



ADULTOS EN EL
MOVIMIENTO SCOUT



DIRECCIÓN DE ADULTOS
EN EL MOVIMIENTO SCOUT

Formación Inicial

Formación Inicial

Estimada/o voluntaria/o,

Gracias por sumarte a cumplir la misión de acercar el movimiento scout a más niñas, niños y jóvenes. Una hermosa tarea te espera, y para lograr el éxito en la misma trataremos de ayudarte, brindándote la posibilidad de una formación que comienza en tu Grupo Scout, u organismo al que te hayas sumado para brindar tu tiempo y energía.

Es en el Grupo Scout donde, desde la vivencia personal, irás encontrando respuestas a tus dudas, razón por la cual consideramos que es el lugar por excelencia para comenzar a formarte; y es a partir de tu participación con los protagonistas del Juego Scout, y de tu presencia activa en los Consejos de Grupo y Consejo de Rama que te irás fortaleciendo. A partir de estos espacios donde inicias tu aprendizaje inicial, contarás con un trayecto formativo que te brinda la Asociación, a fin de complementar el camino de aprendizaje que seguirás recorriendo junto a tu grupo, para que adquieras los conocimientos y competencias necesarios para desarrollar con éxito tu función.

Un trayecto para comenzar tu aprendizaje...

La intención de este documento es brindarte algunos conceptos que te ayuden a interpretar este Gran Juego. Como verás usamos un lenguaje y una forma de hacer las cosas particulares que irás descubriendo con la ayuda de quien te acompaña en este desafío. No estás sólo, hay una organización dispuesta a facilitarte el camino que comienzas a recorrer.

En función de esto es que te acercamos esta pequeña guía que colaborará con el aprendizaje que iniciás en tu organismo de pertenencia.

¡Comencemos!

La Misión...

Scouts de Argentina es parte de un Movimiento Mundial, y tiene una razón de ser: su **MISIÓN**. Esto es, el "para qué" de su existencia:

La Misión del Movimiento Scout es contribuir a la educación de los jóvenes a través de un sistema de valores basado en la Promesa y la Ley Scout, para ayudar a construir un mundo mejor donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un papel constructivo en la sociedad.

Esta Misión se logra:

- Comprometiendo a los jóvenes durante sus años de formación en un proceso de educación no formal.
- Utilizando un método específico que hace de cada joven, principal agente de su desarrollo, una persona segura de sí misma, solidaria, responsable y comprometida.
- Ayudando a los jóvenes a establecer un sistema de valores, basado en principios espirituales, sociales y personales como se expresan en la Promesa y la Ley Scout.

Te solicitamos que junto a tus Compañeros de Ruta charles sobre los siguientes conceptos, su significado e implicancia dentro de la declaración de la Misión del Movimiento Scout:

- Contribuir
- Educación
- Método
- Sistema
- Valores

Nuestro Proyecto Educativo...

Todas la actividades que realizan los destinatarios de nuestra Misión, es decir, niñas, niños y jóvenes, están enmarcadas en un proyecto, nuestro **Proyecto Educativo**. Podés ver una presentación resumida del mismo en la página de Scouts de Argentina bajo el título **Proyecto Educativo de Scouts de Argentina**, o podés solicitarle a algún miembro de tu Grupo que te lo facilite. Una vez leído, continuemos...

Este gráfico representa el **Método Scout** con todos los elementos que lo componen, tal como es enunciado por la OMMS (Organización Mundial del Movimiento Scout). La interacción de los elementos forman un sistema cohesivo, en el cual la combinación de estos hace a la unidad del Método Scout.

Tal como en el átomo, que necesita de todos sus componentes para serlo, y la falta de uno de sus elementos hace que pierda su propiedad como tal, de igual manera sucede con el Método Scout: necesita de todos sus elementos interactuando juntos para que suceda la magia que propone, la que lo hace único.



