



SCOUTS
ASOCIACION DE SCOUTS DE MEXICO A.C.

Tu Misión en el clan

Guía de Método y Programa

Introducción	Introducción
1-El Movimiento Scout	Nuestra historia El reto ante nuestra misión El reto ante la sociedad
2-Proyecto Educativo del Escultismo	Objeto del Movimiento Scout Nuestras definiciones y convicciones fundamentales Los principios Scouts El plan Áreas de crecimiento y objetivos terminales Método Scout - Elementos fundamentales y complementarios
3-Características de los Jóvenes	Énfasis educativos en esta etapa de desarrollo
4-Programa Scout en la Sección	Programa Scout en la Sección Ambiente de reto y de servicio Estructuras - Sistema de Individuos Asociados Adelanto progresivo Objetivos educativos de Sección Actividades educativas Coeducación - Escultismo y coeducación
5-Apoyo al programa	Apoyo al programa Macpro El sistema de fichas de actividades Tu participación en Reme
6-Tu papel como Scouter en el desarrollo de actividades	Tu labor y responsabilidad Administración básica Compromiso de la Misión
7-Bibliografía de utilidad para tu trabajo en el Clan	

Derechos reservados por la Asociación de Scouts de México, A.C.

Córdoba No. 57, Col. Roma, C.P. 06700, México, D.F.

Tu Misión en el Clan, Guía de Método y Programa para Scouters de Clan de Precursoras y Clan de Rovers

Texto aprobado por la Comisión Nacional de Métodos Educativos.

Coordinador de la Edición: Miguel A. Martagón V.

Editado por la Dirección Nacional de Publicaciones de la Asociación de Scouts de México, A.C.; diciembre de 1995.

INTRODUCCIÓN

Ser Scouter es una vida apasionante y llena de sorpresas y más aún si eres Jefa de un Clan de Precursoras, o Jefe de un Clan de Rovers. Estás al frente de un grupo de jóvenes que están en pleno desarrollo y en su máxima capacidad de acción y de expresión; un grupo de muchachas(os) alegres, entusiastas y muy idealistas que se están enfrentando a un mundo difícil y lleno de contrastes.

Ellos quieren desarrollar todas sus potencialidades como seres humanos; su personalidad y su profesionalismo, su posición en la sociedad y su misión para integrar su propia familia, su proyección en la vida y su encuentro consigo mismos.

Y.. tú, su Scouter, su ejemplo, los tienes que ayudar a salir adelante dándoles la confianza y seguridad en sí mismos para que lo logren, tu misión es guiarlos(as) y mostrarles el camino.

El Escultismo es una propuesta educativa que ha probado su valía en todo el mundo por casi un siglo, y específicamente la Rama Mayor, el Clan de Rovers entre los muchachos y de Precursoras entre las jóvenes, ha demostrado ser un método útil en esa labor de orientación y motivación.

El Clan de Precursoras es la sección de las muchachas mayores dentro del Movimiento Scout.

Se inician las niñas en las gacelas en donde es sembrada la semilla de una forma de vida; luego pasan a ser Muchachas Scouts en donde germina esa semilla y se extiende por su propia vida permitiéndoles salir al mundo y empezar a conocerlo; al transformarse su vida por la maravilla de la naturaleza pasan a ser expedicionarias y empiezan a descubrir sus posibilidades y sus limitaciones, un momento especial que les permite revalorar su vida y seguir adelante hasta pasar al Clan, jóvenes ya en pleno potencial y donde debe madurar y dar fruto esa nueva forma de vida. Adelante, el camino de su ubicación en la sociedad y de la creación de su propia familia, y éste es, quizá, tu mayor reto: prepararlas para la vida.

En el Clan de Rovers, la sección varonil, llevan el mismo camino, desde Lobatos llenos de fantasía, a Scouts que valerosamente buscan su aventura en el mundo, y ya como Expedicionarios vivir su propia transformación y descubrir un nuevo mundo ante ellos; ya en el Clan, el joven idealista y en pleno desarrollo de sus facultades tendrá igualmente que buscar su ubicación y su proyección en la vida y ahí precisamente se encuentra tu reto como Scouter.

