiales, inválidos, minusválidos, tullidos, rengos, sordomudos, paralíticos, lisiados, patojos, enfermitos, pobrecitos, P.C..D.	Personas con discapacidad
Grupos o sectores vulnerables	Grupos de atención prioritaria
Retrasado, débil mental, mongólicos, discapacitados mentales, inocentes, retardados, subnormales, morón, imbécil, idiota, shunsho.	Personas con discapacidad intelectual
Personas anormales y personas normales	Personas con discapacidad y personas sin discapacidad
Sordomudo, mudito	Personas con discapacidad auditiva o personas sordas
Defecto de nacimiento	Discapacidad congénita
Mutilado, muco, cortadito, mocho	Persona con amputación

LA SEXUALIDAD EN EL MOVIMIENTO SCOUT

Las niñas, niños y adolescentes del Movimiento Scout, tienen en sus grupos scout, un espacio, donde la convivencia, les hace compartir: valores, actividades, juegos y aventuras; vivir en dignidad, siendo solidarios y respetuosos de sí mismos y del resto de las personas.

El Movimiento Scout tiene una gran responsabilidad implícita con sus niñas, niños y adolescentes y es un modelo educativo basado en: su filosofía, sus valores, sus principios y virtudes reflejados en su ley y Promesa. Esto se constituye en la gran diferencia de otras agrupaciones de voluntariado.

Este proceso educativo, lleno de valores propios de la institución, así también como las metodologías que se utilizan, hacen que sus niñas, niños y adolescentes se identifiquen con el Movimiento Scout.

El Movimiento Scout busca que niñas, niños y adolescentes, tengan la confianza y la autoestima necesaria para entender su actitud hacia la sexualidad y las relaciones interpersonales, de modo que puedan tomar decisiones responsables con conocimiento de causa y en consonancia con sus valores.

La educación sexual no es una mera “instrucción” de “Cómo hacer” o “Conceptos académicos o empíricos”, sino que además debe ser una enseñanza basada en la formación de hábitos que capaciten a la persona a aprender a vivir el difícil arte de amar .

Por tanto, educar en sexualidad es también educar para el amor, el respeto, la entrega, el compromiso, el autodominio, la fidelidad, la amistad, la sinceridad, la generosidad.; es decir, la consideración central es el crecimiento personal en valores, educar en valores y no una mera instrucción de anatomía, de ginecología

o fisiología. La sexualidad debe ser vista con una visión y alcance integral, es decir, trabajada en las cinco dimensiones de la persona: corporal, sensorial, intelectual, social y trascendente.

Por tanto, una buena educación de la sexualidad se dirige a conocer y disponer adecuadamente de la propia vida sexual, siendo capaz de conducirla hacia el mejor desarrollo personal. Su meta es la integración de estas tendencias en una personalidad cada vez más desarrollada, de modo que todos los impulsos sexuales se encaucen de forma ordenada y enriquecedora.

Para una mayor claridad en lo que se refiere a educación sexual, a continuación se analizará qué es educar y a qué nos referimos con la palabra sexualidad.



CONSULTA EL LIBRO DE OBJETIVOS EDUCATIVOS PARA REFERENCIA DE CADA EDAD LINK: [HTTP://SCOUT.ORG/SITES/DEFAULT/FILES/LIBRARY_FILES/OBJETIVOS_EDUCATIVOS.PDF](http://scout.org/sites/default/files/library_files/objetivos_educativos.pdf)

1 ¿QUÉ ES EDUCAR?

Educar es el perfeccionamiento intencional de las capacidades específicamente humanas. Muchas veces el proceso de educar se da de manera muy natural, implícita, en el ambiente de la vida cotidiana de las personas.

En este sentido, se puede decir que el educar se constituye en el proceso en el cual: la niña, el niño, la adolescente, el adolescente o el adulto conviven unos con otros, y al convivir, comparten de manera natural y espontánea sus experiencias, de manera que su modo de vivir se hace progresivamente más congruente con el otro, en el espacio de convivencia. El educar ocurre, por lo tanto, todo el tiempo; de manera recíproca, como una transformación estructural contingente, a una historia en el convivir. Dando como resultado que las personas aprenden a vivir de una manera que se configuran según el convivir de la comunidad donde viven.

La educación como “sistema educacional” configura un mundo y los educandos confirman en su comportamiento el mundo que vivieron en su educación. Los educadores, a su vez, confirman el mundo que vivieron al ser educados en el educar.

La educación es un proceso continuo que dura toda la vida y que hace de la comunidad donde vivimos un mundo espontáneamente conservador en lo que al educar se refiere.

Esto no significa, por supuesto, que el mundo del educar no cambie, pero sí, que la educación, como sistema de formación de la niña, niño, adolescente y del adulto, tiene efectos de larga duración que no se cambian fácilmente. Hay dos épocas o períodos cruciales en la historia de toda persona que tienen consecuencias fundamentales para el tipo de comunidad que ellos traen consigo en su vivir. Estos

son la infancia y la adolescencia.

En la infancia, la niña y el niño, empiezan a desarrollar sus posibilidades de convertirse en seres capaces de aceptar y respetar al otro, desde la aceptación y respeto de sí mismo.

En la adolescencia, se prueba la validez de ese mundo de convivencia, en la aceptación y respeto por el otro desde la aceptación y respeto por sí mismo, es el comienzo de una vida adulta social e individualmente responsable.

Esta convivencia en educación mixta, dentro de una guía constante en un marco de valores, junto con el apoyo primordial de la familia, enseña de por sí a entender las relaciones de cómo actuar, conjuntamente entre mujeres y hombres y viceversa, por lo tanto el grupo se vuelve en una comunidad de aprendizaje y terapéutica.

2 ¿QUÉ ES LA SEXUALIDAD?

El término sexualidad ha sido muy mal entendido, a tal punto que es difícil tratarlo entre padres e hijas o hijos, en el hogar por lo general se vuelve un tema tabú.

En el medio social y en el sistema educativo formal, por lo general se habla de educación sexual, cuando las o los niños están pasando a la adolescencia. Generalmente es una materia transmitida por los docentes, o instituciones “capacitadas” en el tema, de forma que el papel de la familia como primera fuente de educación en el tema queda en segundo plano. A esto se debe añadir el hecho de que el contenido se reduce, muchas veces, a información de lo biológico, excluyendo a la psiquis, a la dimensión social y demás dimensiones de la persona. Además se debe considerar el uso de metodologías no adecuadas que hacen de este tema una materia más para memorizar.

Cuando la sexualidad es reducida a genitalidad, no puede ser entendida en todas sus dimensiones, se cae en un reduccionismo que se estanca en el placer y las consecuencias a nivel fisiológico, como pueden ser las Infecciones de Transmisión sexual.

Por tanto, tener un concepto claro de lo que significa sexualidad, basado en la ciencia, la antropología, la dimensión trascendente del hombre y el puesto que ocupa en su vida es el inicio para una verdadera educación de la sexualidad, libre de miedos y reduccionismos.

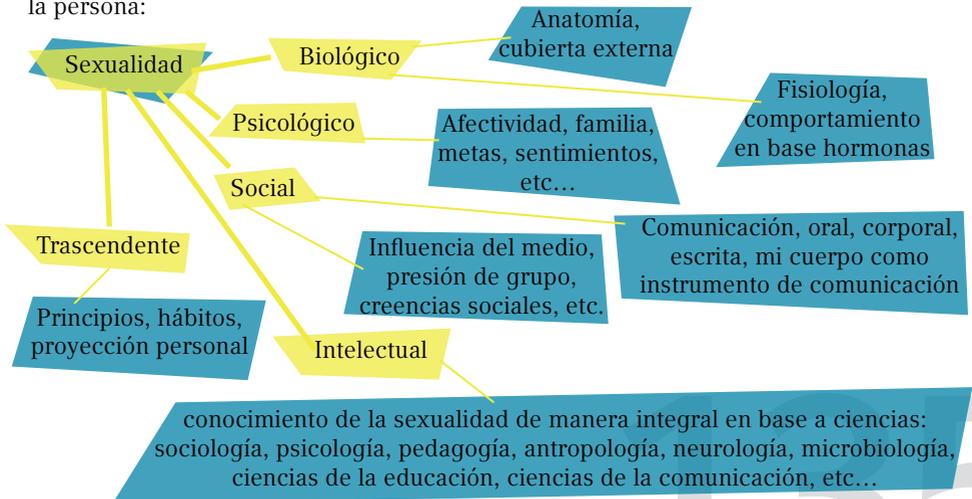
Para entender las implicaciones que tiene el término sexualidad, es importante comenzar por entenderlo:

SEXUALIDAD:

Aunque la OMS ha dado posteriores definiciones de salud sexual, ésta es la que mejor definiría los objetivos de un Proyecto más completo sobre la sexualidad. Esta definición se aplicaría según una antropología basada en la persona.

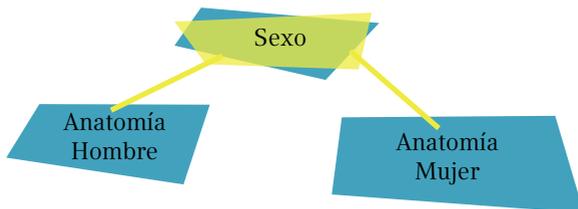
“salud sexual” (OMS, 1974): la integración de los elementos somáticos, emocionales, intelectuales y sociales del ser sexual por medios que sean positivamente enriquecedores y que potencien la personalidad, la comunicación y el amor.

Se puede inferir que la sexualidad tiene cinco componentes, según las dimensiones de la persona:



Todos estos elementos juntos son sexualidad y esta es indivisible con el ser humano.

Entendiendo que el ser humano es un ser sexuado y tomando en cuenta a la dimensión biológica, hay dos categorías de acuerdo al sexo genético y a la anatomía, de lo que se deriva lo siguiente:



Esta diferencia es clave para entender la sexualidad en el hombre y en la mujer, en su manera de vivirla y en relación a las relaciones de pareja y a su función procreadora.

La dimensión biológica es importante, ya que el cuerpo es una gran forma de expresión con el medio. Esto implica que todas las acciones del sujeto tienen repercusión en sí mismo y en todo cuanto lo rodea. Todas estas acciones de alguna manera están ligadas a la sexualidad, dado que el ser sexuado se manifiesta en todo el obrar.

La psicología ha ahondado cada vez más en el conocimiento del hombre y su afectividad. Ésta es otra dimensión importante en lo que compete a la sexualidad. La persona no puede desligarse de sus emociones, y aunque no es responsable de los sentimientos que experimenta (ya que estos se reciben de manera pasiva), sí lo es de las reacciones que tiene ante los mismos.

Al estar inmersos en una cultura determinada, el rol del medio tiene mucho que ver con la conducta, expresiones, comportamientos, comunicación, los sentimientos, las emociones de las personas, esto conlleva a entender que el medio donde uno vive influye sobre el ejercicio de nuestra sexualidad. Sin embargo, es preciso recalcar que la última palabra no está en la sociedad sino que la pone la libertad de cada persona. De esta manera cada uno puede reflexionar y autodeterminarse, proyectando así hacia dónde quiere ir, independientemente de cualquier tipo de presión que pueda imponer el medio.

Una propiedad específica del hombre es su racionalidad. El poder analizar sobre sus actos, pensamientos, emociones y sobre su mismo ser, lo hace responsable de su manera de actuar y comportarse. La propuesta valorica del Movimiento Scout pretende dar un marco de referencia en la toma de decisiones, de manera que guíen a la niña, niño o adolescente a buscar ser mejores.

Además se debe considerar la dimensión trascendente de la persona. Ésta es la más íntima de cada uno y está ligada a los fines personales que se quiere alcanzar en la vida.

La sexualidad tiene relación con cada una de estas dimensiones, por lo que hay que valorarla en un campo amplio, entendiendo además que se trata de algo dinámico no estático.

3 ROL DEL EDUCADOR Y MODO DE ABORDAR EL TEMA

Se ha mencionado anteriormente que el grupo scout es una comunidad de aprendizaje y terapéutica, cualidades muy especiales, que deben ser reforzadas por quienes hacen cabeza en los grupos.

El dirigente debe dar las herramientas para la formación integral de los scouts en todos los campos, también en la educación de la sexualidad. Cabe recalcar que el abordaje de este tema no puede separarse de las demás dimensiones de la persona.

Por lo tanto, al abordar el tema en un Grupo Scout, el rol de la o del dirigente es muy importante. Este debe estar en continuo aprendizaje y conocimiento del tema. El educador debe tratar este tema teniendo un amplio conocimiento sobre el mismo, para poder transmitirlo de

manera clara, en un ambiente de respeto y confianza. Debe saber que, al ser una cuestión tan amplia, no será suficiente tratarla en una sola sesión.

El líder Scout tiene que ser una persona recta, con criterios claros y transmisor de valores y principios. Al tratar temas de sexualidad debe hacerlo con mucho respeto, teniendo como fin la dignidad de la persona y buscando fortalecer la autoestima de las niñas, niños y adolescentes para que entiendan el valor que cada uno tiene como persona única e irrepetible.

Es conveniente realizar evaluaciones periódicas para asegurar una correcta transmisión del mensaje y una adecuada comprensión del mismo.

4 CÓMO PROGRAMAR UNA REUNIÓN PARA ABORDAR TEMAS DE EDUCACIÓN DE LA SEXUALIDAD

Se debe reconocer que la sexualidad es un tema sensible para los jóvenes y sus familias.

Los dirigentes de los grupos Scout deben dedicar el tiempo y cuidado necesario para preparar las sesiones en las que se abordarán estos temas con datos verdaderos, completos, científicos, libres de prejuicios, de acuerdo a la edad de los educandos y en concordancia con los Valores Scouts que ellos han elegido para su vida.

Para planificar una reunión se debe tomar en cuenta los siguientes puntos:



CONSULTA LAS FICHAS DE ACTIVIDADES REME,
PARA RAMAS MAYORES, INTERMEDIAS Y MENORES

- Lugar de reunión; tamaño y madurez psicológica de la Unidad.
- Confidencialidad y reglas básicas que los dirigentes junto con las niñas, niños y jóvenes deberán establecer.
- Los valores familiares y creencias religiosas de los jóvenes.
- El establecimiento deberá ofrecer un entorno seguro.
- El conocimiento de los padres sobre los temas a tratar y sus opiniones.
- Proporción entre niños y niñas en la Unidad.
- Tiempo para el debate y responder preguntas.

Es importante notificar a los beneficiarios y a sus padres antes de ejecutar cualquiera de estas actividades con su Unidad. Los padres deben tener pleno conocimiento sobre los temas que están tratando con sus hijos, además de tener la seguridad de que no se pretende quitarles autoridad en este campo de la enseñanza, sino que por el contrario, se precisa de su apoyo e integración para la educación de la sexualidad, la cual debe empezar en casa.

Debido a la sensibilidad del tema, todos deberán tener la oportunidad de hacer preguntas. Además, nadie está obligado a participar de las sesiones.



Como dirigente es posible que no se sienta cómodo entregando información a su Unidad, por lo cual deberá apoyarse de profesionales u organizaciones dispuestas a aportar en estos temas y que mantengan el enfoque de educación afectivo – sexual que imparte el Movimiento Scout.

LO QUE SE DEBE HACER:

- Iniciar la sesión estableciendo algunas reglas básicas como la confidencialidad, no reírse ni burlarse de ningún comentario o pregunta.
- Escuchar respetuosamente, y animar a otros a hacer lo mismo.
- Informar a los padres o representantes sobre los temas, métodos y contenidos a abordar durante la reunión, y respetar las posiciones que mantengan al respecto.

LO QUE NO SE DEBE HACER:

- Nunca hable de su propia historia y experiencias sexuales con los jóvenes.
- Nunca pregunte a los jóvenes sobre sus experiencias sexuales.

- Nunca haga supuestos acerca de las respuestas que los jóvenes pueden aportar.
- Nunca proyecte sus creencias personales en los jóvenes.
- Nunca haga suposiciones sobre la sexualidad y las experiencias de los jóvenes.

DURANTE LA SESIÓN:

— Seguramente habrá varias preguntas durante la reunión. Si hay algo de lo que no está seguro de cómo responder, guíe a los jóvenes a las organizaciones que se especializan en la prestación de asesoramiento confidencial sobre estos temas.

AL FINALIZAR LA REUNIÓN:

Realicen una evaluación sobre la importancia de lo aprendido.

— Motive a los jóvenes a reflexionar en casa sobre los temas abordados y a compartir con sus padres estas reflexiones.

5 REALIDAD NACIONAL

Adicionalmente a la información proporcionada sobre el abordaje de los temas referentes a la sexualidad, en el movimiento Scout, se adjunta a manera de anexo ciertos artículos de la Constitución Ecuatoriana que están dirigidos al reconocimiento de la dignidad de cada ciudadano.

ANEXO 1

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR SECCIÓN QUINTA NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Ley Orgánica de Participación Ciudadana

Art. 2.- Son sujetos de derechos de participación ciudadana todas las personas en el territorio ecuatoriano, las ecuatorianas y los ecuatorianos en el exterior, colectivos, comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, pueblos afroecuatoriano y montubio, y demás formas de organización lícita, que puedan promover libremente las personas en el Ecuador o las ecuatorianas o ecuatorianos en el exterior.

Art. 4.- Principios de la participación.- La participación de la ciudadanía en todos los asuntos de interés público es un derecho que se ejercerá a través de los mecanismos de la democracia representativa, directa y comunitaria.

La importancia de la participación en los grupos con voluntarias y voluntarios se marca en sus artículos:

El voluntariado de acción social y desarrollo

Art. 37.- El voluntariado.- El Estado reconoce al voluntariado de acción social y desarrollo como una forma de participación social, como una actividad de servicio social y participación libre de la ciudadanía y las organizaciones sociales en diversos temas de interés público, con independencia y autonomía del Estado. La ciudadanía y las organizaciones sociales también podrán establecer acuerdos con las autoridades de los diversos niveles de gobierno para participar de manera voluntaria y solidaria en la ejecución de programas, proyectos y obra pública, en el marco de los planes institucionales.

Art. 38.- Protección al voluntariado.- Los acuerdos que se realicen entre las organizaciones sociales y las instancias del Estado involucradas para apoyar tareas de voluntariado se establecerán en convenios específicos, en los cuales se fijarán las condiciones de la labor solidaria, sin relación de dependencia. Las distintas formas de voluntariado no podrán constituirse en mecanismos de precarización del trabajo, formas ocultas de proselitismo político, ni afectar los derechos ciudadanos.



EMPRENDIMIENTO

Siguiendo el principio de progresión en la educación, llega un momento de la vida scout en la que sus integrantes tienen que empezar a prepararse para la autonomía

económica. El emprendimiento es una de las posibilidades para conseguir recursos económicos y la preparación y práctica en emprendimientos puede ser útil para la gestión de recursos económicos para las actividades scout. Además, las características de una persona emprendedora coinciden con los objetivos educativos del movimiento scout y se desarrollan a lo largo del proceso scout.

¿QUÉ ES UN EMPRENDIMIENTO?

El emprendimiento suele ser un proyecto que se desarrolla con esfuerzo y haciendo frente a diversas dificultades, con la resolución de llegar a un determinado objetivo económico o social. Es una iniciativa de un individuo o una asociación que asume un riesgo económico o que invierte recursos con el objetivo de aprovechar una oportunidad que brinda el mercado. Los emprendimientos exitosos son aquellos en los que se logra identificar la oportunidad y aprovecharla creativamente.

CARACTERÍSTICAS DE UNA PERSONA EMPRENDEDORA

- Necesidad de logro
- Innovación y creatividad
- Disposición para asumir riesgos
- Búsqueda de oportunidades
- Constancia
- Autoestima
- Liderazgo

ECONOMÍA POPULAR Y SOLIDARIA “MIES”

Se entiende por Economía Popular y Solidaria a la forma de organización económica donde sus integrantes individual o colectivamente, organizan y desarrollan procesos de producción, intercambio, comercialización, financiamiento y consumo de bienes y servicios, para satisfacer necesidades y generar ingresos, basadas en relaciones de solidaridad, cooperación y reciprocidad, privilegiando al trabajo y al ser humano.

Las pequeñas empresas y los emprendimientos tienen un rol importante en la economía popular y solidaria, pues constituyen la base del desarrollo individuos y comunidades, fuera de la dependencia de la economía estatal y las empresas privadas.

Los emprendimientos que pretenden formar parte de este tipo de economía deben tomar en cuenta los principios de solidaridad, equidad, justicia, cooperación y reciprocidad en la forma de organización de su producción y en sus intercambios de mercado y estrategias de comercialización.

En la actualidad, el Estado ecuatoriano, a través del Ministerio de Inclusión Económica y social, organiza varios espacios de comercialización que siguen estos principios de la economía popular y solidaria y que apoyan el emprendimiento. El recuadro muestra algunos ejemplos de estos espacios de comercialización.

CONOCER LA IMPORTANCIA QUE CUMPLE EL INTERCAMBIO DE MERCADOS.

El intercambio de mercados fortalece, promueve y busca el acceso e intercambio a los mercados públicos, privados y solidarios de todas las formas de organización de la economía popular y solidaria, además abre las posibilidades para participar en los mercados internacionales de los países ligados a condiciones solidarias de intercambio y comercio justo.

La tabla muestra los intercambios de mercado que han realizado algunas instituciones públicas con varias personas que han aplicado el emprendimiento.

ESPACIOS DE COMERCIALIZACIÓN

Ferias Artesanales

- Feria Hecho a Mano Para Mamá
- Feria Navidad Hecho a Mano
- Encuentro de actores de la Economía Popular y Solidaria

Ferias Solidarias

- Generar cadenas y circuitos cortos de comercialización, vinculando al productor directamente con el consumidor

Promoción de espacios de comercio a los actores de la EPS en coordinación y articulación con los GAD's

Proyecto Ferrocarriles

- Articulación de actores en la ruta del ferrocarril

MIESPACIO SOLIDARIO

- Generar cadenas y circuitos cortos de comercialización, vinculando al productor directamente con el consumidor



PARTICIPACIÓN CIUDADANA

La vida en democracia debe ser enseñada, vivida y respetada desde edades muy tempranas. La participación de todos y todas en la toma de decisiones, acuerdos y sobre todo en los diálogos que marcan el rumbo de nuestros grupos sociales, es responsabilidad de quienes formamos parte de los mismos.

A continuación les compartimos información importante proporcionada por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) sobre las estructuras de participación ciudadana y los enfoques democráticos actuales. Finalmente también dispondrán de información sobre cómo están formadas las estructuras de participación juvenil en la Asociación de Scouts del Ecuador.



TEXTO ADAPTADO DE LOS DOCUMENTOS PROPORCIONADOS POR EL MIES

Según la publicación *Jóvenes ecuatorianos en cifras* alrededor de dos tercios de la población es menor de 30 años, más de la mitad vive en condiciones de pobreza o extrema pobreza, especialmente la población rural de indígenas y afro-ecuatorianos/as; las tasas de desempleo y subempleo triplican las correspondientes a la población adulta; 6 de cada 10 jóvenes tienen trabajo temporal. En promedio los jóvenes ecuatorianos cuentan con 10 años de estudio, 6 de cada diez tienen teléfono celular y 5 de cada diez usan internet con frecuencia.

El artículo 39 de la Constitución reconoce los derechos de las y los jóvenes, su participación e inclusión en todos los ámbitos, especialmente en los espacios de poder público y para ello el estudio indicado concluye que es necesario poner más énfasis en la construcción de la cultura política democrática entre la juventud.

La crisis económica, financiera, alimentaria y ambiental liderada por los países del Norte muestra que el modelo liberal de producción y consumo ha llegado al límite de sus posibilidades. Algunos autores interesados en poner de relieve las limitaciones estructurales hablan de crisis sistémica mientras que otros, entre ellos el filósofo ecuatoriano Bolívar Echeverría, prefieren hablar de crisis de civilización para señalar que estamos inmersos en procesos de transición hacia formas inéditas de vida, de

producción y de consumo, pero también de cultura y de relación con la naturaleza. En este contexto, los procesos de cambio que vivimos en América Latina son portadores de esperanza para el planeta Tierra y para la humanidad en su conjunto. El nuevo constitucionalismo latinoamericano funda nuevas formas de Estado y de economía, garantiza los derechos de ciudadanos/as y de las asociaciones o colectivos, y reconoce los derechos de la Naturaleza o Pachamama.

Reflexionar sobre las prácticas cotidianas de democracia, las formas de democracia previstas por la legislación ecuatoriana, el sistema complejo de participación social en las políticas y servicios públicos prevista en la normativa ecuatoriana, y los roles de las organizaciones sociales para el fortalecimiento de las actorías sociales – especialmente de la juventud – en la perspectiva de la co-responsabilidad social y el ejercicio pleno de la participación en los diferentes niveles de gobierno.

Temas a tratar

- ¿Qué es la democracia?
- ¿Cuáles son las percepciones sobre las experiencias de democracia directa?
- ¿Cuáles son los espacios y formas de participación previstos por la legislación ecuatoriana?
- ¿Cuáles son las formas de organización social en Ecuador?
- ¿Cómo podemos fortalecer a nuestras organizaciones sociales?