Si bien es un **sistema** donde deben coexistir todos los elementos para que funcione, se presentan en forma individual para su mayor comprensión:

- La adhesión voluntaria a una **Promesa y Ley**, siendo las reglas por excelencia del Juego Scout. La adhesión sin imposiciones da como resultado el compromiso real con el norte que marcan los valores enunciados en ellas.
- El **aprender haciendo**. El aprendizaje por la acción es la fuerza que lo moviliza.
- El **Sistema de Equipos**, desarrollando el juego en equipo, donde cada uno asume responsabilidades y propiciando el crecimiento individual y colectivo, asumiendo roles concretos.
- La **Progresión Personal**, donde cada uno asume el desafío de su propio crecimiento, que irá desarrollando a través de programas de actividades atractivos y estimulantes.
- La **Naturaleza**, como el contexto ideal y privilegiado para desarrollar el juego.
- El **Involucramiento Comunitario**, necesario para incorporar la empatía por las necesidades de los demás y que permita ser parte de la construcción de un mundo mejor.
- El **Marco Simbólico**, el cual presenta la orientación de cómo trabajar en los distintos rangos de edad, ofreciendo la motivación apropiada, a través de elementos tales como símbolos y signos, que referencian momentos y vivencias propias de cada edad,

dándole un especial énfasis a las actividades, proponiéndoles el desarrollo y adquisición de valores a través de la "Fantasía" en los Castores (5 a 7) y en los Lobatos y Lobeznas (7 a 11); la "Exploración de Nuevos Territorios con un grupo de amigos" en la Unidad Scout (11 a 14); la "aventura del descubrimiento" en la Comunidad Caminante (14 a 17); y "Compromiso y Solidaridad" en la Comunidad Rover (17 a 21).

- El **Apoyo del Adulto**, para facilitar y enriquecer el juego que propongan los niños, niñas y jóvenes, acompañándolos y cuidando el crecimiento y la autoestima de cada uno.

Te pedimos que junto a tus compañeros de Ruta, veas este pequeño relato de Nora Rodríguez (TEDx en youtube): [Despierta el cerebro social del niño y despertarás su talento](#), y a partir de la observación de: *el aprendizaje, la imaginación, las reglas, la asociación y roles, y el contexto*; que detectes en su relato, puedas relacionarlo con nuestra propuesta educativa: el Método Scout, en cada uno de los elementos enunciados en el mismo.

Noches de cine y pochoclo...

Para una mayor comprensión de los grupos de niñas, niños y jóvenes te acercamos para que veas, en esta oportunidad, algunas (y si podés todas) películas/series, que seleccionarás según tus gustos y la ayuda de tus compañeros de ruta, para luego juntos charlar y asociarlo a las realidades de tu grupo:

Para que reflexiones sobre la fantasía y el uso de la imaginación en los más pequeños:

Las crónicas de Narnia

"Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario" es una espectacular película basada en el clásico literario del popular escritor C.S. Lewis. La historia narra las aventuras de cuatro hermanos: Lucy (Georgie Henley), Edmund (Skandar Keynes), Susan (Anna Popplewell) y Peter (William Mo-seley), que durante la Segunda Guerra Mundial descubren el mundo de Narnia, al que acceden a través de un armario mágico mientras juegan al escondite en la casa de campo de un viejo profesor. En Narnia descubrirán un mundo increíble habitado por animales que hablan, duendes, faunos, centauros y gigantes al que la Bruja Blanca –Jadis– (Tilda Swinton) ha condenado al invierno eterno. Con la ayuda del león Aslan, el noble soberano, los niños lucharán para vencer el poder que la Bruja Blanca ejerce sobre Narnia en una espectacular batalla y conseguir así liberarle de la maldición del frío.

Doctora Juguetes (dibujo animado)

'Doctora Juguetes' es una serie de animación que se centra en la vida de Doc, una pequeña niña que puede comunicarse con sus juguetes. Todo esto gracias al estetoscopio que su madre le regaló y que tiene poderes mágicos....

HOOK: El Capitán Garfio

Peter Banning es un gran abogado que ha perdido su infancia. A los cuarenta años Peter Banning, que un día fue Peter Pan, es un hombre que está tan ocupado con su trabajo que ha dejado de darle atención a su familia y ha olvidado su origen. Sus dos hijos serán secuestrados por el legendario Capitán Garfio y llevados al País de Nunca Jamás. Hook aún sigue odiando a Peter Pan y el secuestro de sus hijos será su modo de venganza. Peter Banning tendrá que regresar al reino encantado y volver a recordar si desea rescatar a sus hijos. Cuando por fin llega, el irreconocible Peter Pan irá recuperando sus poderes a medida que vaya recordando su pasado. Además vivirá emocionantes y divertidas aventuras.