En este libro encontrarás ideas que te serán útiles para cumplir tu misión, es una descripción de los diferentes elementos que integran el Gran juego del Escultismo y su aplicación específica en el Clan.

Estos elementos son herramientas que te serán útiles en tu trabajo de formación y educación de seres humanos. Es de desear que en algún momento los(as) muchachos(as) tomen la delantera y ellos(as) empiecen a ser líderes de su propia formación, esa será la mejor señal de que has tenido éxito en tu misión.

Adelante, te invitamos a sumergirte en el apasionante mundo del Scouter de Clan.

I.- EL MOVIMIENTO SCOUT A.- NUESTRA HISTORIA



EL ESCULTISMO, como lo conocemos comúnmente, es la Organización Juvenil más grande y más antigua del mundo; desde 1907 en que se fundó, a la fecha, han pasado por su programa cientos de millones de muchachos. En la actualidad están activos en algunas de sus secciones más de 20 millones de jóvenes en más de 120 países del orbe, la estructura de nuestro Movimiento abarca los cinco continentes, tiene miembros de todas las religiones y casi de todas las estructuras políticas y económicas, hay scouts de todas las razas y somos de hecho, una Hermandad Mundial sin fronteras.

Este gran Movimiento se debe a la obra de un gran hombre: Baden-Powell, o B-P como le decimos entre nosotros. (Te recomendamos leer su biografía). Después de ser un verdadero héroe de la Inglaterra Victoriana en sus posesiones en la India y África, al cumplir 50 años da un vuelco su vida y se convierte en un héroe de la juventud.

Con base en sus experiencias vividas desde joven, hace un campamento de prueba con algunos muchachos en Brownsea Island y escribe su libro "Escultismo para Muchachos"; éste es el detonador de un gran Movimiento que trascendería el tiempo y abarcaría a todo el mundo. B.P. quería ofrecer a los muchachos un programa de actividades que les fuera atractivo, que despertara en ellos el romanticismo de la aventura y el deseo de ser mejores y autosuficientes, que logaran ser ellos mismos y que fueran buenos ciudadanos; que forjaran su carácter y fueran una hermandad al aire libre y de servicio.

La verdadera sorpresa se la llevó el propio B.P. ya que publicó su libro en 1908 en forma de cuadernos quincenales y para 1909, tan sólo un año después, se presentan ante él en el Palacio de Cristal más de 10,000 muchachos, además empiezan a surgir scouts en todo el mundo y para 1929, diez años después, ya había más de dos millones de scouts activos.

El éxito del Escultismo se debió a dos factores importantes; primero la presión de los propios muchachos que día a día eran más y pedían más, y segundo, la genialidad del propio Baden-Powell que: fue una fuente inagotable de nuevas ideas y sugerencias, fue una fuente constante de estímulo, su presencia y sus pláticas creaban una atmósfera de entusiasmo con su fino sentido del humor; su profunda comprensión de lo que los muchachos querían y necesitaban conservaron el Movimiento sanamente balanceado; él se inclinaba por los experimentos, pero después de verificar los resultados inmediatamente se formaba su propia opinión.

Así por ejemplo:

Cuando en 1910, se presentan ante él unas muchachas y le dicen que son Muchachas Scouts, junto con su hermana Agnes diseña el Guidismo.

Cuando en 1916 los pequeños lo presionan, funda los Lobatos, y

Cuando en 1918 los Scouts mayores piden algo más, escribe "Roverismo Hacia el Éxito" y funda los Clanes.

El Movimiento continúa creciendo y expandiéndose por todo el mundo. En 1912 B.P. se casa con Olave St. Clair y en 1920, durante la celebración del 1er. Jamboree Mundial en Londres, Inglaterra, es nombrado por los propios muchachos como Jefe Scout Mundial.

B.P. sigue atendiendo a la integración mundial del Escultismo viajando por diversos países y

Tu Misión en el Clan

asistiendo a los Jamborees Mundiales hasta el día de su muerte, el 8 de enero de 1941.