¿QUÉ ES LA DEMOCRACIA?

En los cursos de ciencias sociales se afirma que la democracia es la forma de organización social y política en la cual la autoridad es ejercida por el pueblo.

Según la Constitución de Montecristi “La soberanía radica en el pueblo, cuya voluntad es el fundamento de la autoridad, y se ejerce a través de los órganos del poder público y de las formas de participación directa previstas en la Constitución”. Es decir que la legalidad y legitimidad del Estado ecuatoriano y de su sistema político es el pueblo organizado en forma de república, es decir en la igualdad de todos ante la ley a fin de asegurar la vigencia y exigibilidad de los derechos humanos.

Según la ciencia política clásica las instituciones públicas se dividen en tres poderes – el legislativo, el ejecutivo y el judicial – a fin de lograr su autocontrol, la complementariedad de funciones y su equilibrio. La Constitución ecuatoriana además de estos poderes reconoce la función electoral y la de transparencia y control social.

Para introducirnos en el debate sobre la democracia en Ecuador partimos de nuestras propias prácticas en nuestras propias organizaciones sociales. Las percepciones de nuestras propias experiencias así como las ideas que circulan en nuestro medio constituyen un conjunto de saberes, ideas y valores que inspiran nuestras prácticas o que en algunas ocasiones no coinciden con ellas.

Según el artículo 95 de la Constitución del 2008, “la participación de la ciudadanía en todos los asuntos de interés público es un derecho, el cual se ejerce a través de los mecanismos de la democracia representativa, directa y comunitaria”.

La democracia directa la ejercemos a través de la iniciativa legislativa ciudadana, la consulta popular o referéndum, la reforma o enmienda constitucional y la revocatoria del mandato.

La democracia representativa o indirecta es la que ejercemos a través de la votación para elegir nuestros representantes, delegados o mandatarios ante la función legislativa, el ejecutivo o los gobiernos autónomos descentralizados, GADs.

Al conjunto de estas formas de participación democrática le llamamos democracia participativa.

Las organizaciones de jóvenes son especialmente creativas en la adaptación de las formas de asociación a sus necesidades y a las condiciones del contexto. Los espacios de jóvenes articulan las expresiones artísticas o deportivas - como la música, la danza, la pintura, el fútbol o el vóley nacional - con propuestas emancipatorias desde el control del cuerpo, la búsqueda de trabajo y las presiones por el cambio del modelo civilizatorio dominante. Si bien hay organizaciones de jóvenes que cuentan con personería jurídica la mayoría de ellas son organizaciones de hecho, como los grupos culturales o deportivos. Pero esto no las desvaloriza, pues la propia Constitución de la República reconoce la validez de las organizaciones de hecho.

Para atender las demandas de estos actores sociales los gobiernos de turno, desde la segunda mitad del siglo veinte, crearon programas y proyectos, instituciones o espacios al interior de los órganos públicos. De modo que en los albores del nuevo milenio el Ecuador presentaba una variedad muy grande de canales de expresión y de formas de gestión de las diferentes demandas de actores sociales diversos.

¿EN QUÉ CONSISTE LA PARTICIPACIÓN SOCIAL?

La situación cambia significativamente en la nueva época pues la Constitución de Montecristi introduce las bases para un enfoque sistémico de la participación social.

Este sistema complejo de participación está normado por:

- La Constitución,
- La Ley Orgánica de Participación Ciudadana,
- La Ley Orgánica del Consejo de Participación Ciudadana,
- Código Orgánico de Ordenamiento Territorial, Autonomías y Descentralización,
- El Código de la Democracia,
- Código Orgánico de Planificación y Finanzas Públicas.



Cortesía: Gabriel Manzano

LEYES	INSTANCIAS DE PARTICIPACION	MECANISMOS
Constitución del Ecuador	Derechos ciudadanos En todo el sector público En los servicios públicos Organizaciones sociales En la formulación, ejecución, evaluación y control de las políticas y servicios públicos	Presupuestos participativos Audiencias públicas Veedurías Asambleas Cabildos Consejos consultivos Silla vacía
Ley Orgánica de Participación Ciudadana	Consejos Nacionales para la Igualdad Consejo Nacional de Planificación Consejos ciudadanos sectoriales Asambleas locales Consejos locales de planificación	Audiencias públicas Cabildos populares Silla vacía Veedurías Observatorios Consejos consultivos Asamblea Ciudadana Intercultural y Plurinacional para el Buen Vivir.
Código de la Democracia	Instituciones de democracia directa	Enmienda constitucional Reforma constitucional Iniciativa normativa Referéndum Consulta popular Revocatoria del mandato
Ley Orgánica del Consejo de Participación Ciudadana y Control Social	Ciclo de la gestión pública Funciones del Estado Niveles de gobierno	Fomento de la participación ciudadana Deliberación pública Formación en ciudadanía Recuperación de la memoria histórica Monitoreo de la gestión participativa Fondos concursables Intercambio de experiencias y conocimientos Archivos documental y virtual Capacitación ciudadana
Código Orgánico de Ordenamiento Territorial, Autonomías y Descentralización	Toma de decisiones Ciclo del desarrollo territorial Gobiernos autónomos des-	Personería jurídica a organizaciones sociales Estudios Evaluación de impacto social

LEYES	INSTANCIAS DE PARTICIPACION	MECANISMOS
Código Orgánico de Planificación y Finanzas Públicas	centralizados Sistema de participación ciudadana Consejos barriales y parroquiales urbanos Comunas, comunidades y recintos Sistema Nacional Descentralizado de Planificación Participativa Ciclo de planificación y políticas Consejo Nacional de Planificación Consejos de planificación de GAD	Vigilancia recursos naturales Planes de ordenamiento territorial Planes de desarrollo Políticas territoriales Presupuestos participativos

Fuente: Constitución del Ecuador, Código de la Democracia, Ley Orgánica de Participación, Ley Orgánica del Consejo de Participación Ciudadana y Control Social, Código Orgánico de Ordenamiento Territorial Autonomías y Descentralización, Código Orgánico de Planificación y Finanzas Públicas.

Elaboración: COMUNIDEC, 2011.

FORTALECIMIENTO ORGANIZATIVO Y PARTICIPACIÓN SOCIAL

Sin duda es importante que la juventud fortalezca su participación en sus organizaciones de base, pero también en las redes locales, nacionales y globales. Los movimientos de jóvenes, mujeres y niños, han mostrado gran capacidad de articulación de sus intereses inmediatos con sus intereses estratégicos en los diferentes niveles de gobierno. De cara al futuro es un reto enorme la participación de jóvenes en las asambleas de planificación a nivel parroquial, cantonal y provincial. Pero también es un reto su participación en el Consejo Ciudadano de Ministerio de Inclusión Económica y Social, y en el Consejo de Igualdad Inter-generacional.

Los pueblos están conformados por grupos familiares o comunidades que hablan un mismo idioma, comparten la identidad, la cultura, la lengua y la organización social. La nacionalidad es un concepto introducido en Ecuador en los años setenta y designa al conjunto de grupos familiares o pueblos que comparten la cultura, la lengua, un territorio, y las formas de organización social.

Desde la perspectiva gremial, tradicionalmente se clasificaba a las organizaciones en gremios de trabajadores –especialmente los sindicatos– y gremios de propietarios

-particularmente las cámaras de agricultura, industrias, comercio-. Desde la segunda mitad de los años 70 del siglo pasado las organizaciones sociales del Ecuador se clasifican en:

— **Organizaciones de primer grado** -OPG- de base o comunitarias de base, como las comunas o asociaciones, que comparten un territorio determinado y sus miembros o familias articulan esfuerzos para gestionar sus recursos y capacidades humanas, y satisfacer sus necesidades grupales;

— **Organizaciones de segundo grado** -OSG- son las uniones de organizaciones comunitarias de base. Las OSG fueron promovidas desde la segunda mitad de los años setenta del siglo pasado como estrategia de las izquierdas, la Iglesia Liberadora y las agencias de desarrollo nacionales e internacionales interesadas en contar con un interlocutor único en un territorio y población mayores a los de las comunas. Estas organizaciones tuvieron importancia crucial hasta finales del segundo milenio, pero en la actualidad se han debilitado por limitaciones en su capacidad de gestión, por la cooptación de dirigentes y por el empoderamiento de los gobiernos parroquiales. En algunos casos estas situaciones ponen en cuestión la sostenibilidad organizativa;

— **Las organizaciones de tercer grado** -OTG- o federaciones están conformadas por varias uniones u OSG, como por ejemplo la Federación Interprovincial de Indígenas de Saraguro, FIIS, o la Federación de Indígenas y campesinos de Imbabura, INRUCTA-FICI. Se trata por lo general de organizaciones de carácter provincial;

— **Las organizaciones regionales o de cuarto grado**, como Ecuador Runakunapak Riccharymui -el despertar del hombre ecuatoriano- más conocida por las siglas de ECUARUNARI, están conformadas por varias federaciones u organizaciones de tercer grado;

— **Tradicionalmente las organizaciones nacionales** agrupan a las organizaciones regionales como la CONFEUNASSC-CNC, la FEINE, la FENOCIN, la FENACLE y la CONAIE. En los últimos años también hay que señalar la presencia de organizaciones locales y nacionales de afro-ecuatorianos, de montubios, así como también de consorcios de productores de fréjol, maíz, leche, etc.

Desde una perspectiva general y atendiendo a la interface entre la organización social y el Estado, estas organizaciones conforman una estructura piramidal inspirada en la teoría del doble poder.

Desde la perspectiva jurídica las organizaciones sociales pueden ser de hecho o de derecho. Las personas jurídicas pueden ser corporaciones, fundaciones, comunas, cooperativas, asociaciones, juntas de aguas, cámaras o gremios de propietarios. Cada una de estas formas tiene características específicas y su conformación demanda requisitos particulares (Cafolis, 2010). En el proceso de fortalecimiento de la economía popular solidaria se presta especial atención a las cooperativas, las asociaciones, las cajas de ahorro, los bancos comunitarios y las organizaciones mixtas de economía popular solidaria.

¿CÓMO GUIAR LOS MOMENTOS DE ESPIRITUALIDAD?

(Adaptado de <http://www.inteligenciafamiliar.com>)

La espiritualidad es la dimensión profunda de la realidad y está relacionada con un sistema interno de creencias que le da sentido a la existencia de las personas. También tiene que ver con la manera como vivimos nuestra vida, los valores que rigen nuestras acciones y que tanto respetamos. Fomentar y estimular en la niñez y la juventud una base espiritual, es una necesidad urgente en un mundo permeado por la inmediatez, el materialismo y el consumo.

Existen muchas estrategias orientadas a dar a la niñez y la juventud una educación espiritual que les inculque principios de convivencia, amor hacia sí mismos y sentido de trascendencia.

— La espiritualidad, un mecanismo protector

La vida espiritual actúa como un elemento protector que estimula la formación de valores como la esperanza, la fortaleza y la voluntad. Le permite a los scouts manejar mejor las dificultades, resistir a la presión de grupo, y evitar influencias que les hagan daño. En este sentido refuerza las normas sociales positivas y la armonía en la relación con los demás. Es un gran apoyo en las crisis y constituye una forma de interpretar y aceptar constructivamente los eventos que no comprendemos. También es una forma de tener paz y tranquilidad.

— Conversar sobre espiritualidad

La familia es quien asume el liderazgo

espiritual de los chicos y chicas, y aunque no es tarea fácil en el mundo de hoy, se la debe iniciar desde edades muy tempranas. Una manera es promoviendo sus creencias, tradiciones religiosas familiares y atendiendo a su curiosidad natural, cuando se interesan por saber sobre temas como la vida, la muerte, o sobre Dios. Preguntas como ¿Quién nos creó?, ¿qué pasa cuando nos morimos?, ¿tú crees en Dios?, pueden ser un pretexto para una cálida conversación.



Algunos especialistas plantean la necesidad de establecer con los niños diálogos espirituales de manera sencilla y espontánea. Hacerlo no requiere tener todas las respuestas, ni decir elaborados discursos, se trata más bien de generar espacios para compartir opiniones, creencias y experiencias tanto de los educadores/as como de los niños/as.

— Empezar por nosotros

Como en muchos aspectos importantes

de la vida, el ejemplo enseña más que las palabras, y ello significa ser un modelo digno de seguir. Es fundamental aprovechar cada momento para guiar y enseñar a ser sinceros, a decir la verdad, a ser justos, ayudar a otros, dar las gracias por las cosas buenas que tenemos. La fe no es solo lo que decimos, sino lo que hacemos: Revisar y aclarar nuestras propias creencias y preguntarnos lo mismo que un chico podría preguntarse. ¿Qué tipo de educación espiritual queremos para los chicos?

Los niños y jóvenes aprenden más de lo que ven que de lo que oyen. Valorar a las personas por lo que son y no por lo que tienen, apreciar las cosas importantes de la vida o mantener las tradiciones religiosas, es algo que construyen a partir de lo que observan en sus padres y educadores.



Cortesía: ASF

La espiritualidad está en las cosas más sencillas

La espiritualidad hace parte de la vida diaria. Como educadores/as podemos ayudar NNAJ a conocer su interioridad, a escucharse a sí mismos, a meditar, orar, a estar en silencio, o en recogimiento, generando espacios de reflexión o promoviendo otros en los cuales los niños reflexionen por sí mismos. Así mismo, podemos mostrarles maneras de generosidad, compasión y solidaridad para enriquecer las relaciones con el resto. Enseñarles con nuestro propio ejemplo, como cambiar las cosas que nos hacen daño y ser cada vez mejores personas, a no apegarnos a las cosas materiales y a desprendernos del sufrimiento. Hablar de lo que pensamos o de nuestras creencias pero también poder discutir acerca de las creencias de otros, preguntar a los/as scouts qué piensan, dar las gracias por lo que tenemos, admirar, respetar y cuidar la naturaleza como un orden maravilloso.

En el lenguaje de niños/as y jóvenes

La vida espiritual no solo es un asunto serio, es sobre todo una fuente de alegría, satisfacción y felicidad. La espiritualidad no debe convertirse en sinónimo de aburrimiento para los chicos y chicas, ésta más bien debe ser significado de felicidad y tranquilidad, permitiendo a todos encontrarse con sí mismos y vivir con alegría. Contar historias, hacer pausas en el trabajo para compartir, contemplar y disfrutar la naturaleza, permitir que pregunten o se desahoguen, o que estén en silencio, promover momentos de reflexión, desconectados de las distracciones como el televisor, los celulares o el internet. Todas estas son formas amables de estimular y fortalecer esta dimensión espiritual.

ALGUNAS ACTIVIDADES

“

No conozco nada más agradable y que produzca mayor salud que una buena excursión de fin de semana.

”

Baden Powell



152

¿QUÉ ES CAMPISMO?

Por definición “acampar” significa colocar una vivienda portátil o improvisada con el fin de habitarla.

Acampar debe ser una experiencia muy agradable, porque proporciona un grado de diversión que no puede dar ninguna otra salida; y además beneficia la salud, el estado físico, proporciona relajación mental y permite apartarse de los efectos de la vida urbana.

Con respecto a la vida en la naturaleza Baden Powell decía: “No hay placer que pueda siquiera asemejarse a aquel que uno obtiene preparando su propia comida sobre un pequeño fuego de brasas al final del día, ni perfume como el de ese fuego”.



Cortesía: ASE

Los campamentos pueden ser de diferentes tipos, pero todos deben ofrecer siempre un modo diferente de vivir, en el que los y las scouts puedan sentir el significado de la responsabilidad sobre sí mismos y de vivir armonizado con el entorno.

PREPARACIÓN DE UN CAMPAMENTO

Pasos previos

1 Conformar el equipo de dirigentes y colaboradores a cargo de la actividad.

— Nunca un adulto debe ir solo a cargo de un campamento.

— Es necesario que el equipo de adultos lo integren: dirigentes de ambos géneros que estén en el proceso de formación básica, dirigentes que hayan acampado al menos en tres ocasiones y dirigentes que tengan la experiencia de trabajar con jóvenes en las edades correspondientes, por lo menos un año.

— Seleccionar al Jefe de Campamento, que por lo general es el Jefe de Grupo o el dirigente con mayor experiencia.

2 Seleccionar el lugar.

Requerirá al menos una visita previa al lugar para verificar:

— Clima apropiado

— Vías de acceso apropiadas, no sólo para llegar, sino principalmente para salir en caso de una emergencia.

— Forma de comunicación con puestos de salud cercanos.

— Baños y sanitarios o letrinas dignas, o posibilidad de hacerlas, sin que esto afecte el ambiente y que además sean del número y naturaleza requerida por el grupo que asistirá.

— Seguridad necesaria para que los participantes estén tranquilos en el

lugar. Se debe tener cuidado con caminos muy transitados, abismos con piedras o bordes, fauna peligrosa como serpientes, etc.

— Áreas apropiadas para acampar y desarrollar las actividades del programa.

— Leña y otros materiales naturales sin que conlleve a la destrucción del ambiente.

— Identificar claramente (mapa de riesgos) ríos, mar, pozos, etc.

3 Elaborar el programa de actividades con un tema o fondo motivador, de acuerdo a las necesidades de cada unidad y del Grupo en general.

— Adaptado a las posibilidades del lugar.

— Permita lograr los propósitos propuestos para el campamento.

— Haya sido elaborado con la propuesta y participación de los y las scouts.

— Balance adecuado entre actividades fuertes y de menor esfuerzo.

— Que sean desafiantes, útiles, recompensantes, atractivas, seguras.

— Ofrezcan momentos de reflexión y actividad personal.

— Favorezcan el trabajo en equipo.

4 Definir el menú.

— Respetar el balance nutricional en las diferentes edades y de acuerdo al tipo de actividad a realizar.

— Contempla situaciones especiales de los participantes como: alergias, intolerancias, dietas especiales por motivos médicos o religiosos, etc.

— Aprovecha las épocas de cosecha y los productos de la zona.

— Escoge alimentos de preferencia naturales, limitando el consumo de embutidos, alimentos instantáneos, bebidas con colorantes y saborizantes artificiales, etc.

— Toma en cuenta el tiempo de perecimiento de los alimentos.

— Empodera en los y las jóvenes la planificación y elaboración del menú, siempre con supervisión dirigente.

5 Determinar el medio de transporte.

— Que sea cómodo y seguro, que cumpla con las ordenanzas locales y nacionales. (Ver capítulo de seguridad)

6 Elaborar el presupuesto.

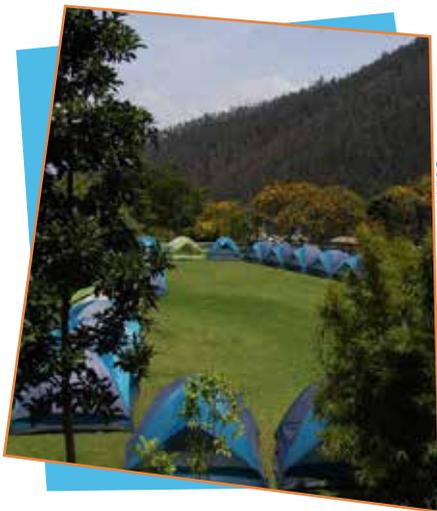
— Contemplar las necesidades de transporte, entradas, alimentación, materiales e imprevistos.

— El presupuesto debe ser realizado por el encargado de finanzas del grupo y del Jefe de Grupo.

7 Presentar al Consejo de Grupo el programa, menú, logística, mapa de riesgos, listado de participantes y presupuesto del campamento.

— Programar la salida con al menos dos meses de antelación y realizar reuniones periódicas de seguimiento para asegurar los detalles finales.

— Establecer el cronograma de actividades detallado con horarios, descripción, recursos y responsables de



Cortesía: ASE

154
cada actividad.

— Definir un código de convivencia o reglas internas para el campamento.

8 Consequir, revisar y preparar el equipo de campamento.

9 Proveerse de la comida y materiales necesarios.

10 Preparar a los participantes en técnicas básicas de campamento.

— Habilidades mínimas de

campismo, exploración y seguridad.

— Habilidades de organización.

— Normas para la protección de la flora y fauna del lugar.

— Costumbres, forma de vida y tradiciones de los pobladores de la zona de campamento.

11 Informar a los y las representantes sobre los detalles del campamento y solicitar las autorizaciones escritas firmadas.



Confesía: ASE

Después del campamento:

— Evaluar junto con los participantes toda la actividad.

— Hacer una reunión de evaluación y cumplimiento del propósito de la actividad con los dirigentes responsables.

— Presentar un informe al Consejo de Grupo sobre la actividad, incluir recomendaciones.

— Enviar cartas de agradecimiento a quienes colaboraron para que la actividad se lleve a cabo.

— Reparar, reemplazar y devolver el equipo que se solicitó prestado.

IMPORTANCIA DEL EQUIPO DE CAMPAMENTO

Tener las herramientas, materiales e implementos necesarios permitirá que acampar sea una experiencia significativa, y logrará una cómoda permanencia al aire libre.

No se puede enseñar lo que no se practica; por lo cual las recomendaciones que te damos a continuación servirán de igual manera para que puedas instruir a tus scouts sobre la importancia del equipo de campamento.

Lo primero que se debe hacer es una lista del equipo que se va a utilizar, tomando en cuenta el clima, las actividades a realizar y el tiempo de permanencia. En función de ello el equipo de campamento se divide en dos: equipo de grupo y el equipo personal.

EQUIPO PERSONAL

Generalidades

Lo ideal es que todos los artículos tengan el nombre de su dueño para evitar confusiones.

Lo que llevas puesto:

- Uniforme scout
- Documentos personales incluyendo carnet scout
- Gorra
- Mochila “siempre listos”

En la mochila “siempre listos” con capacidad máxima de 20 litros, se debe llevar:

- Pañuelo y/o papel higiénico
- Fósforos impermeabilizados
- Brújula
- Lapicero y libreta
- Navaja multiuso
- Cuerda o eslinga de 4m.
- Suéter o chaqueta
- Impermeable o poncho de agua
- Bloqueador solar
- Bolsas plásticas
- Mapas protegidos contra la humedad
- Linterna con baterías nuevas
- Botiquín personal
- Refrigerio
- Líquido hidratante (1ltr aprox.)
- Repelente (dependiendo del lugar)

En la mochila de campamento con capacidad máxima de 60 litros y no debe pesar más de 15 a 20 kg o el 20% del peso corporal:

- Bolsa para dormir
- Aislante
- Plásticos para aislar la humedad
- Vajilla
- Ropa limpia de cambio
- Dentro de fundas plásticas
 - Camisas

- Pantalón
- Ropa de dormir
- Calcetines o medias
- Ropa interior
- Traje de baño
- Dependiendo del clima

incluir ropa abrigada (bufanda, gorro y guantes de lana, chompa polar)

Además:

Útiles de aseo

- Toalla
- Peinilla o cepillo
- Jabón y champú biodegradable
- Cepillo y pasta dental
- Desodorante

EQUIPO DE GRUPO

- Carpas suficientes para alojar a todos los asistentes
- Cuerdas
- Toldos para comedor

EQUIPO DE COCINA

- Ollas grandes
- Sartenes
- Cucharas grandes de cocina
- Abrelatas
- Cuchillos de cocina
- Fósforos protegidos del agua
- Bolsas de basura
- Papel aluminio
- Colador
- Detergente biodegradable
- Paños de cocina

HERRAMIENTAS

- Hacha y/o hachuelas
- Machete
- Palas
- Cuchillos
- Piedra de afilar
- Barretas

Botiquín de Grupo, siempre a cargo del responsable de Seguridad. (Ver capítulo de Seguridad)

Recuerda que dependiendo de la actividad es necesario adaptar el equipo al clima o la geografía, aumentando o disminuyendo artículos de tu mochila.

EXCURSIÓN

Es un recorrido o travesía que se lo realiza generalmente a pie, ya sea en zonas naturales o agrestes, aunque actualmente existe también una tendencia por las rutas rurales y urbanas.

Ir de expedición ofrece interesantes oportunidades para que los y las scouts interactúen con la naturaleza, desarrollen aptitudes físicas y fortalezcan el carácter a través de la perseverancia.



Cortesía: ASE

EQUIPO BÁSICO PARA SCOUTS

Mochila “siempre listos”

- Pañuelo y/o Papel higiénico
- Brújula
- Lapicero y libreta
- Navaja multiuso de acuerdo a la edad
- Cuerda o eslinga de 4m.
- Suéter o chaqueta
- Impermeable o poncho de agua
- Bloqueador solar
- Bolsas plásticas
- Mapas protegidos contra la humedad
- Linterna con baterías nuevas
- Botiquín personal
- Refrigerio
- Líquido hidratante (1ltr aprox.)
- Repelente (dependiendo del lugar)

EQUIPO PARA DIRIGENTES

A más del equipo básico para scouts:

- Pañuelo y/o papel higiénico
- Fósforos impermeabilizados
- Brújula
- Lapicero y libreta
- Navaja multiuso
- Cuerda o eslinga de 4m.
- Impermeable
- Suéter o chaqueta
- Impermeable o poncho de agua
- Bloqueador solar
- Bolsas plásticas
- Mapas protegidos contra la humedad
- Linterna con baterías nuevas
- Botiquín personal
- Refrigerio
- Líquido hidratante (1ltr aprox.)
- Repelente (dependiendo del vttmlugar)

SEGURIDAD

- Determinar el número de participantes y el recurso adulto responsable.
- Llevar un celular con batería cargada y saldo disponible, y de ser posible, equipos de radio para comunicarse entre dirigentes durante el trayecto.
- Seguir siempre los senderos o rutas, cruzar los ríos usando los puentes.
- Caminar en una sola fila, pedir a los equipos que se mantengan juntos, y que no avancen en caso de faltar algún miembro.
- Determinar los centros de asistencia más cercanos al lugar de excursión.