Mary Poppins

Este clásico de Walt Disney cuenta la historia de la niñera mágica conocida como Mary Poppins, una adorable mujer que no solo cuidará a los dos hijos de los Banks sino que también traerá un soplo de aire fresco a este hogar. Con tanta alegría desbordante, realidad y fantasía se mezclan y los niños disfrutarán de increíbles números de baile y canciones tal como la del famoso "Supercalifragilísticoexpialidoso".

La historia sin fin

Escondido en el desván de su colegio, Bastián devora durante las horas de clase un libro enigmático, "La historia interminable", que relata la paulatina destrucción del Reino de Fantasía. Una especie de "Nada" misteriosa destruye todo el país y a todas las criaturas que lo habitan. A medida que avanza en su lectura, Bastián se da cuenta de que la salvación de Fantasía depende de él. De que consiga entrar dentro del libro.

Para que te ayude a reflexionar sobre cómo se desarrollan las relaciones y los roles, la aventura, el descubrimiento, el gusto por la naturaleza y los cambios que suceden al crecer, en los grupos de niñas, niños y jóvenes:

Stranger Things (serie Netflix)

La historia arranca durante la década de los 80, en el ficticio pueblo de Hawkins, Indiana, cuando un niño llamado Will Byers desaparece, hecho que destapa los extraños sucesos que tienen lugar en la zona, producto de una serie de experimentos que realiza el gobierno en un laboratorio científico cercano.

Cuenta Conmigo

En un pequeño pueblo de Oregón, cuatro adolescentes se lanzan a la aventura de buscar a un muchacho desaparecido. Jugando a ser héroes, el inteligente Cornie, el rudo y sentimental Chris, el extravagante Teddy y el miedoso Vern se adentran en un ambiente hostil en el que deberán valerse por sí mismos.

Escuela de Rock

Dewey, un guitarrista revoltoso y rebelde, está desesperado y sin dinero para pagar el alquiler. Un día toma una llamada que era para su compañero de piso, Ned, y sin pensarlo mucho acepta un trabajo de profesor sustituto en la prestigiosa escuela primaria de Horace Green. Una vez allí, se encuentra estrechamente vigilado por la estricta directora Mullins. Pero si bien Dewey no tiene ni idea de dar clases, lo cierto es que sabe ganarse la confianza de sus jóvenes estudiantes. Un día los escucha por casualidad en la clase de música de orquesta y entonces decide convertir a estos niños prodigios de la música en una banda de rock duro de alto voltaje, consiguiendo cambiar sus vidas para siempre.

City of Ember

En una sombría y extraña ciudad, la única luz existente proviene del alumbrado de las calles. Cuando la energía empieza a escasear, dos jóvenes, que buscan una solución para evitar el desastre, descubren antiguos misterios.

Super 8

Unos niños, graban con su cámara Súper 8, una película amateur sobre zombis, cuando son testigos del descarrilamiento del tren al chocar con un vehículo que se salta la barrera. Del accidente surgirá entonces una poderosa fuerza alienígena. A partir de ese momento comenzarán a producirse misteriosos acontecimientos en el pueblo, así como numerosas muertes y desapariciones. Los únicos que tendrán la clave del misterio, serán el grupo formado por el tímido Joe, el ingenioso Charles, el apocado Cary y la chica guapa de la clase, Alice.

Intensamente

Las cinco emociones que conviven en el interior de una niña llamada Riley, alegría, miedo, desagrado, ira y tristeza, compiten por tomar el control de sus acciones cuando la pequeña se traslada, junto a su familia, a vivir a San Francisco.

La adaptación a una nueva ciudad, una nueva escuela y unos nuevos compañeros no será sencilla para Riley.

El planeta del tesoro

Esta película narra las fantásticas aventuras de Jim por un universo paralelo como grumete a bordo de un magnífico galeón espacial. Protegido por John Silver, el carismático cocinero del barco (mitad hombre, mitad máquina), Jim demuestra su valor luchando junto a la tropa alienígena contra supernovas, agujeros negros y feroces tormentas espaciales.

Ni uno menos (Yi ge dou bu neng shao -1999)

Narra la historia de una niña de trece años, Wei Minzhi, que se ve obligada a sustituir durante un mes a su maestro, por orden del alcalde, en un pequeño y aislado pueblo de las montañas. El profesor le deja un trozo de tiza para cada día y la promesa de que le dará 10 yuan si ningún estudiante ha abandonado la escuela a su regreso. Sin embargo el revoltoso Zhang Huike abandona la clase para ir a la ciudad en busca de trabajo y la abnegada Minzhi se conjurará para traerlo de vuelta.