EN AMÉRICA el Escultismo aparece desde 1909 cuando el propio B.P. fundó los Scouts en Chile, en 1911 aparecen los Boy Scouts of America (BSA) en Estados Unidos. Sigue expandiéndose por todos los países y es por iniciativa de un mexicano, el Sr. Juan Lainé quien de 1942 a 1946 viaja por todos los países de América, que se consolida el Consejo Interamericano de Escultismo y se celebra en Bogotá, Colombia en 1946, la 1ª. Conferencia Interamericana.

EN MÉXICO el Escultismo se inicia desde 1912 en el Puerto de Veracruz por iniciativa del Sr. Andrés Gómez Orejón y se va expandiendo por toda la República. México ha sido determinante en la historia del Escultismo americano; aquí se tradujeron al español las obras de B.P., aquí se dio el primer curso de Insignia de Madera, de aquí surgió la idea de la Conferencia Interamericana, entre otros.

Como datos interesantes de la historia de los Clanes y de las damas en los Scouts de México, podemos entresacar los siguientes:

En 1935 se fundó el primer Clan en México por Charles O. Robson, en el Grupo 3 del D.F.

En 1938 se dieron las primeras Investiduras Rovers.

En 1942 aparece la primera Dama Scout en nuestro Movimiento; fue la Srita. Beatriz Pérez de Lebrija, como Lobatera del Grupo 19 del D.F.

La historia del Movimiento Scout tanto Internacional como Nacional, es apasionante, está llena de anécdotas y sucesos cuya sola relación ocuparía más que el espacio de este libro, te recomendamos investigarla y conocerla más en detalle; existe mucha literatura al respecto, en este extracto sólo quisimos situarte en la perspectiva de la importancia del Movimiento Scout.

Tú deberás conocer más en detalle esta historia para guiar a tus muchachos al conocimiento de sus propias raíces.

I.- EL MOVIMIENTO SCOUT

B.- EL RETO ANTE NUESTRA MISIÓN

EL HOMBRE Y LA MUJER A QUE ASPIRAMOS

Aspiramos a que los jóvenes que han vivido en el Movimiento Scout, hagan siempre todo lo que de ellos dependa para ser un hombre -hombre o mujer:



- LIBRE, capaz de asumir las decisiones concernientes al logro de su propio destino.
- RESPONSABLE ANTE SÍ MISMO Y ANTE LA SOCIEDAD, útil en todos los momentos y circunstancias de su vida.
- AUTODISCIPLINADO, con capacidad para afrontar los retos para alcanzar sus propias metas al tiempo que ejerce un juicio crítico y toma decisiones para reaccionar ante quienes intenten manipularlo o desviarlo del cumplimiento de sus obligaciones.
- TRABAJADOR, consciente de que el trabajo lo desarrolla y de que la tenacidad es un buen camino para el éxito.
- SERVICIAL que se perfecciona en la convivencia con los demás y en la entrega a los reclamos de su compromiso con la comunidad a que pertenece.
- VERAZ, que cifra en ello su honor, como símbolo de sus más altas aspiraciones.
- QUE SE UFANA DE SUS CONVICCIONES y a ellas les somete su vida.
- CON CAPACIDAD DE INDIGNARSE ANTE LA INJUSTICIA y de actuar responsablemente.



En este breve escrito tratamos de conjuntar todas las ideas sobre lo que esperamos lograr con nuestros jóvenes después de vivir intensamente el Gran Juego del Escultismo. Éste es tu reto, como Scouter de los jóvenes de Clan; hacia esto deberás enfocar tus esfuerzos, motivar a las Precursoras y a los Rovers a lograr estas metas. Preparar las actividades necesarias para mostrarles el camino.



I.- EL MOVIMIENTO SCOUT

C.- EL RETO ANTE LA SOCIEDAD

LOS CLANES Y EL DESARROLLO DE LA COMUNIDAD



DURANTE LOS ÚLTIMOS AÑOS, la Oficina Mundial se ha encargado de promover en todo lo posible una propuesta de cambio en la actitud de los Scouts respecto de la sociedad. Cada año, la idea del trabajo a desarrollar en la sociedad humana se ha ido haciendo más clara. Es importante aclarar los conceptos a fin de dar a las muchachas y a los jóvenes la oportunidad de integrarse a esta ruta de servicio.

