



EL AUTOADIESTRAMIENTO DEL JEFE SCOUT

El Consejo de Grupo es un equipo, una verdadera patrulla que desarrolla una particular misión en el Escultismo: la de llevar a cabo la tarea formativa de todos y cada uno de los muchachos que integran el Grupo, y es comprobable que los mejores resultados se logran cuando sus integrantes llegan a ser un auténtico grupo de amigos, independientemente que sean coetáneos o no.

Si se pretende que esa tarea sea exitosa deberá ser planificada y organizada en sus más mínimos detalles y conocida por todos los que habrán de concretarla.

Para ello, la primera labor que tienen los integrantes del Consejo de Grupo es la de adiestrarse. Este trabajo es permanente y debe hacerse de varias maneras:

- En forma enteramente **personal**, mediante la lectura (libros, revistas y publicaciones sobre técnica scout, metodología, características de las distintas edades evolutivas de los muchachos, etc.), charlas con dirigentes scouts experimentados, encuentros personales con jefes que desempeñen su mismo rol en otros grupos, etc.



- En el seno del **Consejo de Grupo**; en él deberá desempeñar una doble misión: por una parte la de aprender de los demás, escuchando y aprehendiendo lo que en las reuniones se trate, pidiendo consejo, poniendo a consideración de los demás sus ideas, programas y proyectos, y también planteando sus dudas y dificultades, haciéndolas "problemas de todos" para obtener diferentes pareceres y sugerencias, y por otra parte la de enseñar. Deberá ser también quien transmita a los demás sus conocimientos, sus experiencias y sus logros. Es lógico que los Jefes y Ayudantes de rama profundicen sobre ella mucho más que sobre las otras, y esto los irá convirtiendo en "especialistas" de la misma, lo que los compromete a "adiestrar" a sus pares en las cuestiones específicas de su rama. El Jefe y Sub Jefe de Grupo deben hacer su aporte

en forma permanente sobre todo aquello que los Jefes y Ayudantes necesitan saber para llevar a cabo una eficiente tarea educativa, ya sea específico de la rama que dirigen, como generales y comunes a un Jefe Scout. El Capellán hará su aporte en dos direcciones: una catequesis for-





mativa para los integrantes del Consejo, y también los aportes que puedan servir para la catequesis particular de cada rama. El auto adiestramiento en el Consejo de Grupo es vital; todos aprenden y todos enseñan.

- En el **Adiestramiento formal**, del cual – si bien no depende enteramente de él – es primero y principal responsable. Deberá participar de cuanto Curso de Adiestramiento le sea posible, como así de encuentros de ramas y jornadas de capacitación se presenten.

Considerando que el tiempo que podrá dedicar a ser Jefe o Ayudante de una rama es limitado – suele estimarse en un promedio de 4 años – no podrá demorarse en aprender lo que deba saber para lograr que sus muchachos progresen debidamente en el Escultismo, ya que de nada servirá que lo aprenda cuando ya deje de ser dirigente.

¿Qué debe conocer un Jefe o Ayudante de rama para lograr éxito en su tarea formativa con los muchachos?

En el mismo momento que comience a trabajar en una rama – ya sea por iniciativa propia o por solicitud o invitación del Consejo de Grupo – deberá tener interés y avidez por conocer todo lo referente a dicha rama y un íntimo deseo de convertirse en un especialista la misma.

En primer lugar deberá leer la bibliografía elemental de BP (Manual de Lobatos, Escultismo para Muchachos, Roverismo hacia el Éxito y Guía para el Jefe de Tropa) profundizando en la que corresponda a la rama en la que prestará servicio.

Deberá conocer la organización (estructura y organismos), la metodología y la progresión scout para la rama (etapas, contenidos de cada área, insignias) y el ceremonial; sobre él no sólo deberá ser cuidadoso de la mística, sino que además deberá preparar y profundizar los comentarios y reflexiones que convengan para cada momento.

Será de mucha utilidad ir conociendo las características generales que les son propias a los muchachos de la edad que dirige. Esto le permitirá saber de las necesidades, perspectivas, intereses y deseos inherentes a esa edad.