El señor de las Moscas

Un avión que transporta estudiantes británicos cae a tierra, estrellándose contra una isla inhabitada. Los únicos supervivientes del accidente son algunos niños, quienes se ven obligados a sobrevivir por su cuenta al haber fallecido todos los adultos.

Ralph y Piggy, dos de los chicos mayores, encuentran una caracola que hacen sonar para reunir al resto de los supervivientes. Desde ese momento, la caracola será utilizada como símbolo de autoridad y derecho a la palabra, además de ser empleada para convocar a todos a una asamblea cuando la situación lo requiera.

Los Goonies

"Los Goonies", una pandilla de jóvenes pasan tristemente su última mañana juntos, tratando de despedirse antes de que una empresa de demolición destruya todo el barrio. En una buhardilla encuentran un mapa de un pirata del siglo XVII y se ponen en marcha para buscar un tesoro lo bastante valioso como para salvar sus casas. Los Goonies empiezan a seguir el mapa (y sus sueños...) y penetran en un fabuloso mundo subterráneo lleno de cavernas, de esqueletos, de trampas

Madagascar

Es la historia de cuatro residentes muy mimados del zoo de Nueva York que prefieren quedarse sordos a oír la llamada de la selva. Alex el León (Ben Stiller) es el rey de la jungla urbana y la principal atracción del zoo de Nueva York. Él y sus mejores amigos, Marty la Cebra (Chris Rock), Melman la Jirafa (David Schwimmer) y Gloria el Hipopótamo (Jada Pinkett Smith), han pasado toda la vida en cómodo cautiverio, comiendo hasta la saciedad y con vistas al parque. Pero Marty no puede resistir la curiosidad, y con la ayuda de unos pingüinos prodigiosos, se escapa para explorar el mundo desconocido.

Indiana Jones y la última cruzada (donde muestra su primer aventura, como scout)

En esta tercera entrega, el padre del protagonista (Harrison Ford), Henry Jones, también arqueólogo (Sean Connery), es secuestrado cuando buscaba el Santo Grial. Indiana tendrá que ir a rescatarlo y, de paso, intentar hacerse con la preciada reliquia, que también ambicionan los nazis.

Nuestra Pandilla

A comienzos de los años 60 Scotty Smalls (Tom Guiry), un alumno de quinto, se traslada a una nueva ciudad con sus padres (Karen Allen y Denis Leary). Los chicos le llaman memo por no saber lanzar una pelota de béisbol. Pero todo cambia cuando el líder de la pandilla del barrio le pide que juegue con ellos en el descampado. Es el comienzo de un verano mágico de béisbol, aventuras desenfundadas, primeros besos y confrontaciones aterradoras con la espeluznante bestia y su dueño (James Earl Jones), quien vive tras una valla que colinda con el descampado. En poco tiempo, los nueve chicos acaban haciéndose inseparables, Scotty se mete en el equipo y su líder se convierte en la leyenda local.

Nuestra Pandilla 3 (<https://www.youtube.com/watch?v=kDw8for7Ats>)

El exitoso y arrogante jugador de béisbol Tommy "Santa" Santorelli viaja al pasado y revive sus días de infancia como jugador amateur en un pequeño equipo local. Allí se verá obligado a elegir entre la amistad y la gloria, optando para su propio asombro por la primera.

Zathura

Dos hermanos encuentran un juego de mesa llamado Zathura. Danny empieza a jugar solo; desde la primera jugada, se da cuenta de que no es un juego de mesa normal: la ficha de la nave espacial se mueve sola y lanza mensajes que se cumplen. Y no están solos. Así comienza una aventura estimulante, a veces aterradora, y siempre impredecible. Con ayuda de un astronauta, Danny y Walter empiezan a dejar a un lado sus insignificantes diferencias fraternales, trabajan juntos para superar los obstáculos con los que se tropiezan e intentan terminar el juego para poder volver a casa.