Entendamos que el Servicio no es una buena acción gigantesca, sino que implica ligar a la misma comunidad en la tarea, logrando que el trabajo iniciado como un proyecto de Clan se convierta en un medio de ésta para promover su propio desarrollo.

La Oficina Mundial plantea lo siguiente: "no podemos permitir que un esfuerzo concebido por nuestro fundador, como una manera de enseñar al muchacho a comprometerse a ser un agente de cambio positivo en su mundo, se convierta en una más de las organizaciones recreativas que sólo entretienen a los jóvenes".

El planteamiento original de B.P. era desarrollar mejores jóvenes, capaces de cambiar el mundo en que viven. Y el lema del Clan es precisamente "Servir".

¿Cómo?, es la pregunta clave que queda aún por contestar.

Mucho se ha adelantado, al menos entre los Scouters de Clan, y casi todos hemos entendido las diferencias entre la Buena Acción y el Servicio, de manera que ya está claro que el factor principal es que haya una concientización de la comunidad por medio de su participación activa en los proyectos que los jóvenes lleven a cabo.

¿En qué áreas concretas pueden realizarse proyectos de servicio?

Muy aparte de la imprescindible investigación de necesidades concretas de la comunidad que nos interese, existen diversas áreas que requieren nuestra atención;

LA CRISIS ECOLÓGICA.- Reciclaje de desperdicios, evitar la contaminación en todas sus variantes y la conservación del mundo natural.

LA CRISIS DE VALORES.- Prevención ante el abuso de los niños, justicia para los jóvenes, respeto a los Derechos Humanos.

LA CRISIS ECONÓMICA.- Tecnología la apropiada, agricultura orgánica, aprovechamiento de recursos, conservación de alimentos.

LA CRISIS EDUCATIVA.- Alfabetización, complementar planes de estudios, preservar las culturas locales.

LA CRISIS SOCIAL.- Protección Civil Socorrismo, Educación vial, cooperación en campañas de salud, etc. etc.

Existen muchísimas áreas en las que la participación de la juventud debe ser determinante. Éste es tu segundo reto como Scouter de Clan: hacer realidad el lema de Servir y colaborar a la ubicación en su realidad social, participando activamente para solucionar sus problemas.

II.- PROYECTO EDUCATIVO DEL MOVIMIENTO SCOUT

A.- OBJETO DEL MOVIMIENTO SCOUT

La razón de ser de nuestro Movimiento, la encontramos al analizar el objetivo primordial, que textualmente en los Estatutos dice:

"El objeto de la Asociación de Scouts de México, A.C. es formar el carácter de los muchachos, Inculcarles el cumplimiento de sus deberes religiosos, patrióticos y cívicos; así como los principios de disciplina, lealtad y ayuda al prójimo, capacitarlos para bastarse a sí mismos ayudándoles a desarrollarse física, mental y espiritualmente; todo esto conforme a los lineamientos que señaló el Fundador del Movimiento Scout, Lord Robert Baden-Powell".



A ti como Scouter de un Clan te debe interesar sobre manera el analizar en detalle el texto anterior, ya que estás coordinando la última etapa en el desarrollo del joven en donde es posible ayudar a su logro con nuestro método.

Toma en cuenta que los jóvenes de tu Clan ya están en la etapa de su vida en que deben tomar decisiones básicas para su propio futuro y tu labor, tu misión como Scouter es ayudarlos a hacerlo, y para esto contarás con las herramientas que significan los diferentes elementos de nuestro Método Scout.

Quiénes somos como Movimiento y qué es lo que buscamos como objetivo final, cuál es nuestro Reto como Scouters o Dirigentes. A fin de ampliar tu visión sobre estos temas, me permito invitarte a leer el siguiente escrito de un gran amigo, que nos plantea una visión enriquecedora de los mismos.

Es lo que llamaría una Declaración al Mundo de qué somos los Scouts y un enunciado de nuestro reto como Scouters y/o Dirigentes.