PREPARANDO LA ACTIVIDAD

Es importante planificar la excursión con varios días o semanas de anticipación, se deben contemplar algunos puntos, dando respuestas a las siguientes preguntas:

- Objetivo de la actividad: ¿Cuál es la finalidad de la excursión?
- Nivel de dificultad: ¿Qué unidad o unidades participarán?
- Determinar traslados: ¿A dónde van y cómo regresarán? ¿Es necesario fijar una cuota?
- Definir horario y cronograma: ¿En qué lugar se reunirán? Hora de salida y hora de retorno.
- Equipo necesario y recursos: ¿Qué equipo deben llevar scouts y dirigentes?
- Conocimientos previos: ¿Qué necesitan saber los scouts antes de salir de excursión?
- Actividades para el sendero: ¿Qué actividades se realizarán durante la excursión?
- Organiza actividades para ejecutarlas durante la ruta o en el lugar de destino; algunas ideas pueden ser:

DURANTE LA ACTIVIDAD

- Armar un refugio natural
- Interesarse por la flora y fauna nativa (se puede contratar un guía)
- Realizar pequeños proyectos ambientales como sembrar árboles, recolectar la basura, etc.
- Realizar juegos de observación, juegos de silencio, gymkanas para el sendero, etc.
- Ponerse retos a superar en número de km. recorridos, alturas escaladas, etc. Identificar necesidades de medio ambiente para plantear proyectos.
- Recomienda a los participantes hidratarse durante toda la excursión, se debe permitir que beban agua con sales minerales en pequeños bocados cada vez que sientan la necesidad.
- Definir un momento y lugar adecuados para descansar y compartir el refrigerio o almuerzo.

DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD

Finalizada la ruta, deberán llegar en grupo al lugar donde darán por concluida la reunión; y los dirigentes deberán permanecer hasta que los beneficiarios hayan sido entregados a sus representantes.

El staff de dirigentes realizará la evaluación de la actividad.

TIPS Y SUGERENCIAS

Realiza una excursión en áreas naturales protegidas de tu comunidad.

Lleva una cámara fotográfica, siempre hay momentos y paisajes que merecen ser immortalizados.

Siempre debe haber un protocolo de inicio y de finalización de la actividad, esto ayuda a crear, inducir y controlar el clima participativo antes durante y después de la actividad.

HERRAMIENTAS Y SU USO EN LA NATURALEZA

Son muy importantes e indispensables para explorar y el acampar en las actividades, pues te ayudarán en las diferentes necesidades que se presentan, por lo cual deben mantenerse en buen estado.

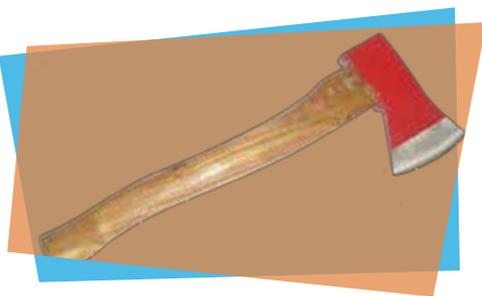
HACHA

Un hacha es una herramienta con un filo metálico que está fijado de forma segura a un mango, generalmente de madera, cuya finalidad es el corte mediante golpes.

Partes del hacha:

Hierro: debemos tener en cuenta que sea templado y no fundido

Filo: existen hachas de uno o de dos filos, las de dos filos los scouts no las usan, ya que son extremadamente peligrosas.



Cabo o mango: puede ser de madera o de metal unido al hierro

Cuña: sirve para asegurar el mango y es de madera o de metal.

Ojo: abertura que posee el hierro y por donde se pasa el mango.

Cuidados:

Al elegir un hacha se debe tener en cuenta algunos detalles para que su vida sea larga y útil.

Que la madera del mango no tenga nudos, porque a la larga se rompen por esta falla.

Que sea equilibrada, o sea que exista relación directa entre el peso del hierro y el mango.

Revisar que el mango este firme, de lo contrario colocar una cuña.

El hierro debe estar siempre engrasado, con aceite liviano.

Nunca se debe usar el hacha como martillo, se puede resentir el hierro y partirse, además de quitarle la forma al ojo y restarle seguridad.

El filo debe ser parejo.

El rocío y la savia de las maderas verdes oxidan el hacha. Para evitarlo es conveniente secarla después de cada uso y aceitarla.

LA NAVAJA MULTIUSO

Son muy útiles y populares, su uso debe ser regulado por los dirigentes y se lo recomienda desde la Unidad Scout y por ningún motivo los Lobatos o lobeznas deberán portar herramientas personales, ni grupales.

Las navajas son muy útiles porque tienen varias herramientas incluidas como destapador de botellas, abrelatas, sacacorchos, tijeras, punzón, hojas afiladas, destornilladores, sierras, lupa, pinza, mondadientes, etc.



Cuidados: La navaja debe mantenerse limpia, seca y afilada. Hay que conservarla lejos de la tierra, la humedad y el polvo porque la pueden dañar; al igual que hay que apartarla del fuego porque el calor le quitará temple al acero y hará que el filo se pierda.

Limpia bien la hoja después de usarla, luego ciérrala. Aceita las puntas y resortes ocasionalmente. La mayoría de navajas están hechas de acero inoxidable: para limpiarlas abre todas las partes con cuidado de no cortarse, lávala con agua caliente y jabón; sécala y con un aplicador y aceite límpiala por fuera y por dentro. Para afilarla usa una piedra de afilar con agua o gotas de aceite.

Para que la navaja no se pierda es importante portarla en un estuche, y de acuerdo a tu comodidad colocarla en el cinturón o atarla con cordón a la mochila.

EL CUCHILLO



Al igual que todas las herramientas el cuchillo debe estar bien afilado para que pueda cortar apropiadamente y sea más sencillo controlarlo; una herramienta sin filo siempre da más trabajo.

Los buenos cuchillos o puñales tienen una hoja maciza y pesada, el filo no debe ser muy agudo porque se mallaría con facilidad, además no debe ser muy grande (hoja ente 12 – 14 cm) porque debe ser funcional para preparar alimentos, cortar carnes, pescado, tallar madera, pelar frutas y verduras, cocinar, sacar astillas para empezar fuegos, etc. Todo cuchillo debe tener su estuche para seguridad y mantenimiento. Utilizar un cuchillo requiere de

habilidad más que de fuerza.

Cuidado: La manera más sencilla y mejor de cuidar un cuchillo en manteniéndolo limpio y seco. Cuando el cuchillo se ensucie debe lavarse bien con agua caliente y un poco de detergente, secándolo bien. No se debe engrasar o untar con aceite. Para lavar los cuchillos de cocina se aconseja lavarlos a mano y no en el lavavajillas.

¡Mantén el cuchillo afilado! Es muy importante mantener el cuchillo bien afilado porque si no lo está puede resbalar al cortar y causar graves daños. La mejor manera de afilar un cuchillo es por medio de un afilador de diamante fino y plano.

PALAS

Existen las de tipo acampador, las cuales son pequeñas, de fácil manejo y sencillas para transportar. Éstas suelen tener un mango plegable que puede ser metálico o de madera. Se utiliza en campamentos para excavar letrinas, hacer hoyos de desperdicios o para basura, para hacer canales para la lluvia, etc.

Algunas palas traen un pico al otro lado que sirve para facilitar el trabajo posterior de la pala, sacando piedras y raíces.

En general las herramientas facilitan el arte de acampar; sin embargo es necesario lograr una destreza para utilizarlas, como adultos/as voluntarios/as hay que estar conscientes del buen uso a las mismas ya que somos el ejemplo de jóvenes y lo que menos queremos es mostrarles un

uso inadecuado, peor un uso letal (porque puede volcarse en ellos el aprendizaje negativo, como uso de un arma en lugar de una herramienta de trabajo). Toda capacitación sobre el uso de estas herramientas es muy recomendable para mejorar nuestras competencias.



ESCUCHA UN CONSEJO

Hay que evitar a como dé lugar todo tipo de juego con el uso de estas herramientas por cuanto pone en riesgo la integridad de nuestros muchachos a más de maltratar dicha herramienta disminuyendo su vida útil.

SALIDA CON TU UNIDAD A UNA RUTA DE MOUNTAIN BIKE (MTB)

El ciclismo de montaña es un deporte que se realiza en terrenos montañosos o similares, los cuales suelen incluir pendientes, obstáculos y curvas sinuosas.

Si bien esta actividad requiere cierta resistencia física, su práctica en un grado

moderado de intensidad es **apta para casi todos los públicos**, con excepción de quienes sufran déficit respiratorio grave y problemas cardiovasculares, pues puede hacer aumentar la presión arterial bruscamente, sobre todo en pruebas de competición.

Para que la actividad sea exitosa, es importante tomar en cuenta los siguientes pasos:

1 PREPARACIÓN DE LA RUTA

Determinar el nivel técnico y físico de los miembros de tu unidad en rutas de bicicleta de montaña:

Nivel Físico

— Bajo: Una persona sin mucho entrenamiento podría recorrer entre 15 a 25 Kms. por día.

— Medio: Una persona en condiciones físicas óptimas podría recorrer entre 25 a 45 Kms. por día.

— Alto: Una persona con entrenamiento competitivo frecuente podría recorrer entre 45 y 75 Kms por día.



Cortesía: ASE

Nivel Técnico

— Bajo: Una persona con poca experiencia en MTB; se recomienda rutas abiertas y carrozables, con descensos no pronunciados.

— Medio: Una persona con alguna experiencia en MTB; se recomienda rutas abiertas y senderos de fácil acceso, con descensos medianamente pronunciados.

— Alto: Una persona con mucha experiencia en MTB; puede recorrer cualquier tipo de terreno.

2 SELECCIONAR LA RUTA a realizar, dependiendo del nivel de los participantes; se determinará la cantidad de días y número de kilómetros a recorrer.

3 NOTIFICAR ACERCA DE LA ACTIVIDAD CON TIEMPO para que los participantes se preparen físicamente para la ruta y tengan la oportunidad de conseguir los implementos necesarios.

4 RECONOCIMIENTO PREVIO DE LA RUTA en días previos a la actividad, esto lo deberán realizar los/las adultos/as responsables; constando las condiciones, y eventuales peligros de la misma.

5 DETERMINAR E INFORMAR a los participantes sobre la logística de la salida, como: hora de salida y llegada, transporte, clima, alimentación, equipo necesario, etc.

EQUIPO DE SEGURIDAD se recomienda que al menos una persona conozca sobre mecánica básica de bicicletas y además siempre deberá acompañarlos el dirigente a cargo de la seguridad y primeros auxilios del grupo.

EN LA RUTA

1 Al comenzar el paseo se debe determinar las funciones de los guías:

— Persona encargada de abrir la ruta.

— Persona encargada de cerrar la ruta; esta persona por lo general tendrá que ir al final del grupo, aunque se puede cambiar este papel entre los guías a lo largo de la ruta.

— Asistentes de ruta; estas personas van en la mitad del grupo y están en constante movimiento, con la finalidad de determinar algún tipo de problema físico o falla mecánica.

2 Realizar paradas continuas para evitar que los participantes se distancien entre sí y llevar un mejor control del grupo. En estas paradas también se puede

aprovechar como puntos de hidratación y alimentación.

3 Comunicación: se recomienda llevar un equipo de radio o en el caso de no tenerlo que los guías conozcan bien los números de teléfono de los demás dirigentes.

4 Aconsejar frecuentemente a los participantes que se hidraten y dar tips técnicos durante la ruta.

5 Realizar paradas para apreciar los atractivos naturales de la ruta; en ese momento se pueden tomar fotografías.

6 Tener un plan de contingencia en el caso de que no se alcance a lograr el recorrido completo, ya sea por cansancio, fallas mecánicas o condiciones climáticas.

QUÉ LLEVAR

Para una salida de MTB, debemos determinar dos tipos de equipo, el que el Grupo tiene que llevar y el personal de cada participante.

Equipo de Grupo:

- Botiquín bien abastecido
- Kit de herramientas para bicicleta
- Bomba y parches
- Sistema de comunicación
- Mantas térmicas
- Carpas (en el caso de ser más de un día de ruta)
- Lista de participantes detallada

Equipo Individual:

- Bicicleta de Montaña
- Casco homologado MTB
- Guantes

- Hidratación personal
- Alimentación para la ruta
- Jersey apropiado para bicicleta
- Lycra / shorts
- Botiquín personal
- Tubo extra
- Mochila

En el caso de un paseo de varios días:

- Parrilla para bicicleta MTB.
- Alforjas para bici
- Sleeping
- Ropa adicional
- Luces apropiadas para bicicleta
- Carpa

PRESUPUESTO

Se deber tomar en cuenta todos los gastos a realizar durante toda la ruta para poder determinar un presupuesto individual, y notificar la cuota de participación.

Es necesario que este presupuesto incluya los gastos generales del Grupo, como pueden ser: entradas a parques o reservas, alimentación, transporte, materiales para el botiquín, parches y tubos, etc.

EVALUACIÓN DE ACTIVIDAD

Es importante realizar una pequeña evaluación de la salida entre los participantes, esto lo podemos hacer a través de una charla con la unidad. El resultado ayudará a corregir errores y mejorar futuras salidas.

ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN

Orientarse es encontrar una buena dirección para llegar a un lugar. Todo/a scout debe ser capaz de encontrar su dirección, y lo debe hacer con sentido natural. Esta habilidad se la obtiene a través de la observación atenta de los lugares recorridos y el silencio suele ser el mejor aliado para fijar la atención en lo que se hace.

ORIENTACIÓN CON BRÚJULA

Las buenas brújulas disponen de un limbo con un líquido en su interior que estabiliza el movimiento de la aguja y permite utilizarla en movimiento. Hay que evitar las brújulas muy baratas que son inestables y por tanto imprecisas.

La aguja de la brújula está pintada en dos colores. Suponiendo que esta se encuentra en posición horizontal respecto al suelo, la parte roja de la aguja señala al norte y la parte blanca o de otro color señala hacia el sur. Una curiosidad es el hecho de que existen brújulas para el hemisferio norte y brújulas para el hemisferio sur. Esto tiene que ver con los diferentes campos magnéticos.

Una buena brújula durará mucho tiempo. Sin embargo, algunas cosas pueden estropearla, como que los componentes de plástico se rompan o que en el limbo haya un agujero con la consiguiente fuga de líquido. Otra incidencia puede ser que el paso del tiempo provoque un cambio de color en el líquido hacia el verde o azul.

Existen dos tipos de brújula:

— **La brújula de plataforma** que fue inventada por los hermanos Kjellstrom durante la II Guerra Mundial y consiste en una base rectangular en la que está pintada una flecha roja sobre el eje central, una serie de líneas paralelas y un limbo móvil en cuyo centro está marcada una flecha y líneas paralelas a esta.

Elementos adicionales son una cuerda para sujetarla a la mano, una escala sobre uno o varios filis de la base para medir distancias en el mapa, una lupa para leer bien los



detalles del mapa y plantillas, (círculos y triángulo) para diseñar carreras de orientación en el mapa.

La brújula de dedo A mediados de los años 80 un orientador sueco de élite desarrolló una alternativa a la brújula de plataforma, modificando esta y añadiendo una correa

para asir la brújula al dedo gordo de la mano izquierda o derecha que a su vez se coloca encima del mapa.

Las ventajas de este sistema es que el mapa y la brújula se leen como una unidad, el mapa se orienta más rápido y fácil y una mano queda libre. La desventaja, si se puede decir esto, es que correr de forma precisa a rumbo es más difícil. Las preferencias personales determinan el tipo de brújula a utilizar. Los campeones del mundo han sido ganadores usando ambos tipos.

Usando cualquier tipo de brújula existen dos técnicas básicas que un orientador necesita saber:

- Orientar el mapa
- Tomar rumbo



Orientar El Mapa

Esta es una técnica simple, y probablemente el más importante uso de la brújula. Los pasos son:

1 Con el mapa horizontal, colocar la base de la brújula encima del mapa.

2 Rotar el mapa hasta que las líneas norte de este (líneas paralelas uniformemente espaciadas dibujadas sobre el mapa, todas señalando el Norte Magnético) se encuentren alineadas con la aguja de la brújula. Ahora el mapa estará orientado con respecto al terreno. Esto hará mucho más fácil de leer.

Tomando Rumbo

Todas las direcciones pueden ser expresadas como un ángulo con respecto al norte. Los orientadores deben optar siempre por el camino más fácil y rápido, colocando el ángulo de su brújula y manteniendo la aguja alineada, lo que permitirá correr en la dirección correcta.

Una serie simple de pasos para tomar un rumbo con brújula de plataforma es:

1 Coloca la brújula en el mapa de tal forma que la flecha de dirección esté alineada hacia la dirección que queremos seguir.

2 Gira el limbo de la brújula de manera que las flechas situadas en este se encuentren paralelas a las flechas Norte dibujadas en el mapa (asegurándose que la cabeza de la flecha “apunte” al Norte, y no al Sur).

3 Separa la brújula del mapa y colócala frente a ti de tal forma que la flecha de dirección señale hacia adelante.

4 Rota el cuerpo hasta que la aguja de la brújula se alinea con la flecha del limbo de la brújula.

5 Escoge visualmente un elemento prominente en la dirección que señala la flecha frente a ti y repite la operación cuando llegues a este punto.

Las técnicas más básicas van a ser imprescindibles para poder desarrollar la actividad. Estas técnicas van a ser el objetivo principal a enseñar en la educación formal dentro de las actividades de orientación. Se podrían definir como aquellas de conocimiento imprescindible para poder realizar un recorrido fácil de forma autónoma. Son las siguientes:



— Orientar el mapa. Mediante referencias del terreno o mediante la brújula. En un entorno conocido y con visibilidad no incluiremos la brújula en el proceso. Sí lo haremos en el caso contrario, lo que corresponde a un nivel avanzado de los contenidos de estas actividades.

— Conocimiento de la simbología del mapa. Saber qué significa cada color y cómo se representa cada elemento. Contrastarlo con el terreno y viceversa (identificar elementos en el terreno y saber cómo se representarían en el mapa). En una primera fase de aprendizaje podemos invitar al o la scout que cree la representación de diversos elementos en el mapa. De esta manera se verá favorecido el aprendizaje y significado de la leyenda.

— Estimación de distancias (talonamiento). Con ello hay una familiarización con lo que se progresa en el mapa y sus escalas. También será muy importante para elaborar cualquier tipo

de croquis o mapa.

— Seguir elementos guía: caminos, tendidos eléctricos, arroyos, etc. Puede que haya mapas más adecuados para el aprendizaje que otros debido, precisamente, a la abundancia o no de estos elementos.

— Conocimiento de las formas simples del terreno mediante las curvas de nivel. No es necesario en una primera etapa la lectura correcta de lo más difícil de un mapa (como son las curvas de nivel), pero sí es necesaria la comprensión de las mismas mediante formas muy simples o la comprensión de las mismas en cuanto a subidas y bajadas con referencias topográficas muy sencillas.

— Relocalización en elementos lineales. En el aprendizaje de la orientación nos vamos resituando constantemente a medida que avanzamos por el terreno. En caso de pérdida momentánea, deberemos hacer lo mismo para encontrar nuestra nueva ubicación.

El entrenador y profesor danés Madsen (Madsen, K. 2002) establece 6 niveles de entrenamiento y enseñanza para jóvenes de la técnica en orientación. Estas técnicas se enseñarán por orden de dificultad, por lo que las técnicas básicas darán un apoyo fundamental a las más avanzadas. Estos 6 niveles están directamente relacionados con el método sueco de la escalera (recogido en Kronlund: 1991):

NIVEL 1 interpretación del mapa. Aprender los símbolos de forma teórica y en el bosque. Orientación del mapa con el terreno.

NIVEL 2 orientación del mapa con el uso de la brújula. Recorridos fáciles con controles cercanos, en elementos lineales y sin elección de ruta.

NIVEL 3 aprender las formas simples de contornos. Recorridos con puntos en elementos fáciles, con alguna elección de ruta y uso simple de curvas de nivel.

NIVEL 4 aprender orientación

sumera y simplificar. Recorridos con puntos en elementos fáciles, cruzando por bosque pero siguiendo elementos lineales y sin elecciones de ruta.

NIVEL 5 orientación precisa y uso de la brújula en carrera. Recorridos con puntos en elementos menores, elección de ruta y tramos cruzando por el bosque.

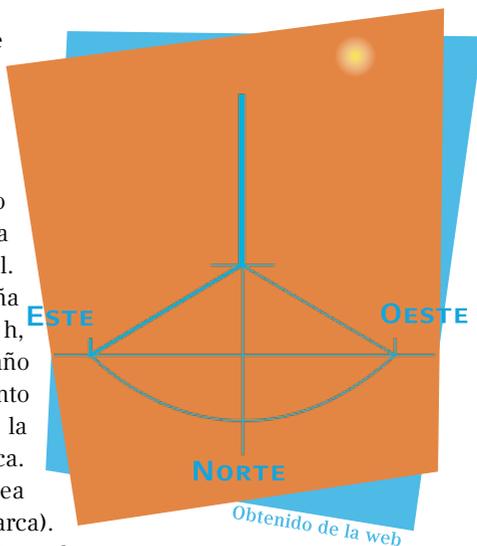
NIVEL 6 orientación difícil y elección de rutas. Recorridos con puntos en elementos pequeños, elección de rutas y tramos cruzando áreas difíciles de bosque.

ORIENTACIÓN SIN BRÚJULA

El reloj de sol: con la sombra de un palo

Clavamos en un terreno llano un palo que proyecte una sombra de unos 30 ó 40 cm. y marcamos el extremo de la sombra. A continuación, con un cordón de un zapato, una rama u otro método improvisado, trazaremos una semicircunferencia usando como radio la longitud de la sombra. Ahora debemos esperar el movimiento del sol. La sombra se irá haciendo más pequeña a medida que nos acercamos a las 12:00 h, momento en que alcanzará su menor tamaño para después volver a crecer. En el punto en el que la sombra vuelva a alcanzar la semicircunferencia pondremos una marca. Al unir las dos marcas trazaremos una línea oeste (primera marca) - este (segunda marca). En la perpendicular se encontraran el norte y el sur.

Tomado de <http://www.vivelanaturaleza.com/Supervivencia/orientarse.php>

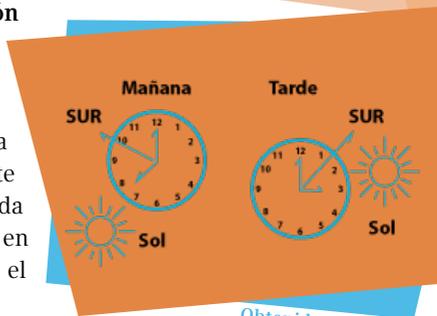
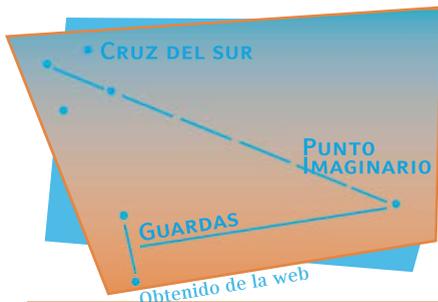


El reloj como instrumento de orientación

Se toma el reloj de manillas y se orienta el número 12 hacia el sol. Se puede tomar un palito y colocarlo verticalmente sobre las 12, de manera que su sombra pase por el eje del reloj. Imaginariamente se traza una línea (bisectriz) que divida el ángulo formado por las 12 y la hora en que se busca el norte. La bisectriz indica el Norte.

Orientaciones por las estrellas.

Constelaciones



Obtenido de la web

Por la noche, si está despejado, guiarse por las estrellas es eficaz y sencillo.

En el hemisferio sur debemos buscar la “Cruz del Sur”, una constelación con forma de rombo o cometa. Si prolongamos la longitud de la cometa cuatro veces y media, el punto imaginario que localicemos indicará siempre el sur.

JUEGO DE CROSS ORIENTACIÓN

Se presta para muchas actividades, y se la puede realizar en patrulla, en equipos de dos o tres e incluso individualmente en lugares seguros y cerrados para evitar que se extravíen. Esta actividad es excelente para desarrollar en los/las scouts habilidades de observación y orientación.

Entrenamiento técnico

1 En el local: estudio de los mapas, coordenadas, relieves, caminos, puntos de referencia, etc.

2 En excursión: brújula, azimuts, pistas y aplicación de los conocimientos adquiridos en el local.

El cross

Preparar cuidadosamente mediante un reconocimiento detallado del terreno, ubicar los puntos a visitar e identificarlos por adelantado.