Para que puedas reflexionar sobre las preocupaciones y confusiones del mundo adolescente, los valores, las dudas y el buen manejo del liderazgo en los jóvenes:

La sociedad de los Poetas Muertos

Enmarcada a finales de los años cincuenta, la historia transcurre en la prestigiosa universidad estadounidense de Welton. El principio básico del centro es la disciplina, la cual es llevada a rajatabla por todo el claustro de profesores. El curso se acaba de inaugurar y un nuevo profesor llamado John Keating (Robin Williams, 'El indomable Will Hunting') pretende emplear otros métodos más amenos para educar a sus alumnos. Entre el grupo de compañeros se encuentran cuatro jóvenes que acaban de conocerse y en torno a los cuales girará el relato. Ellos son: Todd Anderson (Ethan Hawke), un tímido muchacho que pretende seguir los pasos de su admirado hermano; Neil Perry (Robert Sean Leonard) que pretende ser actor; Knox Overstreet (Josh Charles) que está colado por una chica, y Charlie Dalton (Gale Hansen) que desea que en el colegio mayor también haya mujeres. Sus sueños e inquietudes pronto se verán hechos realidad gracias al profesor Keating quien les enseña que en la vida hay que vivir el momento. Para ello, crearán un lugar donde expresar sus ideas libremente al que llamarán "el club de los poetas muertos". Esto provocará una revolución en la estricta universidad que les traerá problemas a los chicos y al propio profesor.

Merlí (Serie Netflix)

La serie comienza con la llegada de un profesor nuevo de filosofía, Merlí Bergeron -interpretado por Francesc Orella- a la ciudad de Barcelona donde vivirá con su madre y de su llegada al instituto Àngel Guimerà donde estudia su hijo (y narrador de la nueva novela), Bruno Bergeron -interpretado por David Solans-. Durante la serie Merlí explicará en cada capítulo una parte del pensamiento de un filósofo y que hará replantearse muchas cosas a nuestros segundos protagonistas, 10 alumnos de la clase de Merlí la cual llamará: los peripatéticos, en honor a un grupo filósofos y en relación a uno de los primeros capítulos de la serie, Merlí es un profesor complejo, provocador (como en muchas ocasiones se jacta de ello en la serie), con moral propia y podría decirse que con una vida sexual y sentimental intensa. Se involucra muchísimo en la vida de sus alumnos y de ahí que las vidas de éstos cambien constantemente en parte gracias a las enseñanzas de su profesor -que intentará ser una especie de Sócrates para ellos- y en parte a la situación que les estará tocando vivir: el paso de la adolescencia a la mayoría de edad y todas las responsabilidades que ello conlleva, la decisión a tomar tras estudiar bachillerato y la convivencia en sociedad. El personaje de Merlí es el más relevante de la serie ya que representa un ápice de razón en la realidad de los alumnos y en la mayoría de las ocasiones sin comerlo ni beberlo se vuelve involucrado en las vidas personales de los alumnos, con su actitud socrática de crear en sus alumnos un pensamiento crítico los alumnos comenzarán no a pensar mejor puesto que es relativo el pensamiento de cada alumno pero sí a crear un valor importante y que es el principal punto de la serie, a pensar por ellos mismos. En varias ocasiones en palabras del protagonista: "he creado unos monstruos".

American Pie

Creando que es esencial antes de ir a la universidad, cuatro adolescentes se comprometen a perder su virginidad y entran en un pacto, cada uno tratando de ser el primero, se encuentran con niveles de éxito y fracaso variable.

Sex Education (Serie Netflix)

Como el inseguro de Otis tiene respuesta para cualquier duda sobre sexo gracias a que su madre es sexóloga, una compañera le anima a abrir una "clínica" en el instituto.

El Juego de Ender

En un futuro cercano, una raza alienígena llamada los Insectores ha atacado la Tierra. De no ser por un héroe legendario, el Comandante de la Flota Internacional Mazer Rackham, todo se habría perdido. Preparándose para un próximo ataque que determinará el futuro de la Tierra y la salvación de la raza humana, el estricto Coronel Hyrum Graff y el Ejército Internacional entrenan sólo a los mejores jóvenes para encontrar al futuro Mazer. Entre estos jóvenes está Ender Wiggin, un chico tímido pero brillante estratega, reclutado para unirse a la élite en la Escuela de Batalla.