II.- PROYECTO EDUCATIVO DEL MOVIMIENTO SCOUT

B.- NUESTRAS DEFINICIONES Y CONVICCIONES FUNDAMENTALES

- Somos un Movimiento de jóvenes y adultos comprometidos en forma libre y voluntaria.
- Somos un Movimiento de educación no formal, complementario de la familia y la escuela, que procura el desarrollo integral y la educación permanente de los jóvenes.
- Contribuimos al desarrollo de todo el hombre y de todos los hombres. El hombre, hombre y mujer, en la plenitud de sus existencias y la riqueza de sus semejanzas y diferencias. El hombre en su identidad singular y en su cultura, sin distinción de origen, raza, credo o situación social.
- Educamos para la libertad y buscamos desarrollar la capacidad de pensar antes que la adquisición de conocimientos o habilidades específicas.
- Fortalecemos en los jóvenes la voluntad de optar por una jerarquía de valores que otorgue a sus vidas un argumento y los invitamos a ser coherentes con esa opción.
- Caminamos en la búsqueda de Dios y pedimos a nuestros miembros vivir auténticamente su fe, ser fieles a la religión que los expresa y dar testimonio de ella.
- Creemos en la familia, raíz integradora de la comunidad y centro de una civilización basada en el amor, la verdad y la justicia. Educamos para el amor, fuerza capaz de unir con estabilidad a un hombre y una mujer y construir una familia que forma personas.
- Creemos en la Justicia social como exigencia de un desarrollo humano y sustentable. Impulsamos a los jóvenes a servir en la comunidad y a comprometerse en su desarrollo como expresión de su solidaridad con los demás, especialmente con los más pobres, los más débiles y los que sufren.
- Aspiramos a un mundo fraterno, en el cual los Jóvenes puedan crecer y realizarse en plenitud. Fomentamos en ellos la lealtad a su país y el amor a la propia tierra, su pueblo y su cultura en armonía con la promoción de la paz, sin hostilidades de clase o nación. Promovemos la hermandad mundial entre los jóvenes y la cooperación internacional entre los países y las organizaciones.
- Desarrollamos en los jóvenes su aprecio por el mundo natural y su compromiso con la integridad del medio ambiente. Privilegiamos la vida en la naturaleza como estilo personal y factor educativo.
- Estimulamos en los jóvenes la capacidad de jugar, soñar, aventurar y crear, medios privilegiados para descubrir la propia identidad, conocer a los demás, integrarse a la sociedad, explorar al mundo y transformar las cosas.
- Formamos ciudadanos responsables que comprenden la dimensión política de la vida social, que asumen un lugar constructivo en la comunidad y que toman sus opciones guiados por los principios scouts. Sin embargo, como movimiento educativo, no nos involucramos en la lucha por el poder político.
- Propiciamos en los jóvenes compartir con los adultos la tarea del crecimiento común en una relación que fomente el diálogo, la comprensión y la participación. En este encuentro generacional privilegiado, ejercemos la autoridad al servicio de la libertad de los jóvenes.

II.- PROYECTO EDUCATIVO DEL MOVIMIENTO SCOUT

C.- LOS PRINCIPIOS SCOUTS

Una de las características que hacen diferente y singular a nuestro Movimiento son los Principios Scouts, aquí es donde radica la fuerza del Escultismo.

Hagamos un somero análisis:

1º Definiciones básicas:

PRINCIPIOS.

Bases mediante las cuales el hombre u organización realiza o cimenta sus valores.

VALORES.

Cualidad moral que define los actos de una persona u organización.

2º Nuestros Principios Scouts son; enunciados en nuestros Estatutos:



DEBERES PARA CON DIOS.

Adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que los expresa y aceptación de los deberes que resulten de ella.



DEBERES PARA CON LOS DEMÁS.

Lealtad a su propio país, en armonía con la promoción de la paz local e internacional, el mutuo entendimiento y la cooperación.



DEBERES PARA CONSIGO MISMO.

Responsabilidad en el desarrollo personal.