MODALIDAD 1 Un punto de partida central sirviendo igualmente de llegada. Tres o cuatro puntos a identificar en un radio de 1,5 km del punto central sea por el mapa o la brújula.

En cada punto se encuentra semiescondido, para que no se lo lleve el viento o un transeúnte, un cartón de color con el nombre del equipo y que tendrá que ser entregado en el punto de llegada.

Cada equipo posee un mapa y una brújula, y recibe antes de partir, por parte de la persona dirigente, un sobre cerrado con el informe de lo que se tiene que realizar en cada control

Los equipos salen escalonados cada 5 minutos y comienzan por el punto que quieran. El que haya empleado menos tiempo es declarado ganador: en cada punto de control habrá quien verifique que la prueba se ha realizado.

MODALIDAD 2 En un lugar conocido limita un sector de 2 a 4 km de lado en el mapa. Reconocer 7 u 8 puntos notables fácilmente identificables. Dar a todos los equipos el mismo tiempo. Dar las indicaciones de lo que se deberá realizar:

- Ubicar esos puntos en el mapa por rumbos partiendo de un punto de referencia marcado por un banderín.
- Nombre de los 7 u 8 puntos de referencia.
- Distancia entre los puntos, etc.

A los equipos se les dará un tiempo máximo (dos horas aproximadamente) para visitar los puntos de referencia, retirar el cartón que estará en esos puntos y estar de regreso a la hora señalada. El equipo que recoja la mayor cantidad de cartones será el ganador.

OTRAS ACTIVIDADES

¿CÓMO HACER PAINTBALL CASERO PARA TU UNIDAD

El *paintball* es el deporte en el que los participantes usan marcadoras, así llamadas por haber sido usadas en otro tiempo en granjas ganaderas para marcar a los animales. En esencia es un juego de estrategia complejo en el cual los jugadores alcanzados por bolas de pintura son eliminados del mismo a veces en forma transitoria, a veces en forma definitiva dependiendo de la modalidad. Contrariamente a lo que se piensa, es uno de los deportes de aire libre más seguros.

Aquí te ofrecemos una versión casera para realizar el juego con todo tu grupo o unidad, que implica realizar el equipo con adaptaciones que hagan este juego más seguro sin restarle diversión.

PISTOLA CASERA

Pueden decidir realizar pistolas de aire comprimido que disparen bolas de pintura o pistolas que disparen chorros de pintura.

Pistolas que dispara chorro de pintura.

Materiales:

- Un inflador de globos manual (de venta en lugares de fiestas infantiles)
- Una botella plástica de aquellas que tienen tapa con válvula (como las de bebidas isotónicas)



- Un esfero, sólo su parte cristalina (retirar las tapas y la mina)
- Pistola y barras de silicona caliente
- Cinta aislante



Con cuidado, hacer un agujero en el asiento de la botella, del tamaño adecuado para que pueda ingresar la punta del inflador de globos. Asegurar con silicona y cuando haya secado colocar con cinta aislante.

Colocar la parte cristalina del esfero en la tapa de la botella, sujetar con silicona pero cuidando de no obstruir el agujero para que pueda salir el aire contenido en la botella. Colocar cinta aislante de ser necesario. Llenar la pistola de pintura desenroscando la tapa de la botella. La pistola se acciona bombeando aire desde el inflador de globos. Debido a la presión del aire la pintura se disparará con fuerza.

MEZCLA PARA PINTURA

- 2 litros de Agua
- 1 taza de Maicena
- 1 taza de Leche en polvo
- Anilinas vegetales (colores básicos)
- Olla y cuchara
- Cocina

Colocar en una olla dos litros de agua y disolver una taza de leche en polvo y una taza de maicena. Colocar en fuego medio y revolver constantemente hasta que espese. Si hace falta consistencia se agrega un poco más de maicena. Poner las anilinas a la mezcla y revolver hasta que todo esté homogéneo. Una vez que se haya enfriado se puede rellenar las pistolas, las granadas o empapar las pelotas de esponja con esta mezcla.

GRANADAS DE PINTURA

- Globos de agua pequeños
- Mezcla para pintura
- Clips

Rellenar los globos con la mezcla de pintura y asegurar la abertura del globo con un clip. EL globo NO se debe lanzar a las personas, ni se lo debe cerrar con nudo; la idea es retirar el seguro(clip) justo antes de lanzar el globo para que por la presión del aire la pintura se disperse manchando a quienes estén a su alrededor.

BOLAS DE PINTURA

- Pelotas de esponja (tipo antiestress) o waipes.
- Mezcla de pintura
- Recipiente con agua

Remojar las pelotas en agua hasta que se hayan saturado, exprimir y pasarlas por la mezcla de pintura. Están listas para ser lanzadas como bolas de pintura utilizando las manos.

JUEGO

Se puede utilizar cualquier juego de estrategia conocido. EL juego de la “captura de la pañoleta” es una buena alternativa, porque pueden jugar varios equipos a la vez. Lo ideal es jugar en un terreno con vegetación para que sea posible esconderse, incluso los jugadores pueden camuflarse con este fin.

Se debe delimitar el área de juego donde se puede “atacar”, las bases de cada equipo junto con las pañoletas a cuidar, la cárcel, y la manera en que serán detenidos, el sistema de vidas, etc.

Es un juego que promete mucha diversión y que la primera vez seguro requerirá de algunos ajustes para mejorar la calidad de las pistolas, la intensidad del color de la pintura, afianzar las estrategias de juego, etc.

¿CÓMO HACER RAPEL?

El rápel o rapel (del francés rappel) es un sistema de descenso por superficies verticales. Se utiliza en lugares donde el descenso de otra forma es complicado, o inseguro.

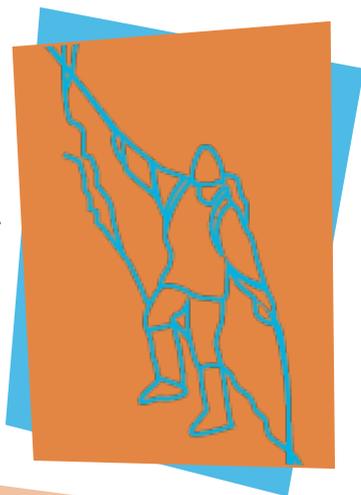
El rápel es el sistema de descenso autónomo más ampliamente utilizado, ya que para realizar un descenso sólo se requiere, además de conocer la técnica adecuada, llevar consigo el arnés y un descensor. El rápel es utilizado en excursionismo, montañismo, escalada en roca, espeleología, barranquismo y otras actividades que requieren ejecutar descensos verticales.

El rápel también es utilizado en rescate, tanto en los medios naturales como en los urbanos, así como en operaciones militares.

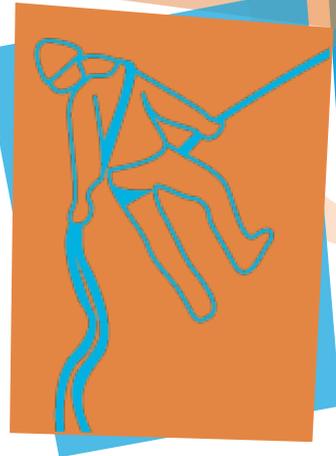
SISTEMAS DE RÁPEL

Fricción con el cuerpo

— **Rápel de brazo**, es práctico en paredes de poca verticalidad colocando la cuerda sobre el hombro para pasarla alrededor de los brazos extendidos controlando la velocidad con el agarre de la mano y por la fricción entre los hombros y los brazos. Se realiza en paredes con poca inclinación y corta distancia debido a que es difícil controlar todo el peso del cuerpo con la simple fricción con tu brazo, además de las heridas que se pueden provocar por las quemaduras del roce.



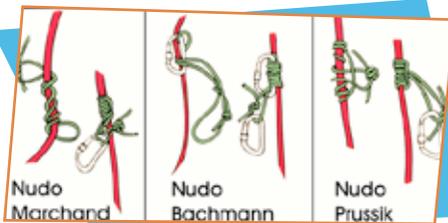
— **Rápel Dulfer o “a la española”**. Se considera el más simple para todos los usos ya que no necesita equipo especial. El montañista se coloca frente al anclaje, se pone la cuerda entre las dos piernas, la pasa alrededor de la cadera de modo que cruce el pecho hasta el hombro contrario, pasa la cuerda por el hombro y la deja caer por la espalda, aguantándola con la mano del mismo lado que la cadera rozada por la cuerda. La otra mano detiene la cuerda por arriba del montañista para mantener la posición vertical. El riesgo de este sistema es el roce de la cuerda con el cuerpo por lo que se debe proteger la piel ya que la fricción puede provocar quemaduras. Además de que se puede soltar fácilmente y producirse una caída libre. Es solo apto para expertos y atrevidos.



— **Rápel Comichi**, se asemeja al dulfer con la diferencia de que la cuerda no pasa directamente por el muslo, si no por un mosquetón del arnés y la cuerda pasa por la espalda.

Fricción en mosquetones

— Rápel con mosquetones, además llamado sistema Gramminger o de bomberos. Para este rápel se utilizan mosquetones de forma ovalada o en forma de “D”, uno con seguro, o dos sin seguro con los gatillos enfrentados, y tres más sin seguro (o cuatro si la cuerda es de diámetro menor a diez milímetros).



Obtenido de la web

le da dos o tres vueltas a la cuerda en barrilete en el extremo paralelo al seguro, y asegurando el arnés mediante otro mosquetón.

— Rápel con nudo dinámico, en caso de necesidad podemos usar un mosquetón de seguridad con forma asimétrica (de pera) y un nudo dinámico. Este sistema hace correr mucho la cuerda, por lo que hay que extremar la precaución.

— Freno con mosquetón, utilizando un mosquetón con seguro se



RÁPEL CON DESCENSOR

Éstos son los sistemas más utilizados por su seguridad. Los scouts debemos apegarnos a este sistema y en la actualidad procurar utilizar rack o grigri como sistema de freno y la asesoría de un experto.

— **Rápel con ocho**, recibe este nombre debido a la forma del mismo descensor, aunque el aparato es un clásico del mundo de la escalada, actualmente su uso se ha reducido ante la aparición de otros descensores más eficientes y seguros.

Existen algunas aplicaciones más extendidas de este mecanismo, ya que aunque existen muchos aparatos con mejores presentaciones, este sigue estando presente en el mundo vertical dado su versatilidad y robustez. El ocho es el rey del rapel, todos los que hemos descendido rapelando en alguna ocasión hemos utilizado alguno con certeza. Para utilizarlo como descensor basta con pasar un bucle de cuerda por dentro del orificio superior (gran axe) y pasarlo por detrás del inferior (pequeño axe) tal y como se muestra en la imagen.



El riesgo de este sistema es la formación del temido nudo de alondra, que una vez formado bajo tensión es muy difícil de deshacer. Para evitar la formación de este nudo existen modelos con orejas, también para evitar el roce del ocho sobre cualquier superficie una vez que esta enganchada la persona, otras formas de evitar este nudo pueden orientar los expertos que asesoren la actividad.

Cualquier maniobra de descenso en rápel, es recomendable practicarla con una cuerda adicional de la misma longitud como línea de vida. Esta es muy útil para que la persona responsable de las maniobras pueda responder ante cualquier emergencia.



Utilizar el ocho como descensor conlleva ciertos riesgos que hay que prevenir, por ejemplo por tratarse de un elemento en el que la fricción es alta, la cuerda tiende a rizarse con el uso; por otro lado el uso de guantes es obligatorio para evitar que personas inexpertas se lastimen, ya que las suelen utilizar como sistema de freno, cuando la técnica determina el movimiento del brazo que toma la cuerda de descenso hacia un lado para avanzar y hacia atrás para frenar.

— **Rápel con descensor de poleas**, usado especialmente en la práctica de la espeleología. El aparato consiste en 2 poleas donde la cuerda forma una “S” generando suficiente fricción para controlar nuestro descenso. Hay dos modelos básicamente; sin seguro y con seguro autoblocante, (Stop de Petzl).

— **Rápel con dispositivos tubulares**, entre los más populares está el “ATC” (controlador de tráfico aéreo), el reverso y otros cuyos nombres dependen del fabricante, tienen un factor de fricción mayor que el ocho, por lo que se necesita menor esfuerzo para controlar nuestro descenso. Otra ventaja frente al ocho es que no riza la cuerda.

— **Rápel con Rack**, además llamado popularmente marimba, está formado por barras, y fue diseñado para descender grandes verticales, riza muy poco la cuerda y funciona incluso con cuerdas embarradas.

EQUIPO

Para la práctica del rápel se requiere de un conjunto de artefactos. El equipo varía según el sistema de rápel que se utilice. Para los sistemas como el Dulfer bastará una cuerda o incluso algo similar a ello (para casos de emergencia), pero para los sistemas con descensor, que son más comunes y seguros, se requiere de equipo más completo.

El equipo colectivo es el que se utiliza para la instalación y puede ser usado por muchas personas. Consiste básicamente de:

- Cuerda
- Cinta plana (tubular de preferencia) o cuerda para anclaje, en los casos en que la cuerda de rápel pudiera sufrir sin estos elementos auxiliares.
- Mosquetones con seguro y dos sin seguro.

El equipo personal es el equipo que usa cada persona. Cómo mínimo se requiere de:

- Arnés de cintura (tipo escalada) o



integral (tipo trabajos verticales).

- Mosquetón con seguro (habitualmente de cierre automático con rosca de seguridad o cierre de bayoneta).
- Cabo de seguridad o pata de anclaje (para preparar el rápel en lugares expuestos).
- Descensor.
- Casco (homologado de preferencia), en caso de riesgo de caída de piedras, golpearse con la pared o resbalones y caídas en general; es para mayor seguridad.
- Guantes.

Arneses

El arnés es el conjunto de cintas de nylon, poliéster, polipropileno o similar que, cosidas o unidas de diferentes formas, rodean la cintura o todo el tronco, sujetando a la persona durante la actividad. Ofrecen seguridad y algo de comodidad cuando éstas se acomodan al cuerpo. El arnés se utiliza durante los descensos, ascensos y aseguramientos, para distribuir el peso del cuerpo de la persona hacia las sogas que sostienen al escalador.



Los arneses se fabrican con fibras de poliamida o poliéster. Las fibras de las cintas que forman el arnés pueden envejecer de forma natural por contacto por el aire, o por acción de los rayos ultravioleta. La decoloración del arnés es a menudo, un indicador del nivel de degradación de las fibras.

El arnés, con el uso, sufre un desgaste mecánico que le hace perder resistencia. Los rozamientos repetidos cortan las fibras superficiales, reduciendo gradualmente la resistencia del conjunto. Los roces sobre las costuras son aún más peligrosos y pueden tener graves consecuencias.

El arnés debe ser revisado antes, durante después de cada uso, e inmediatamente

después de que éste sufra alguna agresión, como soportar una carga súbita de importancia, roce por deslizamiento en rampas o similar.

Mosquetón con seguro

Un mosquetón con seguro es un utensilio en forma de anilla, de acero o aleaciones ligeras de aluminio, de formas diversas, que se utiliza en maniobras de seguridad dentro de actividades tales como rescate, escalada, espeleología, barranquismo, montañismo, etc. Constituye un equipo delicado en el cual el usuario deposita su integridad física o la de otra persona, por lo cual es fundamental cuidar algunos aspectos de seguridad.

Todo mosquetón con seguro tiene dos elementos básicos: el cuerpo o mosquetón y el gozne con seguro. El gozne con seguro es la pieza móvil que constituye el medio de apertura del mosquetón y que adicionalmente tiene un elemento “seguro” tipo rosca o automático. Los mosquetones con seguro tienen la ventaja de que su apertura por descuido, rozamiento o error está obstaculizada por un seguro entre el gozne y el cuerpo del mosquetón, se utilizan en casos donde su uso es por tiempo prolongado, está en riesgo de ser abierto por descuido o accidente o donde se requiere seguridad adicional. El mosquetón con seguro automático cierra solo mediante un sistema de resorte que hace que el gozne se trabaje; sin embargo, puede ser más inseguro que los manuales, ya que el usuario tiende a confiarse del cierre automático y olvidar revisarlo. La longitud de un mosquetón con seguro es la dimensión máxima del mismo, la dimensión transversal es la medida de su

dimensión número dos, generalmente de un lado al otro del mosquetón a la altura del gozne.



Los mosquetones están hechos de una aleación de Aluminio 7075 (Zn, Cu, Mg, Mn, Cr, Zr, Ti). Un mosquetón con seguro debe seguir normas específicas cuyo cumplimiento se indican en un grabado que deben llevar según la normatividad que cumplen. Las normativas aceptadas internacionalmente son UIAA o CE: la primera son las especificaciones de la Unión Internacional de Asociaciones de Alpinismo y la segunda se refiere a la norma general de la Unión Europea, ésta última es la que está volviéndose más popular.

Cascos

El casco es un elemento protector que se emplea en muchas actividades: esquí, escalada, alpinismo, barrancos, esquí de montaña, trabajos verticales... Todos son para lo mismo, para proteger la cabeza, pero hay marcadas diferencias entre ellos que hacen que un casco no pueda usarse para todo. Existen cascos unisex, cascos para niños, cascos especiales para mujer... Los hay que son talla única regulable y los hay que tiene tallas y además son ajustables. La elección no es difícil, pero conviene que te informes un poco antes para que la elección sea lo más adecuada a tus necesidades. Aquí tienes algunas indicaciones que te ayudarán a decidir:



Hay algunos cascos, muy pocos, que pasan diversas homologaciones, escalada, bicicleta, montar a caballo, kayak, etc. Si practicas varias actividades muy diferentes, puede resultarte interesante alguno de estos modelos, ya que te evita acumular en casa

varios cascos para diferentes actividades. Estos cascos son más caros, pero siempre saldrá más barato tener un casco para todo que uno para cada cosa.

Debes medirte con una cinta métrica el contorno de tu cabeza y ver si la talla del casco se adecua a tu perímetro de cabeza. Todos los cascos indican un mínimo y un máximo. Si vas a efectuar alguna actividad en la que necesites un gorro (andinsmo), mídete también la cabeza con el gorro

puesto y comprueba que la talla que eliges es compatible con las dos situaciones. Si tienes la cabeza pequeña, o muy grande, seguramente la mejor alternativa son los cascos con tallas, ya que el tamaño de la carcasa está en relación. Es decir, si tienes la cabeza pequeña, con un casco pequeño evitas el efecto champiñón y si tienes la cabeza grande, un casco grande te protegerá mejor la cabeza. Una vez elegida la talla sólo queda ajustar las cintas.

EL SISTEMA

En el medio excursionista se le llama “sistema” al conjunto de objetos o artefactos interconectados que constituyen el sistema de rápel, ya sea el de la cuerda, el personal o todo junto, según se especifique.

— **Sistema de la cuerda**, es la interconexión correcta del equipo de rápel con el fin de sujetar la cuerda a un lugar seguro (empieza en el anclaje y termina en la punta inferior de la cuerda).

— **Sistema personal**, es el equipo personal correctamente puesto.

— **Sistema completo**, es la unión del sistema de la cuerda, del sistema personal y de la persona que desciende.

— **Unirse al sistema**, es la acción de interconexión entre la persona que cuenta con su equipo personal y la cuerda (el sistema de la cuerda).

— **Desconectarse del sistema**, es la acción de desconexión entre la persona y la cuerda (el sistema de la cuerda).

Constituyentes generales mínimos

En ésta sección se describen los diferentes constituyentes de sistema de rápel.

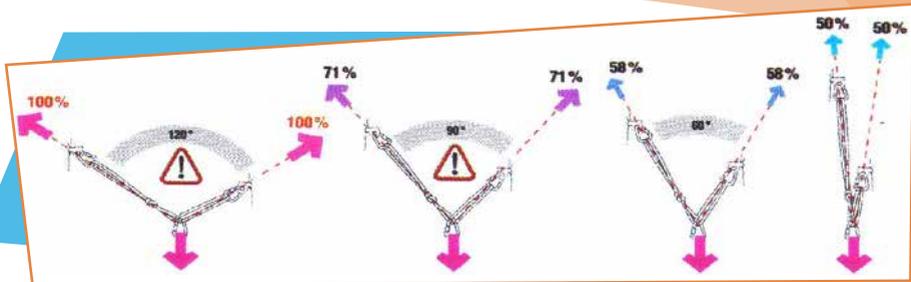
— **Anclaje**, todos los sistemas de rápel exigen un anclaje muy resistente en el cual se soportará todo el sistema. Los anclajes pueden ser naturales (árbol, roca, estalagmita, puente de hielo, etc.) o artificiales (clavija, cadena, etc).

— **Sistema de anclaje**, también conocido por anclaje, se refiere al sistema de unión entre el anclaje y la cuerda.

Reparto de cargas. Consiste en unir los diferentes anclajes de forma que la carga se distribuya entre todos por igual. Indicado cuando los anclajes son de similar resistencia. El ángulo que se forma entre las líneas que unen cada anclaje con el punto central, ha de ser lo más cerrado posible y nunca mayor de 60°.

El anclaje de triángulo de fuerzas fijo es el más recomendable para el rápel.

Triangulo de fuerzas fijo. En este tipo de instalación se tiene que tener en muy en cuenta la dirección del posible tirón de manera que la carga se distribuya correctamente. Si uno de los anclajes cede, el resto no sufre ninguna sobretensión. La reunión sigue manteniendo su funcionalidad aun en el caso de rotura de uno de los segmentos. Este tipo de instalación es recomendable para reuniones con anclajes dudosos, rapeles, instalaciones fijas y maniobras de salvamento.



Obtenido de la web

Cuerda, es una cuerda especial para rápel, debe tener un diámetro adecuado y contar con aprobación internacional UIAA o CE.

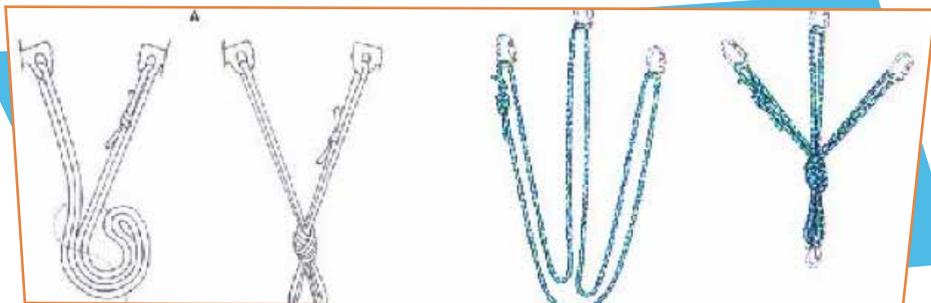
Arnés, es un calzón o soporte artificial para el cuerpo a base de cintas resistentes unidas a través de una costura especial.

Mosquetón con seguro, es un instrumento metálico en forma de lazo que se abre por una parte y que cuenta con seguro para evitar que se abra inesperadamente.

Descensor, puede ser ocho, marimba, stop, o algún otro.

Cabo de seguridad, es una cinta o coordinio que se une al arnés por un extremo y que en el otro extremo lleva un mosquetón.

Persona, es el constituyente más importante, pues de su criterio y comportamiento, así como sus acciones depende todo lo demás.



Obtenido de la web

RECUERDA:

- Todas las maniobras de preparación para el rápel se deben realizar autoasegurado.
- Se ha de descender con las piernas separadas, con la mayor superficie de los pies en contacto con la pared, para conservar la estabilidad, y con el cuerpo ligeramente girado hacia abajo, para ver tanto la cuerda como el itinerario de descenso.
- La mano que queda más baja, mano de frenado, controla la velocidad, mientras que la que queda alta conserva la estabilidad y, en su caso, maneja el autoseguro.
- El mosquetón a utilizar en el arnés ha de ser de seguridad y se debe comprobar que está bien cerrado, antes de iniciar el descenso.

Se debe bajar asegurado o autoasegurado, siempre que las circunstancias (poca destreza, malas condiciones meteorológicas, desconocimiento del punto de llegada, cansancio, poca visibilidad, etc.) lo exijan. Es muy recomendable hacerlo siempre.

En rápeles encadenados,

es aconsejable hacer un nudo en los extremos de las cuerdas para el descenso del primero. Habiendo alcanzado éste la reunión, anclará las cuerdas.

El descenso se debe realizar a una velocidad uniforme y sin saltos, para evitar sobrecargas en los anclajes.

INSTALACIÓN

Antes de utilizar los anclajes es fundamental comprobar su solidez, debiendo contar con un buen anclaje natural o, al menos, dos artificiales fiables.

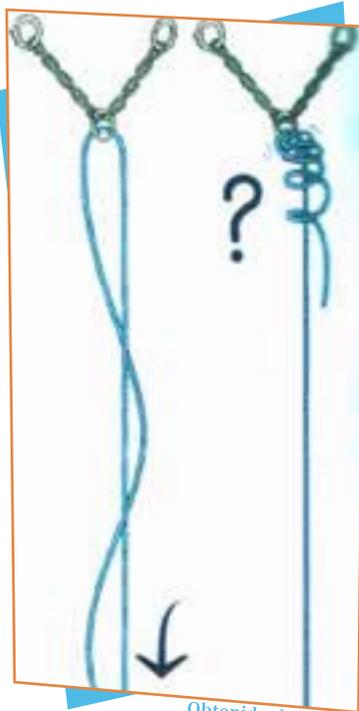
Una vez anclado el rápel, se lanzarán las cuerdas dando la voz “CUERDA” y, posteriormente, se comprobará que no están enredadas y que quedan extendidas. Si es posible, se comprobará que llegan hasta el suelo o hasta el rápel siguiente.