Coach Carter

Basada en una historia real, COACH CARTER es un inspirado retrato del polémico entrenador de baloncesto Ken Carter (Samuel L. Jackson), un hombre que recibió tanto críticas airadas como elogios exaltados y apareció en los medios de comunicación nacionales cuando decidió suspender a todo su equipo, que permanecía invicto hasta entonces, debido a sus pobres resultados académicos. La acción tiene lugar en Richmond, Virginia, y se constituye en un exultante drama humano sobre el coraje, los principios y la capacidad para superar obstáculos. Lo que está en juego es nada menos que mostrar a los jóvenes un futuro que vaya más allá de las pandillas, las drogas, la cárcel y... sí, incluso más allá del baloncesto.

Ken Carter se define como un "un chico de Macomb, Mississippi" que se crió con siete hermanas y un hermano. Cuando su familia se mudó a Richmond, California, Carter jugó al baloncesto entre 1973 y 1977 para el mismo equipo escolar que en 1999 le hizo saltar a los titulares de prensa. Carter recuerda: *"No habíamos perdido un solo partido en ninguno de los diversos niveles del deporte escolar y la ciudad estaba plétórica de excitación. Así que cuando castigué a los chicos, todos se me pusieron en contra. Algunos chicos habían roto el contrato que habían firmado ellos y sus padres y, como eran un equipo, el castigo fue colectivo"*.

El contrato exigía asistir a clase de forma regular, sentarse en la primera fila y llevar camisa y corbata los días que había partido; además era obligatorio que todos los jugadores tuvieran una determinada nota media. Según Carter, el contrato servía para evitar que los chicos de Richmond se descontrolaran y además les ayudaba a sentirse responsables de su futuro y a respetarse a sí mismos y a sus compañeros de equipo: *"Richmond es una población obrera con una tasa de desempleo muy alta, hay mucha pobreza y tensión. Además, muchos chicos de la zona se han criado en familias monoparentales: de los 45 chicos de mi programa de baloncesto, sólo cuatro de ellos tenían un padre que viviera en casa con ellos. Yo era su entrenador pero debía ser también un psicólogo e incluso en ocasiones una figura paterna sustitutoria"*.

Carter piensa que los chicos difíciles sólo necesitan alguien que crea en ellos: *"Sólo necesitan un guía y un mapa de ruta. Eso es lo que era mi contrato: un mapa pensado para ayudarles a cambiar sus vidas. Pienso que el cambio no se produce de un día para otro, sino que es algo gradual que exige perseverancia. Si mejoras un uno por ciento al día, en cien días... habrás mejorado un cien por cien. No hay que ser un genio para entenderlo. Todo es cuestión de impulso: una buena decisión conduce a otra y en poco tiempo se pueden comprobar los cambios que se han producido en tu vida"*.

Para que puedas reflexionar sobre el trabajo con niñas, niños y jóvenes con discapacidad:

Somos Campeones

Marco es el segundo entrenador de un equipo de baloncesto de la primera división española. Tiene problemas en el trabajo, con su pareja y con casi todo lo que le rodea. Es, más que nada, una cuestión de actitud frente a la vida. Un día, en pleno partido de Liga, esas frustraciones

desembocan en una tremenda bronca con el primer entrenador, que deriva en una borrachera y ésta en un accidente de tráfico que le sienta en el banquillo. La sentencia le llevará a entrenar a un equipo de baloncesto muy especial, formado por personas con discapacidad intelectual, a la vez que pierde su trabajo y se rompe su relación de pareja. De forma sorpresiva para el propio Marco, él será quien realmente aprenda de su aventura junto a un equipo donde imperan las ganas de vivir y el dar importancia a las cosas que realmente la tienen. marcada a finales de los años cincuenta, la historia transcurre en la prestigiosa universidad.

El circo de la Mariposa (<https://www.youtube.com/watch?v=od2lg1ZC20s>)

El señor Méndez, durante la Gran Depresión, recorre con su circo los parajes desolados de Estados Unidos.

Will, un joven sin brazos y sólo el amago de una pierna, expuesto en una feria como un error de la naturaleza, escapa y se une a la troupe de Méndez, donde descubre otra forma de hacer espectáculo y se plantea su porvenir a la luz de sus nuevos compañeros.

Además, te invitamos a pensar otras propuestas (películas, series, etc.) y sumarlas, como así también todas aquellas que puedan recomendarte tus compañeros de ruta.

Un grupo igual a otros, distinto a otros...

Habrás observado que de acuerdo a la edad, las y los protagonistas del Juego Scout participan de la vida de cada Unidad en forma particular, donde los pequeños grupos enunciados como componente del Método, tienen distinta conformación según la unidad (rama) de la que se trate, debido a la formación natural de los grupos, y quien ejerce el liderazgo.