Estos principios se encuentran contenidos en la Promesa y la Ley Scout. El conjunto de nuestros Principios constituye un marco referencial de valores esenciales y atrayentes, y es nuestro propio modelo de identidad.

La adhesión a esos valores es lo que permite a los jóvenes tener una razón de ser y un estilo de vida con la consistencia suficiente para acercarlos a la plenitud y a la felicidad, con la fuerza necesaria para motivar a otros en esa misma dirección.

Actualmente hablamos de una pedagogía axiológica, una pedagogía centrada en los valores y nunca insistiremos lo suficiente en que el Escultismo educa en valores. Un valor es aquello que hay que vivir para que el mundo, tal como lo conocemos, se parezca más al mundo tal como queremos que sea. Los valores fundamentales y los principios que hemos elegido servir estarán siempre presentes en las actividades de Clan -que son por supuesto, actividades educativas-. Un enfoque práctico nos indicaría, como Jefes de Clan y ante el posible cuestionamiento de la intangibilidad de los principios, las siguientes ventajas de una vida con base en principios: Libertad, Felicidad y Amor.



II.- PROYECTO EDUCATIVO DEL MOVIMIENTO SCOUT

D. EL PLAN



Cuando nos iniciamos en un trabajo o en una posición de responsabilidad, siempre es bueno saber qué queremos hacer, hacia dónde vamos, cuál es nuestro objetivo y meta final.

Consideramos que con la lectura de los capítulos anteriores este punto te ha quedado claro y ahora estás consciente de tu reto como Scouter.

Pasaremos ahora a analizar, a grandes rasgos (profundizar en ellos será el objetivo del Esquema de Adiestramiento Integral que te ayudará a capacitarte en su uso), cuáles son los elementos fundamentales que integran el Escultismo y que como mencionábamos antes, son tus herramientas de trabajo que te ayudarán en tu labor como Scouter.

EL PLAN

PROPUESTA EDUCATIVA DEL ESCULTISMO

El desarrollo del ser humano puede explicarse como un ciclo, que se repite a diferentes niveles o dimensiones durante toda la vida, llegando incluso, durante la vida adulta, a repetirse cada vez que el sujeto se incorpora a un nuevo ambiente o situación o aprende algo. Este ciclo podemos condensarlo en cinco puntos que nos permite que relacionemos al Clan con el resto de las secciones y establezcamos un continuum desde la propuesta ideológica del Proyecto Educativo hasta la vida en el Clan plasmada en actividades. Te resultará evidente que para empezar sigamos a Adolfo Aristeguieta en su hermoso libro "El Gran Juego".

Al comenzar la vida -o cualquier etapa de la vida- el individuo necesita ubicarse, darse cuenta de qué es, clamar desesperadamente si es preciso, que el universo nos contiene y es contenido por nosotros.

Gritamos: "Yo soy"... entonces Somos. Esta afirmación del sí, es fundamental para nuestra supervivencia y para nuestro ulterior desarrollo armónico, biológico, psicológico y social. Como adultos completamente desarrollados en lo corporal es frecuente hacer propósitos, emprender nuevos retos y ¿por qué no?, aventuras. Cada vez que así lo hacemos decimos al mundo, "Yo Soy". En la edad de los jóvenes que nos ocupa -17 a 21 años-, resulta evidente esta manifestación de individualidad; época crucial, difícil y, cuando mal encausada, tal vez peligrosa.

El joven, como el niño y el adolescente, sigue creciendo -y hasta el momento de la muerte todos seguimos haciéndolo-, descubre qué tiene, esto ya lo descubrió más temprano en la vida, y como púber y adolescente encontró que tenía un cuerpo sexuado y con múltiples posibilidades. Ahora, en el umbral de la vida adulta, aún tiene un cuerpo, una mente, un corazón e infinidad de cosas que entender. El grito ahora es Yo Tengo, Somos y Tenemos. Ser y tener, los mejores cimientos para progresar y desenvolvemos, mental y físicamente, también para saber de qué carecemos o qué es aquello que necesitamos en un momento particular. Es curioso que, después de la primera infancia, sea la adolescencia el período en donde el sujeto siente que más cosas tiene y más cosas le faltan. El desarrollo corporal está prácticamente concluido y muy pocas características fundamentales se adquirirán después. Pero toca ahora al joven adulto decidir qué hacer con lo que tiene y tendrá por el resto de sus días.