No se debe escatimar material a la hora de montar el rápel, abandonando el necesario.

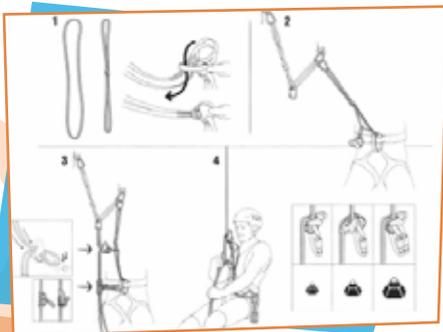
Cuando las condiciones de viento, visibilidad escasa, vegetación en la pared, etc., no permitan el lanzamiento normal de las cuerdas, éstas se podrán tender a medida que se desciende.

Es conveniente que todos los miembros de la cordada comprueben los nudos de unión de cuerdas y cintas o cordinos.

RECUPERACIÓN Antes del descenso se debe comprobar que la cuerda podrá recuperarse desde abajo tirando de un cabo, para lo cual:



Obtenido de la web



Obtenido de la web

El penúltimo en bajar comprobará desde abajo que la cuerda puede recuperarse. El último desenredará las cuerdas, utilizando para ello un mosquetón sujeto al arnés y pasado por la cuerda a traccionar.

Si el anclaje de rápel es paralelo

a la pared, siempre se recuperará la cuerda interior.

— Cuando se hayan unido dos cuerdas, es preciso fijarse de cuál de ellas hay que tirar para que el nudo de unión no se quede atascado en el anclaje o en la roca

— Al recuperar y caer la cuerda, se tendrá precaución por el posible arrastre de piedras.

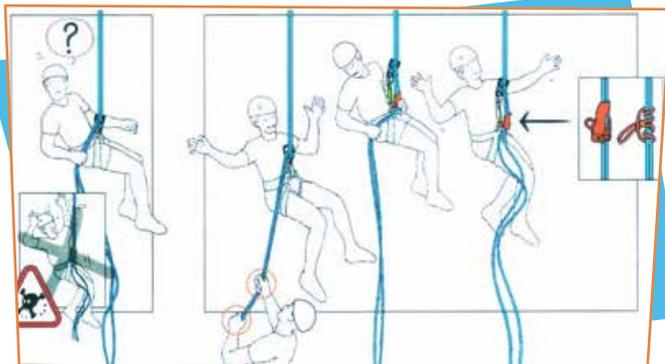
— En los rápeles encadenados, se anclará la cuerda a la reunión, antes de recuperarla, para evitar su posible pérdida.

SEGURIDAD

La naturaleza vertical de la práctica del rápel la hace una actividad peligrosa si no se realiza adecuadamente. Contar con entusiasmo y equipo no basta, se requieren conocimientos técnicos adecuados, por ello siempre que no se tengan debe realizarse bajo la supervisión de una persona cualificada para la actividad.

El sistema completo de rápel, que va desde el anclaje hasta el extremo inferior de la cuerda, pasando por la persona que realiza el rápel y su equipo personal constituyen una cadena,

en la cual, si un eslabón falla, toda la cadena fallará. Por ello, absolutamente todo dentro del sistema es de crucial importancia. De entre todo destaca la persona, que por su naturaleza es el punto crítico en la cadena de seguridad. Quien realiza rápel debe ser una persona física y mentalmente apta para ello, de otra forma será necesaria una especial precaución.



El rápel no perdona errores. Los anclajes que utilizaremos deben darnos total seguridad y ser un mínimo de dos. Para unir estos anclajes y repartir el peso entre ellos podemos emplear un triángulo fijo, un anillo de dos senos anudado o dos anillos independientes. Revisar y desconfiar de cualquier instalación que nos encontremos en la pared.

Durante la preparación del rápel permaneceremos desencordados pero siempre autoasegurados a la reunión con cabos de anclaje. Si utilizamos dos cuerdas, las uniremos o bien con el nudo de ocho o bien con el nudo doble pescador (ver nudos). Pasaremos la cuerda por el punto central de la reunión y lanzaremos la cuerda pared abajo. Para ello formaremos una madeja en la mano con el cabo hacia fuera (anillos abiertos), gritaremos bien alto “cuerda” y lanzaremos una cuerda cada vez. Como medida de seguridad haremos unos nudos en los cabos de las cuerdas (a unos 30 cm) que evitaren que en caso de despiste se nos vaya la cuerda de las manos.

Otras medidas de seguridad serían los sistemas de autoaseguramiento sobre la cuerda que consistirían en el empleo de dispositivos como el “shunt” (conocido como “pato”) o de nudos autobloqueantes como el Machard de dos senos. Estos se colocarían unidos al arnés con mosquetones de seguridad y por debajo del descensor.

Antes de soltar nuestros cabos de autoseguro para bajar hay que:

— comprobar que tenemos correctamente colocado el descensor y que esté unido con un mosquetón de seguridad al arnés (mejor comprobar el del compañero y el nuestro)

— verificar que la cuerda no tiene nudos o líos y que llega al lugar previsto.

— recordar de que extremo tendremos que tirar para recuperar las cuerdas.

Bajaremos con continuidad, despacio y sin tirones, manteniendo las piernas ligeramente flexionadas y perpendiculares a la pared para separarnos y no golpearlos. Hay que estar atentos

durante el descenso para no tirar piedras. Atención a los cabellos largos, pañuelos, mangas u otras partes holgadas de las prendas que pueden introducirse en el descensor y causar problemas.

Una vez que el primero en bajar termina el rápel, comprobara que la cuerda desliza bien para su posterior recuperación. Si existiera algún problema podría solucionarse antes de que baje el último escalador.

Antes de recuperar la cuerda, soltaremos los nudos que le hayamos hecho y comprobaremos que no tiene rizos. Si la instalación de rápel dispone de una anilla paralela a la pared, el extremo de la cuerda del que tiraremos será el más próximo a la pared, de lo contrario la cuerda podría quedar atrapada entre la anilla y la pared. Ten esto en cuenta a la hora de colocar el nudo de unión de las cuerdas.

Recupera la cuerda de manera lenta pero continua, sin dar tirones bruscos. Ponte a resguardo de la caída de la propia cuerda y de posibles piedras que se pueden desprender mientras la recogemos.

¿CÓMO HACER ESCALADA?

REGLAS BÁSICAS

Escalar es fundamentalmente un juego con las posiciones de equilibrio. Cuanto mejor sea la técnica empleada, menos fuerza será necesario emplear. Debemos tener en cuenta los siguientes tres principios:

- al progresar con los pies o con las manos, tres de los cuatro puntos de apoyo (2 manos + 2 pies) deben permanecer pegados a la pared (regla de los tres puntos) -el centro de gravedad del cuerpo debe mantenerse, dentro de lo posible, por encima de la superficie de apoyo -todos los movimientos deben ser reversibles (es decir : debe ser posible destrepar)

Cuanto mayor sea la dificultad técnica de la vía, más difícil será cumplir estos principios. En los grados de dificultad superiores (6° grado) se requiere una capacidad de fuerza especial debido a la verticalidad y a que los agarres son muy pequeños. Resulta importante poder aprender secuencias de movimientos, para memorizarlos y utilizarlos según las situaciones. Aprende también a “leer la roca” y mejora el sentido del equilibrio para obtener posturas estables.

LA TÉCNICA DE LOS PIES.

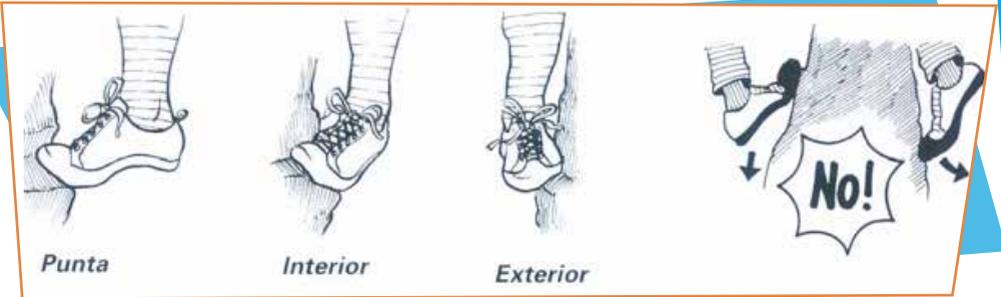
Una condición esencial para escalar ahorrando fuerzas. En general se escala maximizando la adherencia de la goma por lo que la puntera será la zona de la suela que más se debe intentar usar. En apoyos pequeños y especialmente en regletas estrechas apoyaremos la parte interior de la suela, ya que se desarrolla más fuerza. En travesías horizontales y en pasajes extraplomados puede ser ventajoso también apoyarse con la cara externa del pie. Estas posiciones laterales del calzado se denominan “canteo”.

Por el contrario, en los agujeros se apoyará la puntera. Según el tipo de presa se elevará más o menos el talón, para ejercer la presión o adherencia adecuadas. Evita usar solo apoyos grandes que estén muy separados entre sí, ya

que el resultado es un desplazamiento generalmente desfavorable del centro de gravedad del cuerpo, con lo que el gasto de fuerza es mayor. Intenta dar pasos más cortos aunque sea en apoyos de menor tamaño.

**ESCUCHA
CONSEJO**

La técnica es más importante que la fuerza. El uso exclusivo de la fuerza impide el aprendizaje de la buena técnica.



Obtenido de la web

LA TÉCNICA DE LOS AGARRES

En terreno fácil, los brazos tienen la única misión de estabilizar el equilibrio. A medida que aumenta la inclinación y la dificultad, sirven para sujetarse, traccionar y bloquear. Para aprovechar los agarres lo mejor posible ten en cuenta: -agarrarse con la mayor superficie de la mano o de los dedos posible, acoplándose a la estructura de la presa. Con ello logras un mejor reparto de la presión y mayor adherencia

- sujetar los agarres justo con la fuerza necesaria (ahorro de fuerzas). El miedo nos hace agarrar las presas con más fuerza de la que en realidad se necesita.
- la carga se realizará verticalmente al agarre.
- para evitar sobreesfuerzos y lesiones en las articulaciones, se sujetarán los agarres en la medida de lo posible con el método de los dedos colgantes. Traccionar con los dedos muy arqueados puede provocar lesiones.
- Separarse de la pared para ampliar el campo de visión, tanto de los pies como

de las manos.

En regletas o salientes muy pequeños podemos reforzar la presa colocando el pulgar sobre el índice.

Tipos de agarres: se diferencian entre agarre de tracción y agarre de apoyo. Además, según la posible dirección de la carga, tendremos : agarres normales, laterales e invertidos. Los agarres de apoyo se cargan generalmente con la palma de la mano y los utilizaremos siempre.

- agarre de pinzamiento
- agarre romo
- dedos colgantes
- bidedo
- agarre invertido
- dedos en arco
- agarre de apoyo



Obtenido de la web

CONTROL DEL CENTRO DE GRAVEDAD DEL CUERPO

Nuestro centro de gravedad cambia según la posición corporal. En posición erguida se encuentra aproximadamente dentro del cuerpo a la altura del ombligo, pero según varíe nuestra posición puede situarse incluso fuera del mismo.

Según donde se sitúe el centro de gravedad será necesario el empleo de más o menos fuerza.



Obtenido de la web

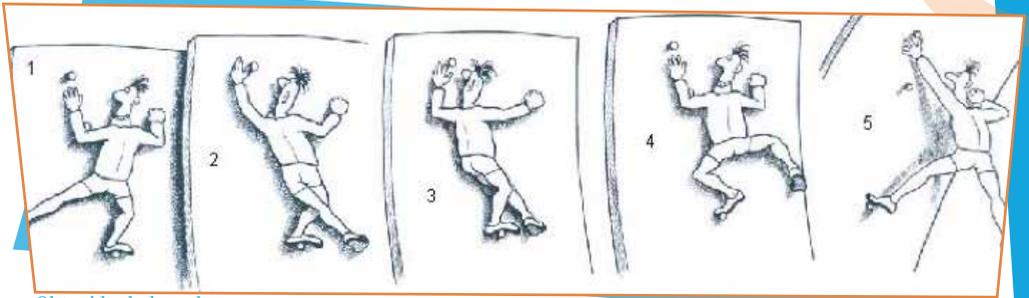
En el caso ideal, el centro de gravedad se encuentra exactamente por encima de la superficie de apoyo. En ese momento el cuerpo permanece en equilibrio, sin un trabajo adicional de sujeción de las manos (equilibrio estable).

Esto solo se logra en terreno fácil o cuando la estructura de la roca (diedros) permite descansar parte del peso abriendo las piernas.

Si la pared es vertical o extraplomada intentaremos mediante movimientos mantener el centro de gravedad lo más próximo posible a la superficie de apoyo. Posiciones como la de la rana, en arco o con la cadera girada facilitan esta labor a la vez que se requiere mayor empleo de la fuerza de los brazos y manos.

Una situación especial conocida como “efecto pendular” o “la puerta abierta”, se da cuando al realizar el siguiente movimiento de sujeción, la persona que escala tiene que

soltar el agarre que aún le sujeta y con el que mantiene el equilibrio. Para solucionarlo podemos: -Enganchar la puntera o el talón del pie en algún apoyo lateral cruzar la pierna por detrás (1) -Cruzar la pierna por detrás (2) -Cruzar la pierna por delante a la vez que giramos un cuarto de vuelta(3) -Cambiar de apoyo el pie (4). -Dejarse balancear hasta conseguir una posición de equilibrio (5).



Obtenido de la web

TÉCNICA DE APOYO.

Es la más sencilla: la emplearemos en paredes con agarres y apoyos definidos. Son válidos los principios de las técnicas básicas: a) El trabajo de empuje lo realizarán las piernas; b) Escalar ahorrando fuerzas; c) mantener el CG sobre los apoyos o todo lo cerca posible

TÉCNICA DE ADHERENCIA

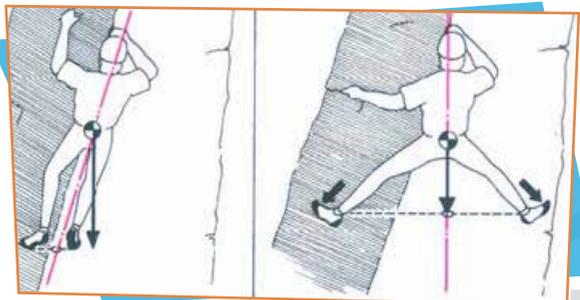
Se utiliza en placas inclinadas sin agarres ni apoyos de tamaño considerable. La confianza y el conocimiento de la capacidad de fricción de la suela del pie de gato facilitan la progresión. El CG se mantiene dentro de la superficie de apoyo. Si se traslada demasiado peso sobre los brazos disminuye la presión en las suelas y comenzamos a resbalar. Se darán pasos cortos y se evitará la extensión completa de las piernas.

TÉCNICA DE ESCALADA EN "X".

Se utiliza en diedros y chimeneas anchas. Mediante la extensión de piernas se alcanza una mayor superficie de apoyo, una colocación más correcta del peso corporal, y con ello un acercamiento del centro de gravedad a la superficie de apoyo. Debido a la presión resultante que actúa en diagonal hacia afuera, pueden ser también de utilidad los apoyos de adherencia.

TÉCNICA DE CHIMENEA.

Se utiliza en acanaladuras y grietas que resultan demasiado estrechas para una gran apertura de piernas. Es una técnica de oposición, se apoyan las piernas en un lado de la chimenea y la espalda en el lado contrario. Esta posición



Obtenido de la web

es también de reposo. Para progresar, los brazos y las piernas realizan una presión de oposición, de tal forma que el cuerpo pueda ser empujado hacia arriba.

TÉCNICA DE BAVARSA O DE OPOSICIÓN.

Se emplea en aristas verticales, diedros igurados o lajas adosadas, lugares que aunque tengan buenas presas, no tienen buenos apoyos para los pies. Se trata de crear una oposición entre los brazos y la fuerza de las piernas. En esta situación el centro de gravedad se encuentra siempre fuera de la superficie de apoyo. Cuanto más empinada sea la escalada, más habrá que desplazar el CG hacia atrás para alcanzar la fuerza de presión necesaria, para lo que tendremos que aproximar las manos y los pies.

En placas y muros empleamos esta técnica para aprovechar de forma óptima los apoyos de adherencia. Dado que esta técnica exige mucha fuerza, la emplearemos cuando sea inviable otra posibilidad.



Obtenido de la web

TÉCNICAS DE EMPOTRAMIENTO.

Se producen mediante el bloqueo de las extremidades en el interior de una fisura. Éstas técnicas pueden ser muy variadas, siendo las más comunes:

A De dedos

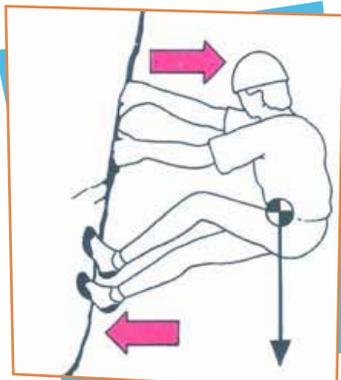
Cerrojos. Se introducen los dedos hasta la articulación central con los pulgares hacia abajo y, al cargar el peso, se giran produciendo la sujeción deseada.

Empotramientos. Se introducen los dedos en la fisura con los pulgares hacia arriba; el efecto se produce en las articulaciones centrales de los dedos, reforzada con la tensión de los músculos flexores.

B De mano

Se introduce la mano con el pulgar hacia

arriba y los dedos extendidos en el interior de la fisura; seguidamente se flexiona el pulgar todo lo que se pueda. Cuando la anchura de la fisura es mayor, el empotramiento es de puño, introduciendo primero la mano con los dedos extendidos, para seguidamente cerrarlos. Este atascamiento puede ser horizontal o vertical.



Obtenido de la web



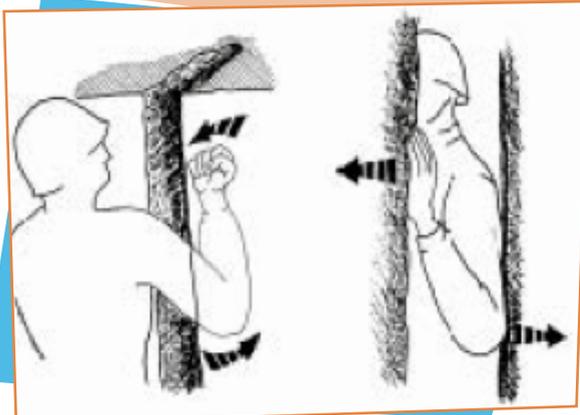
Obtenido de la web

C De codo

Se utiliza cuando la fisura es más amplia, para lo cual se introduce el antebrazo y posteriormente se gira.

D De pies

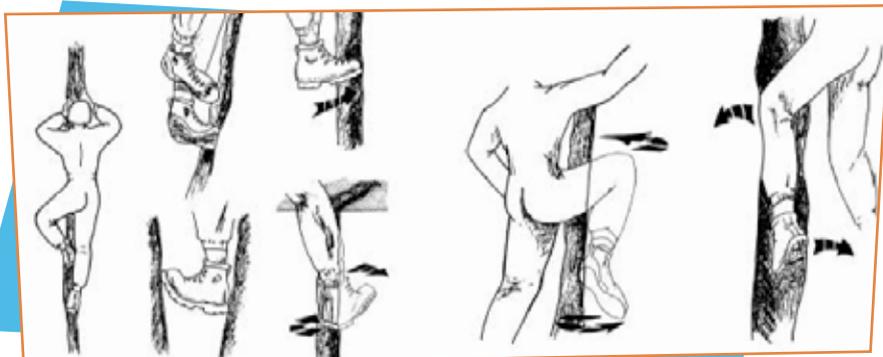
Se utiliza para fisuras estrechas, para lo cual se introduce el pie de canto y a continuación se carga el peso sobre él. En ocasiones, antes de cargar el peso, se puede girar el pie lateralmente en el interior de la fisura.



Obtenido de la web

E De rodilla

Si la fisura es más amplia, se introduce la pierna girándola en su interior.



Obtenido de la web

Al escalar en grietas resulta aconsejable ponerse un vendaje de esparadrapo que proteja las zonas que más vayan a sufrir rozamiento (fundamentalmente los dedos y el dorso). De esta forma reducimos la sensación de dolor y podemos concentrarnos mejor en los empotramientos. Normalmente este tipo de escalada se da en granito y arenisca. Existen otros tipos de atascamientos que se utilizan para escaladas de alta dificultad:

- De dedos, utilizando la combinación de todos ellos.
- De manos y puños, combinando las dos manos y mano con puño.
- Combinación de codo y mano según la amplitud de la fisura.

En este tipo de escaladas son de aplicación siguientes normas:

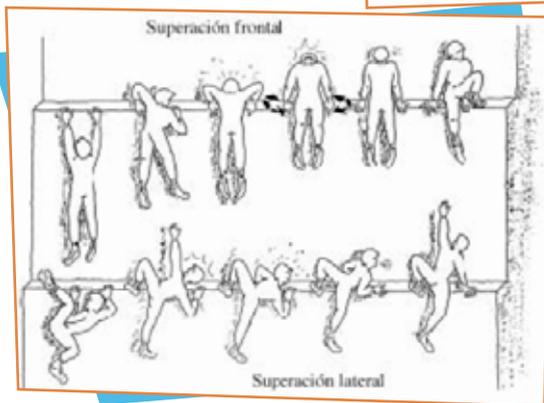
- El CGC. Deberá estar lo más próximo a la pared.
- Los brazos estarán extendidos para economizar energía.
- Se podrán emplear posiciones en arco y de cuerpo girado.

ESCALADA EN TECHOS

Se seguirán las mismas normas que en los extraplomos, evitando el movimiento pendular descontrolado que provocaría una pérdida de contacto con la pared. En estos dos procedimientos juega un papel fundamental la adecuada colocación de los pies.



Obtenido de la web



Obtenido de la web

SUPERACIONES

Son necesarias cuando la distancia entre presas es tal que no permite la progresión normal, no existen presas de tracción a la salida de un paso, o al alcanzar una repisa estrecha seguida de una pared lisa. Hay dos formas de ejecutar estas superaciones: frontal y lateral.

CÓMO ASISTIR A UN EVENTO SCOUT NACIONAL O INTERNACIONAL

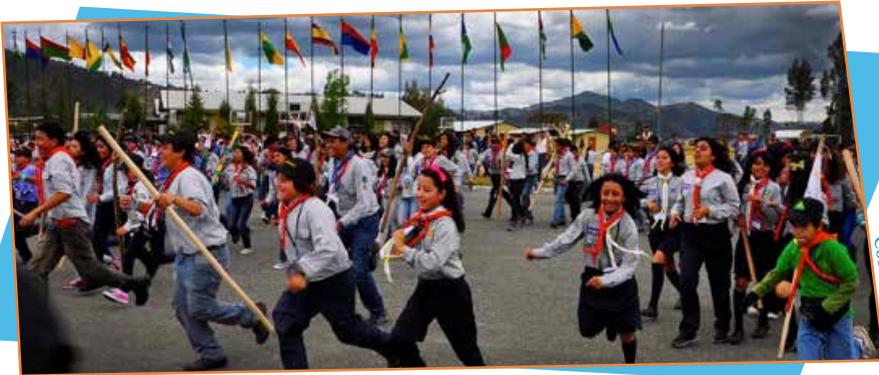
Los eventos scouts se desarrollan como apoyo al Programa de Jóvenes. Es por esta razón que son de suma importancia dentro de la vida scout.

Cada dirigente debe motivar la participación en los diferentes eventos que desarrolle o impulse el Distrito, la ASE, la Fundación Scout o la Oficina Scout Mundial de acuerdo al perfil participante, o por ejemplo, se deberá motivar solo la participación de caminantes a un Uhambó no a lobatos/lobeznas porque se puede crear falsas expectativas en los chicos que generen desmotivación.

En un Consejo de Grupo se deberán exponer todos los eventos que se encuentren disponibles para participación en el siguiente ciclo de programa, se deberá evaluar en cuáles eventos las diferentes ramas participarán y en cuáles no, buscando un equilibrio entre la participación a eventos, la vida de grupo y posiblemente capacitaciones de dirigentes u otras actividades.

Cuando se haya decidido en qué eventos se va a participar, los/las dirigentes deben leer completamente los boletines y toda la información disponible, ya que de esto depende que beneficiarios/as y representantes reciban información completa, correcta y tengan una respuesta positiva a la participación de sus hijos/as en el evento.

La actitud de cada dirigente también influye mucho en el momento de decisión de participación a un evento, ya que si se promociona el evento con una actitud negativa muy pocos de los chicos van a aceptar participar. De manera contraria, si se informa con actitud positiva, posiblemente toda la unidad acepte entusiasmada participar en el evento.