Así es que los pequeños grupos en las distintas Unidades son:

la Colonia de Castores,

la Manada de Lobatos y Lobeznas,

la Patrulla en la Unidad Scout,

el Equipo en los Caminantes, y

el Equipo por proyecto en los Rovers,

Esto responde a la fuerza del liderazgo, que en los más pequeños es ejercido por el adulto, y a partir de los 10/11 años vá perdiendo fuerza el liderazgo del adulto, y adquiriendo relevancia los roles que ejercen los pares.

Comprendiendo esto, y las diferencias que habrás notado según las edades (a través de las películas y series que has visto y analizado), nos preguntamos: *¿Que los atrae? ¿Qué les interesa? ¿Cuáles son sus necesidades?* Te pedimos que, con la ayuda de tu Consejo de Grupo, respondas a estas preguntas, observando el grupo etario con el que trabajas.

BadenPowell (BP) cuando inicia este movimiento, se preguntó lo mismo, que les interesaba a los niños y jóvenes de principios del 1900, y escribió fascículos, que luego al iniciar el movimiento scout se transformaron en un libro: **Escultismo para Muchachos**, expresando el abc del método: " *El principal objetivo del Sistema de Patrulla es dar una responsabilidad real al mayor número posible de muchachos. Conduce a cada muchacho a la consideración de que él tiene una responsabilidad individual en el bienestar de la Patrulla. Lleva a toda la Patrulla a darse cuenta de que tiene una responsabilidad definida respecto al bienestar general de la Tropa. Por medio del Sistema de Patrulla, los Scouts aprenden a tomar parte considerable en la dirección de la Tropa*". Te pedimos que leas el libro, no necesariamente en orden, sino a medida que tengas algún interés en cada tema expuesto y que lo puedas conversar y opinar con quienes acompañan tu aprendizaje en este trayecto.

Una vez que puedas hacer estas relaciones, te será más fácil interpretar lo que sigue, el día a día: *¿Cuáles son las necesidades e intereses particulares del grupo con el que estoy?, ¿Qué vamos a hacer en el próximo encuentro con los chicos?, ¿cómo puedo ejercer mi voluntariado de la mejor manera? ¿Cuál es mi rol como educador?*

"Como palabra preliminar de aliento para los que aspiran a ser Jefes de Tropa, quisiera desvanecer el concepto errado que usualmente se tiene sobre que, para llegar a lucirse como Jefe de Tropa, el individuo debe ser émulo del admirable caballero Crichton, es decir, ser sabio... No hay tal cosa. Sencillamente, lo que sí debe ser es hombre-muchacho, esto es:

Poseer espíritu de joven y saber, como primera medida, colocarse en su plano;

Ser consciente de las necesidades, perspectivas y deseos inherentes a las distintas edades de los jóvenes;

Tratar con el joven individualmente, y no en conjunto, y fomentar el espíritu de cooperación para obtener los mejores resultados."

(BP - Guía para el Jefe de Tropa)

Una actividad scout...

A esta altura, ya comprendiendo nuestra Misión, el Método Scout y las necesidades e intereses de los protagonistas del Juego Scout con quien prestas tu voluntariado, podrás adentrarte en lo que llamamos **ACTIVIDAD SCOUT**, nombrando así a *las distintas propuestas de acción que se desarrollan en forma intencional, para provocar experiencias personales y grupales, en el contexto del Programa de Jóvenes, es decir, utilizando el Método Scout, orientados por los Principios del movimiento, y que se ajusta a las necesidades de cada persona en relación con su medio.*

El "aprender haciendo" se da a través del juego, y se logra el aprendizaje a través de las experiencias en las actividades, o sea, la vivencia y sentir que deja determinada acción realizada. Así tenemos que, la actividad es la acción, el medio, a través del cual se obtiene una determinada experiencia como resultado de la actividad, que conjuga el **SELECCIONAR, REALIZAR, EVALUAR y REFLEXIONAR**.

Niñas, niños y jóvenes son los protagonistas de las actividades: las proponen, las eligen y las llevan a la práctica.

Las distintas experiencias constituyen procesos que impactan profundamente y no se olvidan. El expresarse, descubrir y experimentar a través de actividades que responden a sus intereses les da confianza, construyendo su autonomía y seguridad, siendo artífices de su propio camino.