Le será también muy útil aprender sobre técnica scout (aún sobre lo que crea conocer), historias, canciones, danzas, y todo aquello que forme parte de las tradiciones, que seguramente ha vivido pero que ahora como dirigente es necesario que conozca de una manera más profunda para poder enseñarlo. Una cosa es tener una idea de quien fue BP, y otra muy diferente es tener que hablar a los muchachos sobre él; de igual manera puede que sepa encender un fuego, hacer un amarre o transmitir un mensaje en Morse, pero no necesariamente estar entrenado para enseñarlo, y estos ejemplos son aplicables a todo lo que pretenda que ellos aprendan.

Deberá ir adquiriendo experiencia en organizar y dirigir juegos, consciente que ellos no son en el método scout meros entretenimientos sino verdaderas herramientas educativas, por lo que deberá ir desarrollando la capacidad creadora en esta tan importante actividad que tanto gusta a los muchachos y tanto valor educativo tiene. Cada



aprendizaje de un nuevo contenido de la progresión podrá ser practicado y reforzado en un juego o actividad en el que deba aplicarse lo aprendido.

El Consejo de Grupo deberá posibilitar el aprendizaje individual de cada uno de sus miembros propiciando en cada reunión un momento en el que se expongan temas de interés, específicos de las ramas, catequísticos, metodológicos y otros, que contribuyan a la "cultura scout" de todos sus miembros.

Una vez que cada Jefe y Ayudante conozca lo básico deberá aspirar a profundizar sobre otros conocimientos necesarios para su tarea educativa, para lo cual podrá recurrir a la lectura de la muy vasta bibliografía scout que, tal vez sin darse cuenta, le dará seguridad en lo que desarrolle y garantizará que lo haga con fidelidad a los fines y propósitos del Método Scout.

A modo de orientación se detalla:

Título

Autor

Indispensables:

Escultismo para Muchachos	Baden Powell
Manual de Lobatos	Baden Powell
Roverismo hacia el Éxito	Baden Powell
Guía para el Jefe de Tropa	Baden Powell
El Libro de la Tierras Vírgenes	Rudhyard Kipling
El Sistema de Patrullas	Roland Philips

Necesarios:

Lobatos	Gilcraft
Scouts	Gilcraft
Rovers	Gilcraft
Cómo Dirigir una Manada	Gilcraft
Cómo Dirigir una Tropa	Gilcraft
Manual del Scout	César Macazaga

Muy recomendables:

Educación y Escultismo	Piero Bertolini
Escultismo Ruta de Libertad	M. D. Forestier
Los Muchachos y el Escultismo	Paillerets
El Lobatismo y la formación del carácter	Vera Barclay
Cartas a un Lobato	Editorial Scout Interamericana
Manual del Guía de Patrulla	César Macazaga
Para ti Guía de Patrulla	Editorial Scout Interamericana
Mi Patrulla	
La Corte de Honor	John Thurman
Roverismo en Acción	Gilcraft



Campo Escuela "Flandes"

Campo de Ejercicios Scouts

Temas de Adiestramiento

Las Rutas del Rover	Scouts de México
Roverismo, Un Servicio a la Juventud	Scouts de España
Dirigiendo el Grupo Scout	Editorial Scout Interamericana
Los Dirigentes Scouts	Joao Ribeiro Dos Santos
Rema tu propia canoa	Baden Powell
Aventura hacia la Edad Viril	Baden Powell
Rovers Scouts, lo que son, lo que hacen	Baden Powell
Ceremonias Scouts	Editorial Scout Interamericana
Baden Powell	Jean Maudit
Cristo y el Scout	

Complementarios

Juegos Scouts	Gilcraft
Juegos al Aire Libre	Gilcraft
Juegos Scouts en el Local	Gilcraft
Cómo hacer Nudos	Gilcraft
Charlas Scouts (Los 5' del jefe de Tropa)	Editorial Scout Interamericana
100 Reuniones de Manada	Editorial Scout Interamericana
100 Reuniones de Tropa	Editorial Scout Interamericana
Cantoral Scout	