Cortesía: ASE

La cuota de evento siempre es un aspecto importante a considerar, ya que varias veces puede limitar la participación de toda la unidad. Por lo tanto es importante generar una actividad económica que apoye el pago de esta cuota y que las familias no deban asumir todo el costo.

La cuota de evento no es el único rubro que se debe tomar en cuenta, también es importante decidir sobre los costos de los siguientes ítems:

— **Transporte al evento:** Muchas veces el transporte se organiza por distrito o uniéndose con varios grupos. Si el evento es lejos el transporte puede ser contratado, si el evento es cerca siempre es una opción pedir colaboración en transporte a las familias.

— **Alimentación:** Cuando el evento es un campamento nacional, generalmente se incluye alimentación o la misma es ofrecida de alguna manera por la organización del evento; en caso de que no se cubra la misma, los dirigentes podrían buscar contratar un solo proveedor para todo el grupo de tal forma que se pueda reducir los costos de alimentación o cocinar su propia comida.

— **Materiales:** Cada grupo scout debe evaluar qué materiales llevar; estos pueden ser ollas, cocineta, faros, plástico, material decorativo (utilizado en tabús de grupo, de jamboree y similares), etc; este material se lo lleva generalmente como grupo

y se recomienda que el rubro sea dividido para todos los asistentes al evento.

— **Equipo de campamento:** Carpas de grupo, palas, picos, cuerdas, etc.; igualmente que los materiales, son implementos que se llevan como grupo pero que generalmente sirven no solo para eventos sino para otras actividades normales o campamentos de grupo; se espera que cada grupo gestione la obtención de este equipo mucho antes de la participación en un evento.

— **Botiquín:** Siempre es importante llevar a todas las actividades que el grupo disponga un botiquín según lo establecido en el capítulo de Seguridad y a cargo del dirigente capacitado.

— **Distintivos de participación:** Cuando un grupo asiste a un evento scout es importante que adicionalmente a la pañoleta lleve alguna insignia, camiseta, chompa o similares que le distingan como delegación de grupo, debido a que entre scouts se practica mucho los intercambios, trueque y colección de distintivos scouts, y es bueno motivar esta actividad.

CÓMO PARTICIPO EN EVENTOS NACIONALES

En la mayoría de eventos Scout, existen los siguientes tipos de participación o asistencia:

Participantes: Se refiere a las personas a quienes va dirigido el evento, por ejemplo un Rally va dirigido a lobatos y lobeznas en este caso los participantes serían quienes se encuentren comprendidos/as dentro de los límites de edad establecidos por la organización.

Dirigentes: Cada patrulla, seisena, equipo de grupo va a acompañado por un/a dirigente; la organización del evento limita la cantidad de dirigentes asistentes en relación a cuantos chicos asisten. Por ejemplo, a un Jamboree suelen permitir 1 dirigente por cada 7 chicos/as participantes.

Equipo de Servicio: Los dirigentes que no asistan como jefes de unidad pueden ser parte del equipo de servicio, y dentro del evento colaborar a los organizadores en las tareas que les sean asignadas. Usualmente el costo del evento para los miembros del equipo de servicio tiene un descuento del 10%. Debes tomar en cuenta que para asistir como miembro del equipo de servicio debes ser aceptado por la organización del evento.

Equipo Organizador o Staff: Cada evento cuenta con un equipo organizador, quienes son los anfitriones del mismo. Para ser parte de este equipo debes ser aceptado/a como tal y colaborar activamente con la organización previa, durante y posterior al evento.

JUEGOS PARA GRUPOS

JUEGOS DE CAMPO NOCTURNOS

LAS CINTAS

Materiales

— Varias cintas de colores de aproximadamente 1m. de largo por 8cm. de ancho.

— Marcador negro permanente de punta gruesa.

— Linternas individuales con baterías nuevas.

— Libretas y esferos para anotar.

Seguridad

— Elegir un sendero seguro libre de grandes obstáculos como quebradas, ríos, etc.

— Los dirigentes a cargo de marcar la ruta deberán retirar los obstáculos o posibles objetos que se hallen y puedan causar daños como botellas, troncos grandes, alambres de púas, etc.

— Sin necesidad de revelar la ruta, los dirigentes deben delimitar el área antes de iniciar el juego para evitar que los/as chicos/as se extravíen; por eso es recomendable hacer la actividad en equipos.

— Recordar dejar todo en mejores condiciones de cómo se encontró. No olvidar retirar las cintas una vez terminada la actividad.

¡A jugar!

1 El equipo de dirigentes determina previamente una ruta por el sendero de un bosque permitido.

2 Escribir con una letra imprenta, mayúscula y grande en el centro de cada cinta.

3 Señalizar la ruta colocando grupos de cintas de colores atadas entre sí; las pueden amarrar en árboles, arbustos, etc. Las cintas no deben estar muy escondidas, pues la dificultad de esta actividad está dada por la oscuridad de la noche.

4 Los participantes pueden hacer el recorrido individualmente o en equipos, y su misión será encontrar las cintas y anotar las letras que se hallen en ellas; pero siempre deben dejarlas en el mismo lugar. Recuérdeles que pueden encontrar varias cintas atadas entre sí y también cintas solitarias.

5 Ganará quien o quienes hayan registrado el mayor número de letras en el recorrido; para ello el equipo de dirigentes tendrá el registro previo de cómo se establecieron las cintas para poder cotejar la información.

MAFEKING

¡A jugar!

1 Se coloca una bandera en el centro de un círculo de aproximadamente 3m. de diámetro, en medio del área de juego. En un lugar alejado de la bandera se delimita otro círculo de mayor diámetro que servirá de CÁRCEL.

2 Determinar dos equipos: uno

de defensa y el equipo de atacantes. El número de defensores deberá ser menor que el de integrantes del equipo de atacantes, se sugiere una relación 1:3.

3 Tanto defensa como ataque pueden camuflarse cuanto quieran, como puedan y sepan; lo único que llevarán descubierto será la cara, que la pueden

cubrir con la mano.

4 El equipo de defensa será el único permitido a utilizar linternas. Los atacantes intentarán ingresar al círculo donde está la bandera sin ser atrapados. Un jugador puede ser tomado como prisionero cuando el defensor lo descubre y dice su nombre en voz alta, siempre y cuando se encuentre a una distancia aproximada de 3 metros.

5 Quienes sean atrapados serán llevados a la cárcel de donde podrán salir cuando un integrante se su propio equipo lo vaya a rescatar.

6 Ganan la defensa si consiguen a atrapar a todos los integrantes del equipo de atacantes. Ganan los atacantes si logran ingresar 1/3 del equipo al círculo dónde está la bandera.

LA LÍNEA DE FUEGO

Materiales

- Linternas individuales
- Silbatos individuales
- 2 tarjetas con números y letras para cada jugador

Terreno:

Bosque atravesado por un sendero.

¡A jugar!

1 El sendero será la línea de fuego. El área de juego se delimitará con faroles utilizando un segmento del sendero.

2 Se determinan dos bandos cuyas bases se hallan a cada lado de la línea de fuego (sendero).

3 Cada jugador deberá colocarse una tarjeta atada a la frente que debe incluir dos números y una letra en combinaciones diferentes para cada uno. Ej. (2T8) (9P1) (5B5). Además cada jugador deberá tener también silbato y linterna.

4 El juego consiste en cruzar la línea de fuego (sendero) sin ser descubiertos. Únicamente se permite que las linternas den destellos y NO pueden

permanecer encendidas.

5 Para que un jugador sea eliminado es necesario que su contrario de un silbatazo y le diga en voz alta el número de su tarjeta antes de haber cruzado la línea de fuego. De ser así el perdedor entregará su tarjeta a quien lo descubrió y tendrá opción de pedir por una sola vez una tarjeta adicional al dirigente a cargo y volver al juego.

6 Si un jugador logra atravesar la línea de fuego sin ser descubierto permanecerá en una base previamente establecida en el territorio contrario. Quienes se eliminen definitivamente del juego también deberán tener un lugar determinado con anterioridad para no interrumpir a los demás.

7 Después del tiempo determinado al iniciar el juego, ganará el equipo que tenga más compañeros en la base del equipo contrario y que haya conseguido eliminar al mayor número de contrincantes.

PATEANDO EL TARRO

Materiales

- 1 lata o tarro

Terreno:

Bosque o zona con matorrales

¡A jugar!

1 En el centro de un área clara de la zona se señala un círculo de 4 metros de diámetro. En el centro del círculo se

coloca un tarro vacío.

2 Se designa a alguien que será GUARDIAN DEL TARRO, mientras el resto de integrantes se esconden para intentar ingresar al círculo y sacar el tarro de un puntapié.

3 Una vez que todos estén escondidos, el/la Guardián sale en su búsqueda valiéndose de una linterna, (es el único la cual se podrá encender intermitente, al detectar a alguno lo llama por su nombre y ambos corren hacia el tarro.

4 Si el Guardián toca a su

perseguido obtiene 1 punto y se convierte en su prisionero.

5 Si el jugador patea el tarro antes de ser alcanzado por el Guardián, obtiene 1 punto y puede volver a esconderse mientras el Guardián coloca nuevamente el tarro dentro del círculo.

6 Ganará quien obtenga más puntos, pudiendo ser éste un juego individual o por equipos acreditando los puntos obtenidos por cada jugador. En este caso, el Guardián deberá ser un Colaborador imparcial'.

JUEGOS DIURNOS

LOS LISTONES

Se piden voluntarios/as (6 a 10, dependiendo de la cantidad de jóvenes). A estos se les pide que abandonen el lugar, a cada uno por separado se le asigna el mismo color de un listón (por ejemplo rojo), pero sin que ninguno sepa el color del otro.

Se les pide que se junten nuevamente al grupo y formen un círculo, tomándose de los brazos fuertemente, de tal manera que cuando se mencione el color de un listón, quien tenga ese color se va a colgar de los brazos de sus compañeros que tiene a los lados. La idea es que al momento de mencionar el color dado, intentaran colgarse y quienes no estén atentos se caerán. Este juego es muy divertido, pero se debe rotar los pañuelos para mantener la incertidumbre.

EL LAGARTO Y LA LAGARTIJA

Formación: Se forman dos círculos de igual número de integrantes, uno dentro del otro.

Desarrollo: Cada integrante debe tener una pareja del otro círculo.

El dirigente canta lo siguiente poniendo ritmo:

“Un lagarto y una lagartija salieron a tomar el sol, en invierno porque hace frío y en verano porque hace calor” mientras el círculo de adentro gira hacia la derecha y el de afuera gira a la izquierda.

La idea es que cada vez que la música se detenga, las parejas se deben buscar tomarse de los brazos y agacharse juntos. La última pareja que se agache sale del juego. Gana la pareja que quede al final.

EL GUARDIA Y EL LADRÓN

Material: un pañuelo y otro objeto cualquiera.

Formación: uno de los jugadores se queda en el centro del círculo formado por los demás jugadores. Todos sentados. El del centro tendrá los ojos vendados con el pañuelo, y cercano a él, el objeto escogido.

Desarrollo: uno de los jugadores de la rueda se acerca al objeto para robarlo. El guarda, con los ojos vendados, grita: “¡Alto!” – e indica la dirección de donde proviene el ruido. Si acierta, el ladrón

192

volverá a su lugar, y el otro intenta la suerte. En caso de que el guardia no acierte, el ladrón recoge el objeto y lo esconde, colocando las manos en las espaldas, en lo que será imitado por todos los demás. El guarda se quita entonces la venda y trata de adivinar quién lo robo. Si adivina, será nuevamente guarda: en caso contrario, cederá su lugar al ladrón.

TODOS A LA PATA COJA

Un jugador va a la pata coja y tiene que atrapar al resto de jugadores. Al que toque pasa a ser un cojo que también atrapa. Así hasta que todos son cojos.

ARDILLAS A LA JAULA

Se forman grupos de 3 jugadores. Un jugador debe quedar libre sin grupo. Dos del grupo se agarran de las dos manos y el otro se mete en medio de los dos haciendo de ardilla. A la señal se abren todas las jaulas y las ardillas salen por todo el espacio lejos de las jaulas, a la nueva señal todas las ardillas incluida la que estaba libre al principio buscan una jaula.

LA CAZA DEL CARRUSEL

Se forman grupos de 8 a 10 jugadores/as. En cada grupo se eligen 2 personas, cazador y presa. La presa estará en unión a los demás formando una columna agarrados de la cintura. El cazador estará fuera del grupo e intentará atrapar a la presa. Toda la columna procurará impedirselo moviéndose hacia todas las direcciones.

CARPAS, SCOUTS Y TERREMOTO

(Tomado del sitio web <http://www.elmejorcompartir.com>)

Desarrollo: se dividen todos los participantes en grupos de tres, solo debe

quedar una persona suelta, los tríos se deben formar de la siguiente manera: dos personas se toman de la mano frente a frente para formar la carpa y dentro de ella se coloca la otra persona que será el scout.

La persona que quedo fuera iniciara el juego, y dirá cualquiera de las siguientes palabras: Carpas, scouts, Terremoto.

Si grita **Carpas:** Todas las carpas, sin romperse, deben salir a buscar otro scout. Los scouts no se mueven de lugar.

Si grita **Scouts:** Los/las scouts salen de la carpa donde están en busca de otra. Las carpas no se mueven de lugar.

Si grita **Terremoto:** Se derrumban las carpas y escapan los/las scouts, para formar nuevos tríos.

El objetivo del juego es que quien se quedó afuera busque formar parte de un grupo, cada vez que grite una indicación deberá correr para ganar un puesto. Quien se queda fuera continua el juego.

ALFIL, CABALLERO Y JINETE

Desarrollo: Se dividen todos los participantes en parejas, cada pareja se enumera del 1 al 2, las parejas se separan para formar 2 círculos grandes, tomados de la mano de espalda (viendo para afuera del circulo), los número 1 formarán un circulo y los número 2 el otro.

La dinámica consiste en hacer 3 posiciones con tu pareja: Alfil, Caballero o Jinete.

Alfil: uno carga al otro en posición de recién casado.

Caballero: uno de los dos se arrodilla en una pierna y el otro se sienta sobre la otra.

Jinete: uno de la dos carga al otro con la espalda.

Para iniciar la dinámica los dos círculos empiezan a girar rápido, cuando el dirigente diga:

¡**Alfil!** se rompen los círculos y las parejas deben buscarse y hacer lo más rápido la posición de Alfil.

¡**Caballero!** se rompen los círculos y las parejas deben buscarse y hacer lo más rápido la posición de caballero.

¡**Jinete!** se rompen los círculos y las parejas deben buscarse y hacer lo más rápido la posición de jinete.

Las últimas parejas en hacer las posiciones, van saliendo del juego hasta encontrar la pareja ganadora.

LA TELARAÑA

Materiales: cuerda largas y resistentes

Desarrollo: el dirigente les pide a los participantes que formen equipos de la misma cantidad de personas, el animador les pide que escojan el nombre del equipo con en el que van a competir.

Ahora con la cuerda comienza a amarrar una telaraña entre 2 postes o árboles, la dinámica consiste en que cada miembro del equipo tiene que pasar por la telaraña pero sin tocar la cuerda y sin regresar (o deben empezar de nuevo).

El equipo en hacer menos tiempo al cruzar la telaraña es el vencedor.

AUTÓGRAFOS

Material: Hojas de papel donde se definirán los autógrafos que se piden, lapiceros.

Desarrollo: el dirigente les pide a los participantes que formen equipos de la misma cantidad de personas, el animador les pide que escojan el nombre del equipo

con en el que van a competir.

La dinámica consiste en que hay una lista de autógrafos que hay que conseguir, con las personas que están presente en el campus, especificando en cada autógrafo, características que necesita tener la persona para firmarlos. Se da una lista y un lapicero por equipo, ellos tienen que trabajar en equipo para conseguir las firmas lo más rápido posible. Pero estas firmas no se pueden repetir más de una vez y no pueden ser de los miembros del equipo. Por ejemplo:

1 Consigan el autógrafo de alguien que su segundo nombre inicie con letra A: _____

2 Consigan el autógrafo de alguien que sea hermano mayor: _____

3 Consigan el autógrafo de alguien que sepa cocinar Mmm!: _____

4 Consigan el autógrafo de alguien que haya ganado un premio: _____

El equipo en terminar más rápido de recolectar las firmas es el vencedor.

LOS CANGUROS

Material: Una cuerda, por cada equipo que se forme, lo suficientemente larga para amarrar a todos los miembros del equipo, de forma tal que queden unidos por los pies.

Desarrollo: El/la dirigente divide a los participantes en subgrupos (es indispensable que el número de subgrupos siempre sea par) y les pide que elijan un nombre por equipo.

Se marca una línea de “salida” y una de “meta”. La última ubicada a 10 metros o más, a partir de la línea de salida. Se solicita a los equipos que unan por medio de una cuerda sus pies, de forma tal que

194

todas las personas tengan sus dos pies juntos y ambos estén unidos a todo el grupo.

Una vez que los grupos se encuentran amarrados, solicita a los equipos que se coloquen en la línea de salida y se pongan en cuclillas con los brazos cruzados sobre el pecho.

El/La dirigente explica a los equipos que al darse la señal, todo el equipo deberá saltar hacia adelante con ambos pies.

El equipo que llegue saltando en primer lugar a la meta y vuelva de la misma forma a la línea de salida será el vencedor.

EL GALLINERO

Desarrollo: Divide a los participantes en subgrupos que tengan el mismo número de integrantes.

Indica a los subgrupos que seleccionen un nombre para identificarse. Marca en el piso un círculo de aproximadamente 3 metros de diámetro (espacio adecuado para 20 participantes).

Pide a todos los participantes que se coloquen dentro del círculo y se pongan en cuclillas. Una vez que se encuentran en

esta posición, solicítales que se tomen de los tobillos usando ambas manos. Explica a los participantes que estando en esta posición, y durante tres minutos, trataran de hacerse caer utilizando sólo los hombros y la espalda. Quedará fuera del juego la persona que se suelte los tobillos, se salga del círculo o caiga. El equipo que tenga más integrantes “vivos” al término de los tres minutos será el ganador.

CARRERA DE PRENDAS

Desarrollo: El dirigente les pide a los participantes que formen equipos de la misma cantidad y cada equipo formara una columna con las piernas bien abiertas.

La carrera consiste en que el dirigente pedirá una prenda que usen los jugadores. La prenda puede ser de cualquier miembro del equipo pero solo el primero de la columna lo puede llevar, para ello deberá correr hacia el final de la columna, pasar por medio de las piernas de todo su equipo y llevar la prenda hasta el dirigente. El equipo que más rondas de prendas gane será el triunfador.

JUEGOS DE KIM (JUEGOS SENSORIALES)

(TOMADO DEL SITIO WEB [HTTP://JUEGOSDETIEMPOLIBRE.ORG](http://JUEGOSDETIEMPOLIBRE.ORG))

LA BOLSA MISTERIOSA

Los jugadores se colocan en círculo. El director hace circular una caja o bolsa con un objeto en su interior (Si son muchos los chico/as pueden circular varias bolsas para que no se aburran los que esperan)

Cada jugador introducirá las manos en la bolsa e intentará identificar el objeto pero no dirá nada. Apuntará su nombre en la hoja.

Cuando han pasado todos los objetos se pone en común lo que han escrito.

LA COLECCIÓN

Se divide el grupo en dos subgrupos, uno de los cuales permanecerá con los ojos vendados. Se distribuyen por el lugar diversos objetos.

A la señal, todos/as los que no ven deben recoger el mayor número posible de objetos, siguiendo las indicaciones verbales de los otros jugadores.

Una vez realizado, cambiar los papeles.

EL DETECTIVE

Se colocan en círculo y se fijan en cómo van vestidos sus compañeros. Uno sale de la habitación y sus compañeros se intercambian alguna prenda. El “detective” regresa e intenta identificar las prendas cambiadas.

EL CONEJO RUIDOSO

Todos se colocan en círculo, menos tres que asumen el papel de 2 cazadores y un conejo. Los cazadores llevan los ojos vendados e intentan atrapar al conejo que hace sonar continuamente una campanilla. Cambiar a menudo de conejos y de cazadores.

ABRACADABRA

Observarán atentamente durante 2 ó 3 minutos una serie de objetos, después

se colocarán de espalda y pronunciarán las palabras mágicas: “¡ABRACADABRA, DESAPARECE OBJETO! El dirigente aprovecha para quitar uno de los objetos. Ahora todos tratan de descubrir cuál es el objeto desaparecido y escriben su nombre en el papel ¿Cuántos han conseguido la respuesta correcta? El número de objetos a colocar depende de la edad de los participantes y de su experiencia con el juego.

Algunas variantes de este juego son:

Sustituir un objeto por otro parecido (un lápiz por un color...) o intentar reproducir la lista de objetos completa después de observarlos durante unos minutos.

Con jugadores de corta edad, se puede dejar que digan el objeto que falta en voz alta. El primero que lo diga gana un punto.

DESAFÍOS INDIVIDUALES BASADAS EN EL JUEGO DE KIM (TOMADO DEL SITIO WEB [HTTP://WWW.SCOUTSANGABRIEL.COM.AR](http://www.scoutsangabriel.com.ar))

VISTA: Sobre 24 objetos variados observados durante 1 minuto tendrás que recordar al menos 16 de ellos.

TACTO: Sobre 15 objetos variados tocados durante 2 minutos tendrás que recordar al menos 10 de ellos.

GUSTO: Sobre 6 sabores distintos, deberás reconocer y recordar al menos 4 de ellos.

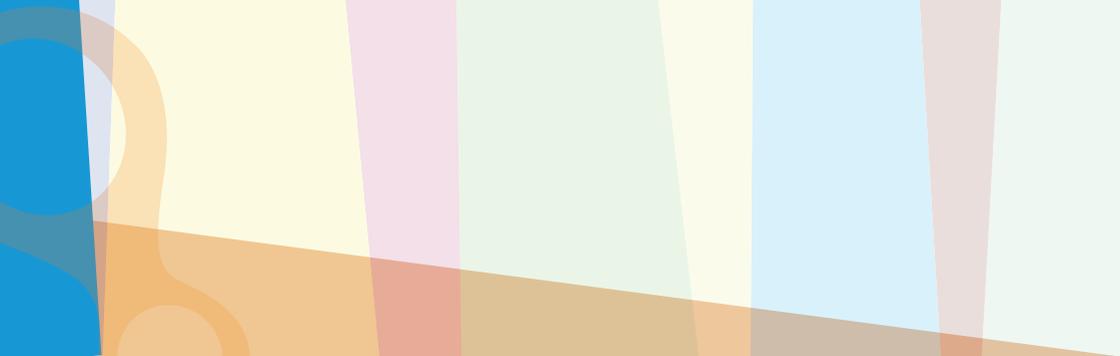
OLFATO: Sobre 10 olores distintos, deberás reconocer y recordar al menos 6 de ellos.

OIDO: Sobre 20 sonidos diferentes, deberás reconocer y recordar 13 de ellos.



Cortésia: ASE

196





HERRAMIENTAS PARA MANEJO DE GRUPOS

“

Nunca te contentes con el deber, sino trata de saber el porqué y el cómo.

”

Baden Powell



198

SEÑALES

Una señal es un signo, un gesto u otro tipo que informa o avisa de algo. Sustituye por lo tanto al lenguaje. (Tomado del sitio <http://gesisflej.blogspot.com>)

SEÑALES DE BRAZO

Las Señales de Brazo son gestos hechos por las personas mediante las manos y/o los brazos que transmiten una indicación o mensaje específicos.

Muchos grupos y organizaciones los utilizan como agentes de tránsito, conductores, policía, ciclistas, etc. En el Movimiento Scout constituyen un mecanismo que nos permite movernos rápidamente de un lugar a otro o realizar acciones concretas ordenadamente.

Atención / Silencio

Son muy útiles si se quiere evitar ruidos innecesarios que se ocasionan con la voz o el silbato, ayudan a optimizar tiempo (pues se evitan largas explicaciones), y las actividades se realizan rápidamente. Pueden ir o no precedidas de una pitada.

Parar

Existen diversos escenarios en los cuales es importante mantener silencio, como es el caso de una iglesia, ciertas actividades en la naturaleza, recorridos nocturnos, en reuniones, cuando hay otros grupos trabajando cerca, etc., en donde la aplicación de las señales de brazo es de gran ayuda.

Asimismo muchas de las señales son de utilidad cuando se está alejado y es preciso comunicar alguna situación, o pedir ayuda.

Dar Vuelta

Avanzar

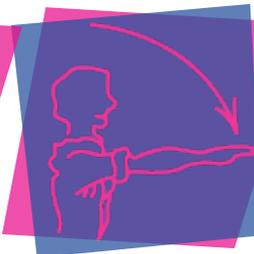
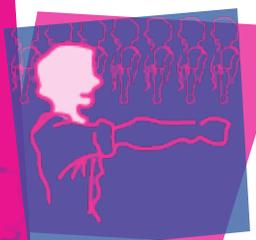
Firmes

Descanso

Avanzar Rápido

Romper Filas

Sentarse



SEÑALES DE SILBATO

EL silbato en el Movimiento Scout es una herramienta muy útil que debe ser usada de manera adecuada. Como regla general podemos decir que el silbato sustituye a una instrucción en voz alta; para no hacer mal uso de esta herramienta es importante recordar:

— Se utiliza solo cuando es necesario, limitando su uso para cuando no puede ser sustituido por la voz.