¿Cómo inspirar el aprendizaje? Te pedimos que junto a tus compañeros del Consejo de grupo/rama, piensen, debatan y respondan.

Una Organización Nacional

Las organizaciones, son sistemas sociales integrados por personas y grupos que, bajo una determinada estructura y dentro de un contexto, desarrollan actividades en pos de ciertos valores (fines) comunes"

A diferencia de otros grupos humanos, como las familias y los grupos de amigos, las organizaciones nacen por un acto deliberado, intencional, consciente y son creadas para lograr un propósito; es decir, *con la finalidad de satisfacer alguna necesidad de la sociedad en la que se encuentran insertas.*

¿Conoces alguna otra organización sin fines de lucro en tu comunidad? ¿Cual/es?

Scout de Argentina, no es solo un movimiento, es una organización sin fines de lucro, una Asociación civil, dedicada a la educación no formal de niños, niñas y jóvenes de entre los 5 y 21 años de edad.

Cuenta con estatuto y reglamentos, donde se describen la Misión (visto anteriormente); y como está organizada la asociación: funciones y sus relaciones entre ellas, reglas, etc

Te pedimos que junto a tu comunidad veas y reconozcas los Estatutos y Reglamento General, observes como está organizada nuestra Asociación, e interpretes las diversas funciones que hay en tu organismo de pertenencia (grupo, distrito o donde desarrolles tu voluntariado) y las relaciones entre ellas.

Formación Nacional

En los Lineamientos Nacionales de la Dirección de Adultos en el Movimiento Scout (del año en curso), que publica todos los años la Dirección de Adultos del Movimiento Scout, se encuentra expresado el trayecto formativo que transitarás.

Formación Continua en el Grupo Scout u Organismo de Pertenencia

El aprendizaje de técnicas de campismo; ya sea a través de tu grupo de pertenencia (adultos y/o jóvenes), o, como autodidacta (a través de los tutoriales que podés encontrar en internet o a través de algún otro medio); es una habilidad que, de poseerla, te ayudará a mejorar tu desenvolvimiento en la práctica. Así mismo, todo aprendizaje asociado a los intereses y necesidades de cada niña, niño o joven con quienes trabajas en forma directa es de vital importancia.

Bibliografía

A medida que vayas desarrollándote como educador te encontrarás con una serie de documentos que te servirán de consulta, tanto en esta formación inicial como en la formación continua que tendrás dentro y fuera de tu grupo de pertenencia, acá algunos que encontrarás en la página de SAAC:

- <https://www.scouts.org.ar/dirigentes/biblioteca/programa-de-jovenes/documentos-generales-del-programa-de-jovenes>

Estos documentos generales son:

- [1 - Método Scout](#)
 - [2 - Promesa y Ley. Educación en valores](#)
 - [3 - Animación de la dimensión espiritual en el programa de Jóvenes](#)
 - [4 - El rol del adulto en el Programa de Jóvenes](#)
 - [5 - De la propuesta de objetivos a la Progresión Personal](#)
 - [6 - La indumentaria de Scouts de Argentina](#)
- <https://www.scouts.org.ar/dirigentes/biblioteca/bibliografia-scout>

Documentos de programa de Jóvenes

Donde entre otros documentos encontrarás los siguientes por unidad, y que te detallamos:

- **Castores**
 - [Documento Específico Rama Castores](#)
 - **Lobatos y Lobeznas**
 - [1 - La manada](#)
 - [2 - Fundamentos](#)
 - [3 - La propuesta educativa](#)
 - [4 - Educación por la acción](#)
 - **Scout**
 - [1 - La Unidad Scout](#)
 - [2 - Fundamentos](#)
 - [3 - La propuesta educativa](#)
 - [4 - Educación por la acción](#)
 - **Caminantes**
 - [1 - La Comunidad Caminante](#)
 - [2 - Fundamentos](#)
 - [3 - La propuesta educativa](#)
 - [4 - Educación por la acción](#)
 - **Rovers**
 - [1 - La Comunidad Rover](#)
 - [2 - Fundamentos](#)
 - [3 - La propuesta educativa](#)
 - [4 - Educación por la acción](#)
- **Acá tendrás la oportunidad de revisar como trabajar con seguridad en las actividades scouts:**
 - [Compendio de Seguridad 1 - De las Personas](#)
 - [Compendio de Seguridad 2 - De los campamentos](#)