— Se utiliza únicamente en lugares abiertos y cuando el grupo está disperso o a gran distancia del dirigente.

— Se acompaña de una señal de brazo.

— Nunca se utiliza para dirigirse a una sola persona o a pocas personas, ni a distancias en las cuales la voz puede ser utilizada.

Mensaje	Morse	Silbato
Atención o Silencio	T	-
Auxilio o Socorro	SOS	... ---...
Peligro	S	...
Reunión o Formación	CC	-. /-. /-
Reunión de Guías	V	...-
Dirigentes	O	---
Marcha de frente	D	-..
Alto	M	--

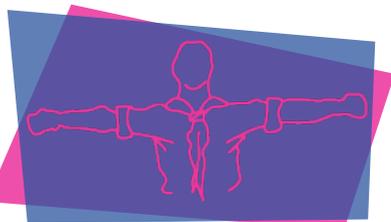
FORMACIONES

Las formaciones grupales permiten que durante la realización de las diferentes actividades todos los participantes puedan ver, oír y practicar en forma adecuada las instrucciones. Es la mejor herramienta para trasladar a los equipos a diferentes lugares, ayuda a mantener al

grupo unido,

previene que

participantes se alejen del grupo y es un gran apoyo al momento de confirmar el número de participantes en una actividad. Las formaciones van a depender del espacio físico y del tipo de actividad a realizarse. Muchas de las veces las formaciones

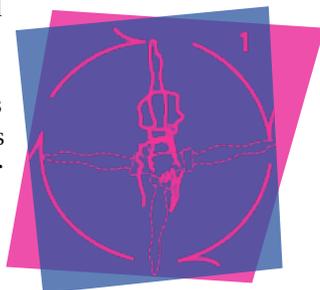


En Línea

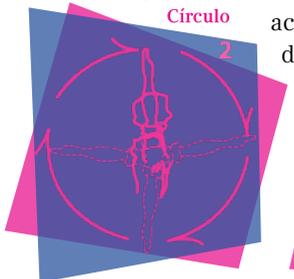


Rectángulo

Círculo



Semicírculo



2



En Columna

son parte de un protocolo a seguir para iniciar o finalizar una reunión de grupo, efectuar una ceremonia, entre otros.



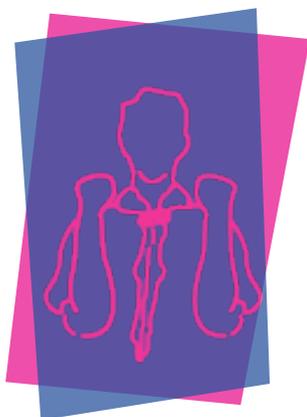
Estrella



Circulo de Roca



Filas Abiertas



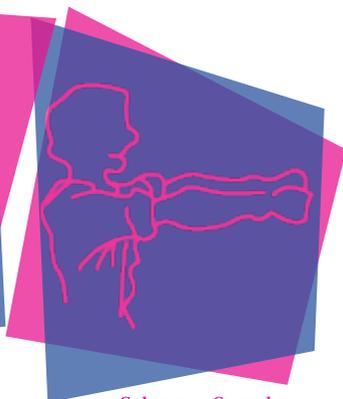
Filas Cerradas



Herradura



Columnas Abiertas



Columnas Cerradas



Circulo por Patrulla



SIN DEJAR HUELLA

En todas nuestras actividades al aire libre, seguimos las recomendaciones del movimiento “Sin dejar huella” para disminuir el impacto que tenemos sobre la naturaleza. El Movimiento “Sin dejar huella” se inició en las décadas de los 70’s y 80’s con el fin de provocar un mínimo impacto de los turistas al visitar los Parques Nacionales de Estados Unidos. En esa época los Boy Scouts of América formaron parte del programa piloto del proyecto que hasta la actualidad se ejecuta.

En la actualidad “Sin dejar huella” es una organización internacional sin fines de lucro, dedicada a la promoción y la inspiración de recreación responsable, mediante la educación, investigación y colaboración.

Los principios de “Sin dejar huella” no son normas, son pautas a seguir en todo momento. Estos quizás no parecen importantes a primera vista, pero su valor es muy significativo cuando se considera los efectos combinados de millones de visitantes al aire libre.

Un campamento mal ubicado

o una fogata podría parecer de poca importancia, pero miles de estos casos degradan gravemente la experiencia al aire libre para todos. Sin dejar huellas es una responsabilidad de todos/as los scouts que disfrutamos de actividades al aire libre.

PARA RECORDAR

7 Principios de: “Sin Dejar Huellas”

- Planifica y prepara
- Viaja y acampa en superficies resistentes
- Dispón de los desperdicios apropiadamente
- Déjalo como lo encontraste
- Respetar la vida silvestre
- Sé considerado con los demás

1 PLANIFICA Y PREPARA

Conoce las regulaciones y las consideraciones especiales del área que va a visitar.

Viaja en grupos pequeños, es decir, utiliza el sistema de seisenas, patrullas y equipos.

Usa el mapa y la brújula para eliminar la necesidad de marcar los árboles y usar montones de piedras o cintas.

Re-empaca los alimentos en recipientes re-usables, para minimizar desperdicios.

Prepárate para climas extremos, riesgos y emergencias.

Evalúa cuidadosamente los riesgos asociados con su salida.

Planifica tu viaje para la época de temporadas bajas, evitando así el congestionamiento.

2 VIAJA Y ACAMPA EN SUPERFICIES RESISTENTES

Al viajar:

Utiliza solo los caminos y senderos existentes.

Camina en fila por la mitad del sendero.

No camines en zigzag para acortar el camino, aún cuando estos se encuentren mojados o con lodo.

Cuando viajes por campo traviesa, escoge la superficie más resistente que se encuentre disponible: piedra, grava, pastos secos o nieve.

Acampar

— Los buenos campamentos son establecidos, no creados. Alterar un sitio nuevo es innecesario.

— Escoge lugares para acampar previamente establecidos que no se alterarán con tu estadía.

— Mantén contaminantes lejos de las fuentes de agua, acampando por lo menos a una distancia mínima de 60m (70 pasos de un adulto) de lagos y ríos.

— Mantén los campamentos pequeños. Concentra la actividad en áreas donde la vegetación esté ausente.

Áreas no intervenidas

— Dispérsate para prevenir la creación de campamentos o senderos.

— Evita lugares donde los impactos estén comenzando.



Cortesía: ASE

3 MANEJA TUS DESPERDICIOS APROPIADAMENTE

Todo lo que llesves, tráelo de regreso. Inspecciona tu campamento, áreas de descanso, y recolecta basura y desperdicios de comida. Trae de regreso los desperdicios y deposítalos en su lugar.

— Deposita la materia fecal en un hoyo excavado a 20 cm de profundidad y por lo menos a 60 metros (m) de las fuentes de agua, campamentos o senderos. Cubre y disimula el área cuando termines. No olvides traer de regreso el papel higiénico y los productos de higiene personal.

— Para tu aseo personal y el de utensilios, transporta el agua a una distancia de 60 m lejos de ríos o lagos y usa pequeñas cantidades de jabón

biodegradable. Dispersa las aguas depuradas del lavado de utensilios.

4 DÉJALO COMO LO ENCONTRASTE

Preserva el pasado. Observa, pero no toques las estructuras y los artefactos culturales o históricos.

— Deja rocas, plantas y otros objetos naturales como los encuentre.

— No construyas estructuras o muebles y no caves trincheras.

— Evita el transporte o la introducción de especies no nativas a la zona.

5 MINIMIZA EL USO DE FOGATAS

Las fogatas pueden causar

impactos permanentes en la naturaleza. Lleva siempre una estufa ligera para cocinar. Disfruta de la luz de una linterna.

— Donde las fogatas son permitidas, usa los anillos de fogata establecidos o montículos para fogatas.

— Mantén el fuego controlado. Únicamente utiliza la madera encontrada en el suelo y la que puedas partir con las manos.

— Quema toda la leña y los carbones hasta que sean ceniza. Apaga la fogata completamente y dispersa las cenizas frías.

6 RESPETA LA VIDA SILVESTRE

Observa la vida silvestre a distancia. Alimentarlos causa daños en la salud de los animales, altera su comportamiento natural, los expone a predadores y a otros peligros.

— Nunca alimentes animales silvestres.

— No los persigas ni te aproximes a ellos.

— Protege la vida silvestre y su comida almacenando tus alimentos y basura con seguridad.

— Mantén las mascotas bajo control en todo momento.

— Evita el contacto con los animales silvestres durante las temporadas especiales, tales como: reproducción, anidación, crianza de cachorros o en invierno.



Cortesía: ASE

7 SÉ CONSIDERADO CON OTROS

Respetar a otros visitantes y proteger la calidad de su experiencia.

— Sé cortés. Permite a otros usar el sendero.

— Cede el paso cuando te encuentres con personas o animales que suben por tu sendero o que se encuentran con equipaje o carga.

— Toma descansos en superficies resistentes, acampa lejos del sendero y de otros visitantes.

— Permite que los sonidos de la naturaleza prevalezcan. Mantén niveles mínimos de ruido.

204

PROCESOS DE COMUNICACIÓN Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Los conflictos son parte de nuestra vida y una gran fuente de aprendizaje. Tener conflictos significa estar vivo, y lo saludable es aprender a manejarlos, principalmente porque algunos son inevitables.

Lo que sí es evitable son las consecuencias negativas de los mismos, todos/as tenemos recursos internos e innatos que nos dotan de capacidad para abordarlos, si bien es cierto que las estrategias útiles “se aprenden”.

Si miras en tu entorno quizás veas que los adultos con los que has crecido tampoco tienen estas habilidades, siendo por eso probable que no hayas tenido un modelo adecuado para aprender. Las consecuencias de esto pueden ser: no saber abordar las dificultades que surgen en las relaciones personales, y que esto impida dar tus opiniones, evitar discutir, o por otro lado no saber dar tu opinión sin imponerla, tener dificultad para ceder y ponerte en el lugar del otro, etc.

“GANAR- GANAR O NO HAY TRATO”

A continuación te daremos unas pautas que permiten conocer algunas técnicas para la resolución de conflictos, basada en la idea de que todos quienes intervienen en un impase deben obtener un beneficio, que se traduce en un ganar – ganar; por lo cual, como premisa sabemos que no existirá un perdedor.

1 Separe a las personas de los problemas: sea blando con los demás y duro con el problema. Compórtese de una manera que no tenga nada que ver con la confianza.

2 Céntrese en los intereses, no en las posiciones: Explore los intereses, evite tener un mínimo aceptable.

3 Invente opciones en beneficio mutuo: Desarrolle opciones múltiples entre las que escoger; decida más tarde.

4 Insista en utilizar criterios objetivos: Intente alcanzar un resultado basado en normas que sean

independientes de la voluntad. Razone y permanezca abierto a los razonamientos: ceda ante el principio, no a la presión.

5 El líder debe invertir muchos fondos en la cuenta bancaria emocional de cada uno de los miembros del equipo: Utilice las siguientes preguntas metafóricas para analizar su situación con las personas de su entorno:

— ¿Cómo está mi cuenta bancaria emocional con ?

— ¿Puedo hacer un reintegro ahora?

— ¿Debo aportar más fondos?

MANEJO DE LAS EMOCIONES EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

(TOMADO DE: WZAR.UNIZAR.ES/SERVICIOS/ASESORIAS/ARCHIVOS_PDF/RESOLUCIONCONFLICTOS.PDF)

A nivel global las herramientas necesarias para afrontar las diferencias con los otros serían:

— Confianza en uno/a mismo/a y en los demás, lo que se traduce en creer que se puede hacer algo.

— Asertividad, o lo que es lo mismo, conocimiento de las habilidades sociales eficaces y adecuadas para cubrir tus necesidades desde el respeto hacia ti mismo/a y hacia el resto.

Las emociones básicas que se experimentan cuando se vive un conflicto son la rabia, la tristeza y el miedo. A veces de forma independiente y otras todas a la vez. El camino de la resolución de conflictos no es otra cosa que la expresión adecuada de estas emociones, la escucha de las de los demás y la búsqueda de alternativas válidas para los miembros que experimentan el conflicto.

PASOS A SEGUIR:

En primer lugar:

- Reconocer y aceptar las propias emociones.
- Identificar y respetar las emociones de los demás.

Este punto nos llevaría a reflexionar sobre cuál de mis necesidades no se han satisfecho en una situación determinada y me ha llevado a experimentar tristeza, miedo o rabia. Viendo a su vez que a los demás si se enfadan o duelen también les sucede lo mismo, alguna de sus necesidades no se habrán cubierto: reconocimiento, atención, justicia, etc. Todos los seres humanos tenemos todos las mismas necesidades “no lo olvides”.

Segundo paso:

Identificar los pensamientos que genero ante los problemas; aquí nos podremos decantar hacia dos vertientes:

- Yo tengo la culpa
- La culpa la tiene la otra persona

Por lo tanto, este será el momento de separar la culpabilidad del problema, se necesitan soluciones y no culpables, se identifica el error y no a quien erró.

Tercer paso:

Dejar de buscar culpables y:

- Expresar lo que yo he vivido
- Expresar cómo lo he interpretado
- Expresar cómo me he sentido
- Expresar qué me hubiera gustado que pasara , proponiendo cambios para el futuro

Escuchar a la otra persona:

- Lo que vivió
- Cómo lo interpretó, sus intenciones reales
- Cómo se sintió.
- Qué le hubiera gustado que sucediera , y sus propuestas para el futuro.

Probablemente esto me ayude a ver aspectos que no veía desde mi posición y postura, y me ayuden a cambiar la interpretación de los hechos o por lo menos a ver otras vertientes y con ello a cambiar mi emoción y mi comportamiento.



ALGUNOS CONSEJOS A LA HORA DE LA SOLUCIONAR CONFLICTOS:

- Cuida la comunicación no verbal: mira a los ojos cuando hables, muéstrate próximo.
- Haz una petición y no una exigencia a la hora de cubrir tus necesidades. Recuerda que tienes respeto por la otra persona y empuja a la cooperación.
- Haz preguntas y sugerencias, no acusaciones; con esto solo se consiguen actitudes de ataque y defensa que impiden llegar a soluciones.
- No adivines el pensamiento del otro. ¡Pregúntale!
- Habla de lo que el otro hizo, no de lo que es. El objetivo es cambiar conductas y una etiqueta nunca lleva al cambio.
- Céntrate en el tema que se esté tratando durante la discusión. No saques a relucir temas pasados.
- Plantea los problemas, no los acumules. El resentimiento te hará explotar en el momento menos oportuno.
- Escucha al otro cuando habla, no lo interrumpas.
- Acepta las responsabilidades propias. No le echés toda la culpa al otro. La culpa siempre es compartida.
- Ofrece soluciones. Trata de llegar a un acuerdo.
- Haz ver al otro que lo has entendido, repitiéndole alguna frase del discurso que refleje sus peticiones y sobre todo destaca aquello en lo que estéis de acuerdo o penséis de la misma forma. Expresa también lo que te agrada del otro.
- Evita la crítica inadecuada, comentarios negativos, el sarcasmo o la ironía, esto solo responde al deseo de castigar al otro o de humillarle; es una venganza, no una búsqueda de soluciones.
- Pregunta al otro qué puedes hacer para mejorar las cosas.
- Interésate por las actividades del otro.
- Busca un ambiente adecuado que facilite el hablar: tranquilidad, intimidad, y que sea un espacio neutral.

ANEXO

1 1

COMO LEVANTAR UNA FICHA DE RECONOCIMIENTO DEL LUGAR DE ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE

NOMBRE DEL LUGAR:

Sendero del Contrabandista

PROVINCIA: Tungurahua, Sector Agoyán – Cascada de San Pedro

COSAS POR REVISAR

Costo de entrada y acampada



Agua potable



Lugar para fogones



Electricidad



Señal de celular



Baños y duchas



Capacidad para acampar



Alimentación



Abastecimiento de víveres



50 pax+ 20pax. en hostal

En Río verde

Vehículo para emergencias



911 Contacto directo con policía y bomberos

¿CÓMO LLEGAR?

Desde Baños hay 7 km hasta la represa de Agoyán, donde comienza el sendero, y 16Km. desde Baños hasta la zona de San Pedro La Escudilla en donde se encuentra la cascada de San Pedro.

DISTANCIA

40km de Ambato
176 Km desde Quito

328 Km desde Guayaquil
346 Km desde Cuenca

INFORMACIÓN METEOROLÓGICA

Es una zona de alta humedad, ya que hay mucha influencia de los vientos orientales, aunque en los meses de mayo a agosto se presenta la mayor cantidad de lluvias. Es necesario prever también alta presencia de sol cuando se despeja. En la noche se registran temperaturas bajas de 9 a 12° centígrados.

EQUIPO PERSONAL

De acuerdo al número de días previstos, y adicional al equipo de campamento, se sugiere incluir:

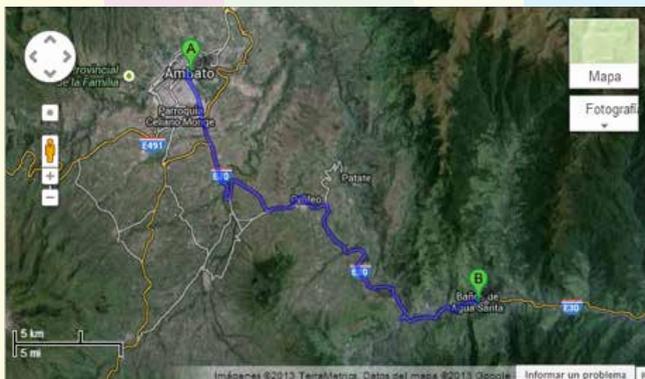
- Botas de caucho
- Linterna con baterías nuevas
- Repelente
- Poncho de aguas

EQUIPO BÁSICO PARA GRUPO

- Cuerda de seguridad para la caminata
- Carpas suficientes y en buenas condiciones para acampar
- Plásticos gruesos
- Equipo de cocina (en caso de no contratar alimentación)
- Botiquín de Primeros Auxilios de Grupo
- Listados con números de contacto de todos los asistentes

ACTIVIDADES RECOMENDADAS

- 1.- Caminata de 9 Km por sendero definido hasta la cascada de San Pedro; tiempo aproximado de recorrido: 6 horas.
 - 2.- Observación de aves: colibríes, lechuzas, tilicos, guarros, gallos de la peña, etc. Hay gran cantidad de insectos, escarabajos...
 - 3.- Cruce de 3 puentes colgantes y ríos en el sendero, y un puente de 80m. en el Pastaza, sector Cascada de la Novia.
 - 4.- Observación de flora, en el mes de agosto y septiembre hay floración de orquídeas naturales de la zona.
 - 5.- Fotografía.
- Actividades con costo adicional
- 6.- Canopy: en Agoyan, río Blanco, Cascada del Manto de la Novia.
 - 7.- Puenting: en el puente de Río Blanco.
 - 8.- Biking: Hay servicio de alquiler de bicicletas; desde Baños alquilan por días.
 - 9.- Pesca Deportiva.
 - 10.- Canoning: en la cascada de San Pedro.
 - 11.- Trekking: Cascada del Rocío en el sector de Machay. Pailón del Diablo en el sector de Río Verde.
 - 12.- Cruce del encañonado del Pastaza en las diferentes tarabitas del sector.



FORMATO DE POA PARA GRUPOS

METAS GRUPO...2014: CRECIMIENTO

SUB ÁREA: Voluntarios Adultos y Beneficiarios		ESTRATEGIA
#	META	
1	Contar con una inscripción de xx voluntarios adultos	
2	Contar con una inscripción de xx beneficiarios	
SUB ÁREA: Estructura		ESTRATEGIA
#	META	
1	Mantener el 100% de las unidades completas con sus mínimos de miembros	
1	Crecer en mínimo 5 chic@s nuev@s por unidad	
2	2 jornadas tipo expansión para las unidades	
3	Asegurar los recursos básicos (video, material POP, página web, etc.) para los procesos de crecimiento del grupo	
SUB ÁREA: Retención		ESTRATEGIA
#	META	
1	Contar con 10% adicional de miembros en la Rama Mayor	Proyecto sobre prevención del Bulling
2	Se aumenta en un xx% la media de permanencia en el grupo de los chicos	Fortalecer las instancias de tomas de decisión de los muchachos e implementar el reconocimiento de la "Insignia de Mérito"
3	Generar una encuesta para identificar las razones de salida de miembros de las unidades	Generar un formato de encuesta y aplicar a una muestra representativa de los chicos que hayan salido del grupo

METAS GRUPO...2014: PROGRAMA DE JÓVENES

Sus Ases: Programa Personal			
#		META	ESTRATEGIA
1	100% de las unidades realizan Actividades Districales en al menos 4 ocasiones.	A través del Subjefe de Grupo se dará seguimiento a los ciclos de programa y se efectuarán campañas motivacionales sobre la "Insignia de Mérito".	
2	50% de los miembros de cada Rama, han logrado conseguir la "Insignia de Mérito" 2013 -2014.	A través del Subjefe de Grupo se dará seguimiento a los ciclos de programa y se efectuarán campañas motivacionales sobre la "Insignia de Mérito".	
3	El 100% de los dirigentes conocen el Modelo de Programa y 80% los aplican constantemente en sus actividades. El 100% de los dirigentes conocen el Modelo de Seguridad y la Carta de Seguridad y 80% los aplican constantemente en sus actividades.	Capacitación a todos los dirigentes, vistas de seguimiento y apoyo a las unidades.	
4		Capacitación a todos los dirigentes, vistas de seguimiento y apoyo a las unidades.	
5	100% de los dirigentes conocen el Manual de Dirigente y 80% los aplican constantemente en sus actividades.	Capacitación a todos los dirigentes, vistas de seguimiento y apoyo a las unidades.	
6	100% de las unidades aplican la Guía de Competencias Y Especialidades y cuentan a que al menos el 50% de beneficiarios en ramas menores logren tres especialidades y el 50% de beneficiarios en ramas mayores una competencia.	Capacitación a todos los dirigentes, vistas de seguimiento y apoyo a las unidades.	
Sus Ases:			
#		META	ESTRATEGIA
Acompañamiento/Asoresamiento de Aplicación			
META			
1	Crear mecanismos de soporte en línea para apoyar el desarrollo de actividades de las unidades	Foro y/o blog que permita que las unidades obtengan respuestas y recomendaciones sobre la aplicación de programa	
2	2 Talleres de Capacitación a los Dirigentes de Unidad sobre Programa		
3			
Sus Ases:			
#		META	ESTRATEGIA
Participación Juvenil			
1	Asegurar la participación de los Camarinitos y Rovers al Foro Zonal de Jóvenes en el menor el 50% de miembros por unidad	Foro y/o blog por unidad y/o por grupo que permita la transmisión de información, la retroalimentación de experiencias directamente con los beneficiarios desde la Subjefatura de grupo	
2	Crear la red de jóvenes interna en el grupo con un moderador adulto		
3	Asegurar la participación de beneficiarios a eventos Nacionales, Zonales y Districales en al menos el 50% de miembros por unidad	Organización de delegaciones a estos eventos.	
Sus Ases:			
#		META	ESTRATEGIA
Eventos de Grupo			
1	Elaborar al menos 2 campamentos de grupo al año	Organización y ejecución del evento por el Consejo de Grupo y/o aprovechar campamentos distritales o zonales como	
2	Elaborar una celebración o convivencia con Padres de Familia (ej. día de la madre,	Organización y ejecución del evento	
3	Elaborar una celebración de reconocimiento a los voluntarios adultos del grupo (ej.	Eventos de Aventura Extrema para Central y para Agosto	
4			
5			

METAS GRUPO...2014: VOLUNTARIADO ADULTO

Sub Área: Formación		ESTRATEGIA	
#	Formación	META	
1	Capacitar al menos a un dirigente por unidad en la línea de acción que le corresponda		Calendario de capacitación ASE
2	Completar la formación de los dirigentes con 1 consejo de grupo cada 2 meses dedicado a capacitarlos en temas de interés particular y común		Identificar necesidades de capacitación e instituciones de soporte. Uso de los Documentos oficiales de la OMMMS, RI, ASE y documentos de autores recomendados para autoformarse.
3	Contar con el 80% de dirigentes certificados y actualizados en el grupo.		Calendario de capacitación ASE
4			
Sub Área: Acompañamiento/Reconocimiento/Decisiones para el Futuro		ESTRATEGIA	
#	Acompañamiento/Reconocimiento/Decisiones para el Futuro	META	
1	Acompañar semanalmente el desempeño de los dirigentes del grupo		Reuniones cada 15 días con dirigentes de cada unidad para retroalimentar lo que semana a semana se observa
2	Implementar una estrategia de motivación y reconocimiento interno de grupo		Identificación de 3 acciones relevantes en el desempeño de los dirigentes para que sean reconocidos (ej: puntualidad y asistencia, ejecución oportuna de actividades destacables, documentación de la planificación de unidad y progresión de los beneficiarios)
3	Ejecutar al menos 2 actividades de integración de Dirigentes (ej: campamento, patrullada, cena, etc.)		
4			

METAS GRUPO...2014: IMAGEN Y COMUNICACIÓN (SOPORTE)

Sub Área: Imagen y Marketing		ESTRATEGIA	
#	META		
1	Generar un plan de posicionamiento del grupo en la ciudad y el rol permitiendo volar en la comunidad.		
2	Preparar para cada grupo un kit básico de información del Grupo y el Movimiento Scout.	Boletines en los barrios de la ciudad con información de las actividades del grupo. Gestionar un terreno para nuestro lugar de reunión, producir un video digital y publicarlo en Youtube, etc.	
3		Conseguir alianzas estratégicas que puedan potenciar el proceso de construcción de estos materiales. Mini brochures, manillas, banners, volantes con números de contacto, etc.	
4			
5			
6			
Sub Área: Comunicación Interna		ESTRATEGIA	
#	META		
1	Implementar el blog/web del grupo	Identificación de equipo de adultos colaboradores voluntarios que puedan crear y dar soporte	
2	lograr que al menos el 80% de los chicos y dirigentes esté informados de las actividades del grupo	Blog de grupo que permita mantener informados a todos	
3	Publicar al menos 1 boletín impresa digital al mes con la información sobre las actividades y eventos	Blog de grupo que permita mantener informados a todos	
4	Publicar boletines impresos dirigido a padres de familia y beneficiarios con información completa sobre las actividades y eventos		
5	Community Management: Actualización semanal del blog de grupo y redes sociales.	Identificación de equipo de adultos colaboradores voluntarios que pueda dar soporte para estas actualizaciones	
6	Construir informe anual 2014 hasta Diciembre 2014	Recopilar con la debida anticipación la información de resultados de las gestiones del grupo	
7			

METAS GRUPO...2014: GESTIÓN INSTITUCIONAL

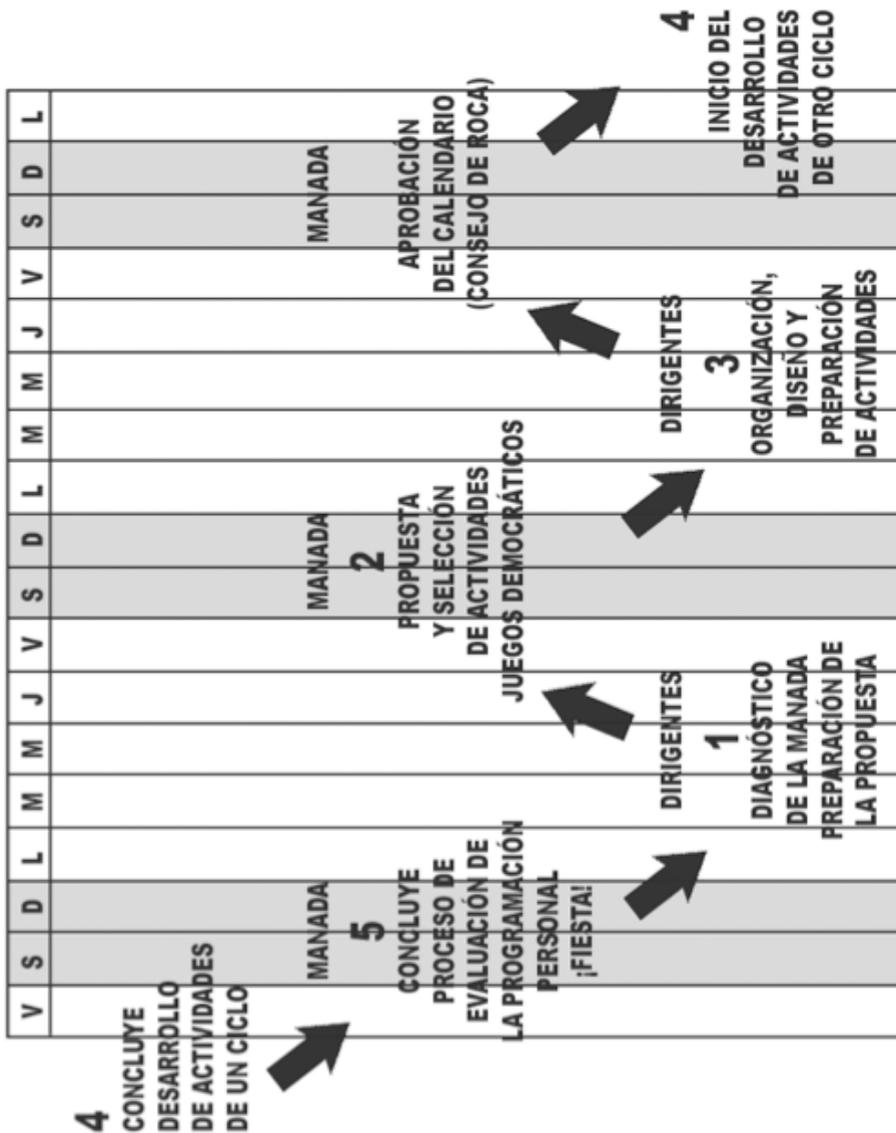
SUB AREA:	Gestión Institucional	MCTA	ESTRATEGIA
1	Generar el convenio con la entidad patrocinadora que ayude al soporte del grupo		
2	Efectuar 2 actividades en conjunto con la institución patrocinadora		
3	Definir un comité de Padres de familias que de soporte al grupo en la parte de Imagen, Finanzas y Administrativa.		
4			

METAS GRUPO...2014: ADMINISTRACIÓN (SOPORTE)

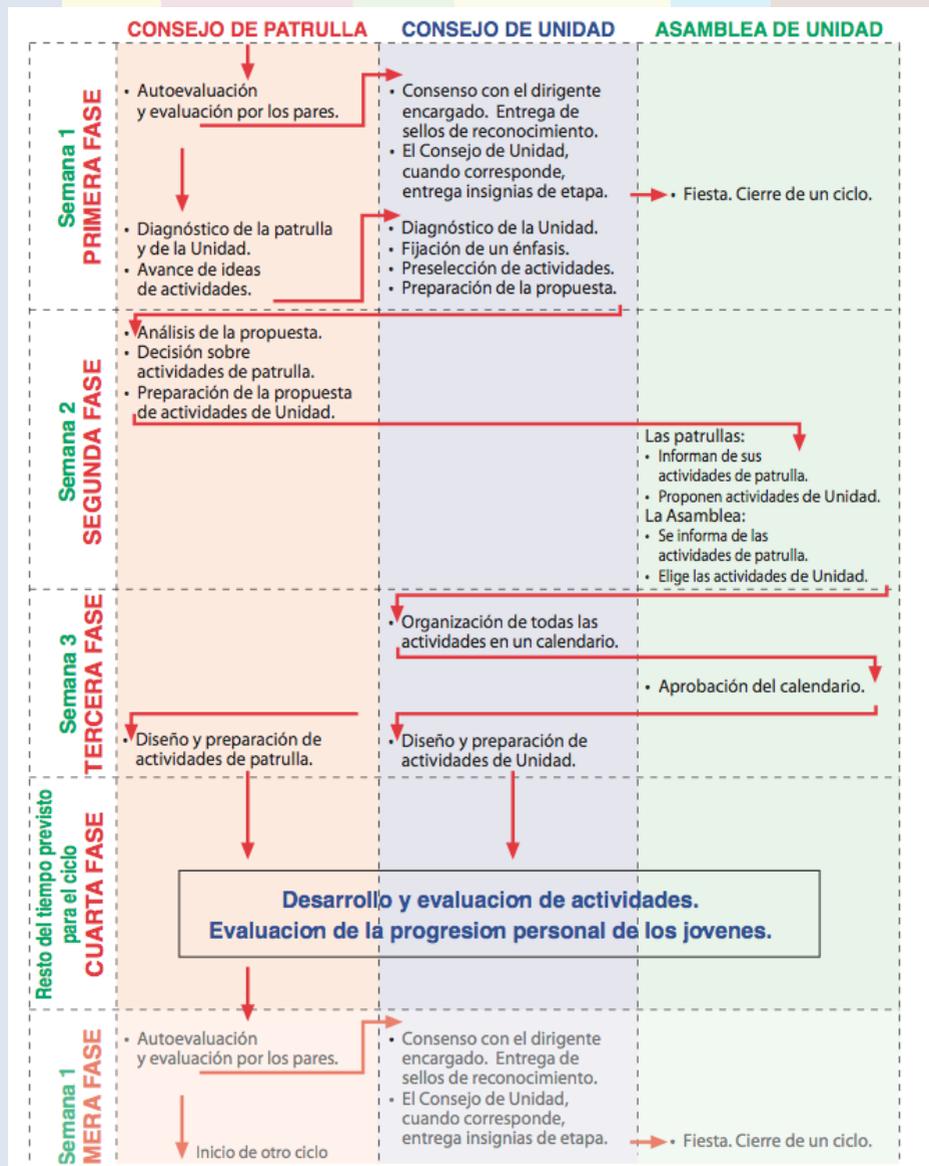
SUB AREA: Administración		ESTRATEGIA
Make all cell content visible by displaying it on multiple lines		
1	Crear una base de datos de los miembros del grupo y mantenerla al día	
2	Mantenimiento y cuidado de la infraestructura y de los espacios que la Institución patrocina para a disposición del grupo semanalmente	Levantamiento de lista de recordados. Buscar auxilios (pintura, material). Organizar milgas de limpieza y mantenimiento, etc
3	Mantenimiento y cuidado de la información, los materiales y equipos del grupo scout	Definición los criterios y procedimientos de archivos físicos iguales e inventarios. Buscar un adulto colaborador voluntario para esta función.
4	Llevar al día las memorias de reunión de dirigentes y actas de consejo de grupo	Buscar un adulto colaborador voluntario para esta función.
SUB AREA: RQH		ESTRATEGIA
1	Ajuste anual de roles, funciones y nombramientos de los dirigentes	Documentar los Acuerdos y Compromisos Mutuos (ACM) y Nombramientos de función de los dirigentes
2		
SUB AREA: Finanzas y Contabilidad		ESTRATEGIA
2	Implementar los procedimientos de diseño, seguimiento y cierre financiero y contables en el Grupo	utilizar el instructivo financiero de la ASE o algún otro recomendable a la falta del primero. Utilizar formatos instrucciones o formatos recomendables.
3	Presentar informes contables cada tres meses al Consejo de grupo	Documentar los gastos, el flujo de efectivo, depósitos, etc.
4	Apoiar las gestiones financieras y contables de las unidades en todas las actividades y eventos que participen	
5		
SUB AREA: Inscripciones		ESTRATEGIA
1	Administrar y optimizar el proceso de inscripciones anuales	Buscar un adulto colaborador voluntario para esta función. Conocer y dominar el Instructivo de inscripción anual de la ASE. Tener acceso a una computadora con servicio de internet.
2	Entregar los carnets en el primer trimestre y durante el año	Dar seguimiento manual directo a la Oficina Nacional para constatar pagos de empujaciones y envío de carnets
3		

CICLO DE PROGRAMA

MANADA



UNIDAD SCOUT



COMUNIDAD DE CAMINANTES

Desarrollo de un ciclo de programa Resumen

1

Diagnóstico de la Comunidad

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

Comité de Comunidad

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

2

Propuesta y selección de actividades y proyectos

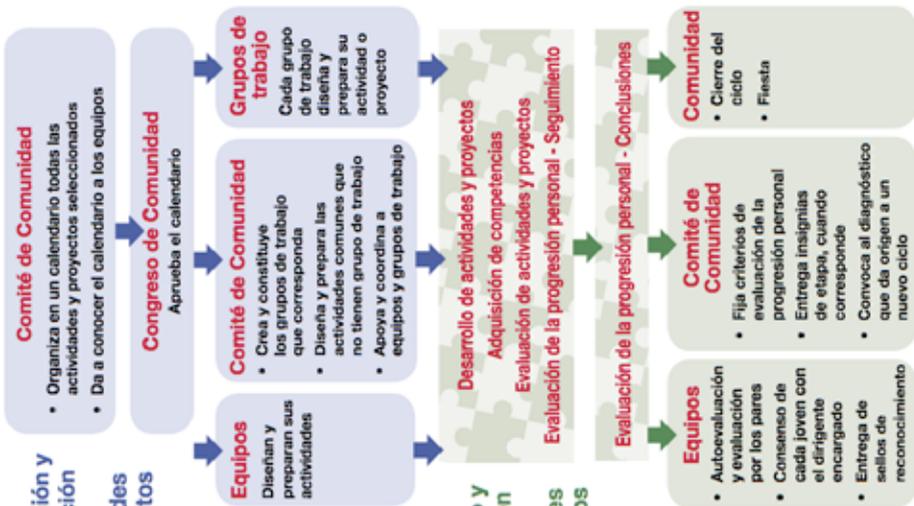
- **Consejos de Equipo**
- Analizan la propuesta del Comité
- Deciden las actividades de equipo
- Preparan una propuesta de actividades comunes y proyectos para presentar al Congreso de Comunidad

Congreso de Comunidad

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

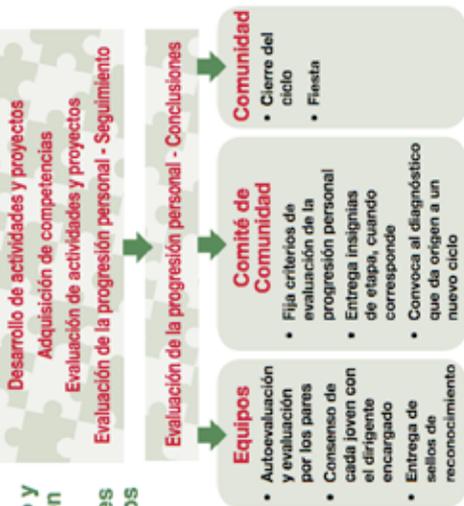
3

Organización y preparación de actividades y proyectos



4

Desarrollo y evaluación de actividades y proyectos

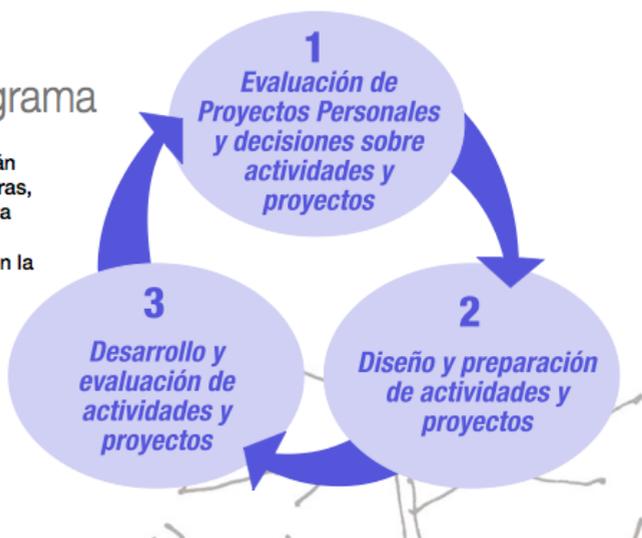


El ciclo de programa *organiza la acción*

El ciclo de programa es un proceso por el cual la Comunidad prepara, desarrolla y evalúa actividades y proyectos, al mismo tiempo que observa, evalúa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes. Es un instrumento de planificación participativa que en fases sucesivas articula el programa y permite organizar el apoyo a los jóvenes en el logro de sus Proyectos Personales. El ciclo de programa tiene 3 fases sucesivas.

Fases del ciclo de programa

Estas fases están articuladas unas con otras, de manera que cada una de ellas continúa a la anterior y se prolonga en la siguiente. De la misma forma, un ciclo culmina con el inicio de otro. Así, el programa de la Comunidad es *un continuo* en que los ciclos se suceden sin interrupciones.



CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA:

La Ley N° 17.823 del CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA (Actualizado con las leyes 17930, 18214, 18285, 18362, 18426, 18590, 18777, 18778 y 19055 hasta enero 2013) nos orienta sobre los derechos de los niños, niñas y adolescentes (NNA) hasta antes de cumplir la mayoría de edad determinada por la Constitución de la República del Ecuador que son los 18 años. Es importante como dirigentes enterarnos que hasta esa edad todo NNA es sujeto de derechos los que debemos cumplir y hacer cumplir, especialmente en el ámbito educativo en el que nos desenvolvemos, no cometamos errores impartiendo disciplina al estilo caduco de años anteriores.

En el siguiente link se puede descargar todo el código, para el conocimiento y respaldo de los adultos voluntarios responsables:

<http://www.estudionotarialmachado.com/descargas/CODIGO%20DE%20LA%20NINEZ%20Y%20DE%20LA%20ADOLESCENCIA%20ACTUALIZADO%202013.pdf>

Para estar mejor informados puedes recurrir a las oficinas del Consejo de la niñez y adolescencia de tu ciudad, para ello puedes consultar información en <http://www.cнна.gov.ec/> ó acercarte a las oficinas de la Dirección Nacional de Policía Especializada para Niños, Niñas y Adolescentes DINAPEN de tu provincia cuyo directorio telefónico puedes consultar en <http://www.policiaecuador.gov.ec/dinapen/>

“TODOS SOMOS RESPONSABLES POR CUMPLIR Y HACER CUMPLIR EL DERECHO DE NUESTROS NNA”

HIMNO DE LA ASOCIACION DE SCOUTS DEL ECUADOR

Se lo puede cantar al izar las banderas, al finalizar una sesión solemne, al iniciar una ceremonia, entonando al principio el coro, luego la estrofa y finalizamos con el coro; tal cual apreciamos en la imagen:



SCOUTS
Ecuador

HIMNO DE LA ASOCIACIÓN DE SCOUTS DEL ECUADOR

Letra: Gonzalo Llona
Música: Amadeo Pauta R.

CORO

Nosotros somos la legión sagrada
Pronta, contra la suerte combatir.
Nos ilumina Dios con su mirada
Y nos muestra, sonriente el porvenir.

ESTROFA

Listos siempre, a la lucha por la vida,
Con el recio bordón del peregrino,
Emprendamos audaces el camino
Que nos conduce al prometido edén.
Natura es una madre cariñosa
Que nos envuelve en su caricia santa,
Y nuestro labio su hermosura canta,
Y lo Ideal que es el eterno Bien.

CORO

Colaboración: Sr. Cristian Valdés
scoutsdeambato@gmail.com

NÚMEROS DE CONTACTOS CONSEJEROS NACIONALES Y PERSONAL DE OFICINA NACIONAL:

Teléfonos: (02) 2252617 / 2266629
www. scoutsecuador.org

Avda. América N35-101 y Mañosca
Quito - Ecuador

CONSEJEROS NACIONALES

- 1 Jorge Becerra Presidente Nacional
0997102909 jorge.becerra@scoutsecuador.org
- 2 Carlos Lalama Vice Presidente Nacional
0998023854 ca.lalama@gmail.com
- 3 Diego Tierra Consejero Nacional
0984046153 dieftie@yahoo.com
- 4 Oswaldo Navas Consejero Nacional
0987285665 onavas@transtelco.ec
- 5 Roberto Freire Consejero Nacional
0984251453 r_freire@yahoo.com
- 6 Julio Logroño Consejero Nacional
0983206242 juliologrono@ gmail.com
- 7 Miguel Jaramillo Consejero Nacional
0999763720 m.jaramillo_l@hotmail.com
- 9 Carlos Bruno Consejero Nacional
0997742144 carlosbrunoscout@yahoo.com
- 10 Jorge Cantos Consejero Nacional
0997102909 sysscout@yahoo.com.mx
- 11 Mónica Hernández Consejero Nacional externo
2264484 mhernandez@fundacionalternativa.org .ec
- 12 Francisco Punina Consejero Nacional externo
0995274859 fpunina@uio.satnet.net

13 Eduardo Erazo Consejero Nacional externo
0997102909 eerazo@sistemasyservicios.com.ec

OFICINA NACIONAL

- 1 Luis González Director de Formación y Voluntariado
Ext. 15 0988993763 luis.gonzalez@scoutsecuador.org
- 2 Jenny Bedoya Directora Administrativa Financiera
Ext. 14 0984022905 jenny.bedoya@scoutsecuador.org
- 3 Verónica Boada Asistente Administrativa Financiera
Ext. 14 0999710359 veronica.boada@scoutsecuador.org
- 4 Gabriel Manzano Director de Programa de Jóvenes
Ext. 7 0992466271 gabriel.manzano@scoutsecuador.org
- 5 Patricio Morales Subdirector de Seguridad
0969035521 patmor12@hotmail.com
- 6 Carlos Bajaña Director de Comunicación
0984042840 carlosandresbf@hotmail.com
- 7 Ximena Guevara Director de Animación Territorial
0992569678 ximenaguevarao@yahoo.com
- 8 Jimena Naranjo Subdirectora de Proyectos
Ext. 12 0984872352 jimena.naranjo@scoutsecuador.org
- 9 Diego Céspedes Asistente de Proyectos
Ext. 12 0992565806 diego_cesp@hotmail.com
- 9 Jorge Luis Enriquez Director de Crecimiento
Ext. 13 0984627440 jorge.enriquez@scoutsecuador.org
- 10 Lyda Pavón Directora Internacional
0999026620 lyda.pavon@scoutsecuador.org
- 11 Julio César Benítez Director Acampa Scout
Ext. 16 0992709772 julio.benitez@scoutsecuador.org
- 12 Danilo Valdiviezo Administrador Tienda Scout
0984173449 info@tiendascout.ec
- 13 Silvia Caluguillín Secretaria
Ext. 11 02-3238831 silvia.caluguillin@scoutsecuador.org
- 14 Javier Jara Administración de Sistemas
0999547593 javier.jara@scoutsecuador.org
- 15 Holguer Casignia Director Gestión de Recursos
0987028394 holguer.casignia@scoutsecuador.org
- 16 Rosario Mayorga Apoyo en Gestión de Recursos
0996345343 rosario.mayorga@scoutsecuador.org

NÚMEROS DE EMERGENCIA:

Emergencias	911
Cruz Roja	131
Policía Nacional	101
Bomberos	102
Banco de Sangre	2582482
Defensa Civil	2469009

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Constitución del Movimiento Scout, OMMS.
- Principios Fundamentales del Movimiento Scout, OMMS
- Ideario de Baden Powell, ASM.
- Guía del jefe de Tropa, Baden Powell.
- Manual para Instructores, Baden Powell.
- Educación por el Amor y no por el Temor, Baden Powell.
- Escultismo para Muchachos Baden Powell.
- Política Mundial de Programa, OMMS.
- Política Mundial de Participación Juvenil, OMMS.
- Volunteers in Scouting Tool kit, OMMS
- Desarrollo de la Espiritualidad en el Movimiento Scout, OMMS.
- Política Interamericana de Programa de Jóvenes.
- Política Interamericana de Participación Juvenil.
- Adultos en el Movimiento, OMMS - RI
- Guía para Dirigentes de Manada, OMMS-RI.
- Guía para Dirigentes de la Rama Scout, OMMS-RI.
- Guía para Dirigentes de la Rama Caminantes, OMMS-RI.
- Guía para Dirigentes de la Rama Rover, OMMS-RI.
- Estatutos ASE.
- Reglamentos ASE.
- Scout pack, ASE.
- Modelo de Gestión de Adultos, ASE.
- Modelo de Seguridad, ASE.
- Modelo de Programa, ASE.
- Guía de Participación Juvenil, ASE.
- La Insignia de Mérito, ASE.
- Guía de Especialidades y Competencias, ASE.
- Primer Contacto, ASE.
- Movimiento Scout Ruta de Libertad, Oswaldo Navas Tapia.
- Historia de Baden Powell en cuadros, ASM.
- Manual Scout, ASE.
- Instructivos operativos ASE.
- Manual de Campo de Medicina en Áreas Silvestres, Fundación MINGAI.
- Manual de Primeros Auxilios, Distrito Ruco Pichincha - ASE.
- Módulos de capacitación virtual, ASE.
- Instrumentos y formatos operativos, ASE.
- Fichas de Técnica Scout, ASE.
- Técnicas y Juegos, Luis Hibañez.
- Juegos Scouts, Luis Hibañez.
- Constitución de la República del Ecuador.
- Contenidos de Talleres ENIPLA, Ministerio de Inclusión Económica y Social.
- Código de la Niñez y Adolescencia, CNNA.
- Sitios WEB recomendados
- Saberes y aprendizajes de todos quienes entregaron sus aportes.



SCOUTS[®]
Ecuador

AGRADECIMIENTOS A:



Ministerio
de **Inclusión**
Económica y Social

Construyendo juntos una vida de oportunidades



“ Ningún hombre puede ser llamado educado, si no tiene una buena voluntad, un deseo y una capacidad entrenada para hacer su parte en el trabajo del mundo.

Si no vives para servir no sirves para vivir.

”

Nader Porcel y Gilwell

CON LA COLABORACIÓN DE:



Ministerio
de Inclusion
Económica y Social

Construyendo juntos una vida de oportunidades