Tu Misión en el Clan



Muy pronto el ser humano se da cuenta de que puede y a partir de este momento nuestra vida está determinada por aquello que podemos hacer, lo que no podemos y lo que, muchas veces, deseamos con rabia. El "Yo Puedo" es el motor del mundo y desde nuestro punto de vista como Scouters, es el rubro bajo el que educaremos. El "Yo Puedo" significa lo mismo que "Con mi cuerpo yo puedo" y es a esto a lo que dedicaremos nuestra misión, a coadyuvar a la realización total del individuo a partir de la utilización correcta e higiénica de su organismo. Los deportes y actividades al aire libre, propios y característicos del Clan, no son otra cosa que retos en donde la juventud aprende hasta dónde puede llegar como entidad biológica y pensante; preparar al ser humano para utilizar al máximo su potencial. Es cierto que el clímax del cuerpo humano se alcanza en estos años, la decadencia, si bien lenta cuando se tienen los hábitos y cuidados necesarios, es inexorable. Pero no deja de ser el cuerpo el estuche de las partes psíquica y social de todo humano. La actividad física, de acuerdo a las posibilidades y gustos de cada uno, es la constante de la vida en el Clan; la actividad física, sobre todo, en contacto directo con la naturaleza.

Un poco tarde, y siempre sucede así, el "Homo sapiens" se da cuenta de que no sólo él existe, sino que hay todo el mundo alrededor, aquí surge el tipo de conciencia fundamental, la de estar, el niño dice "Yo Estoy" y toma posesión del mundo, al menos de su mundo o de lo que se le permite. Desde este momento comenzamos a definir el cosmos, a explicarlo e interpretarlo. Tenemos ya una cosmovisión, también descubrimos a los demás y decidimos lo que ellos representan para nosotros, ésta es la etapa de la socialización. El adolescente sigue abriéndose paso en ese estar y es el adulto joven el que ya sabe el papel que le tocó vivir, la posición en la que "jugará" el resto de su vida. Tu labor es más de ubicar que de impulsar a lograr. Raro será el joven que requiera que lo impulses, pero seguramente necesitará de tu orientación.



Si dijimos que el estar es el tipo de conciencia fundamental, la cúspide es el IR, el individuo se da cuenta de que existe una razón para las cosas, el niño adopta las creencias -a veces los mitos- de los mayores y empieza a desarrollar las propias, el adolescente busca nuevas cosas en qué creer. El joven descubre que la búsqueda no tiene fin. Pero lo importante es que continuamos el largo proceso de definir una escala de valores personal que es paralelo al hambre y sed más intensa que puede sentir un ser humano; religarse con la causa primera de todas las cosas. Si en el "Yo Estoy" hemos descubierto cómo es el universo en el "Yo Voy" decidimos qué vamos a hacer con él, ya sabemos cómo son las cosas, ahora queremos saber cómo queremos que sean.

Éste es el lugar de los ideales, no podremos prescindir de las aspiraciones humanas, ni de la necesidad de trascender, en éste o en otros mundos. Todos necesitamos creer y todos podemos tener principios.

Lo que ha llevado al mundo al borde de la destrucción no es el creer, sino el fingir que se cree. Si ponemos los pies en la tierra, tendremos que cualquier educador es un maestro, un entrenador deportivo o un dirigente scout puede apelar a los más puros y nobles ideales de la humanidad, tanto para motivar al individuo, como para enseñarlo a vivir en comunión con la naturaleza.

Con este recorrido por las etapas vitales del ser humano, hemos también pasado revista a las preguntas fundamentales: ¿quién?, ¿qué?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿para qué?.

Recuerda, existen ciertas pautas en la formación de los jóvenes y nuestra labor como Scouters es

Tu Misión en el Clan

realizar las actividades necesarias que le permitan avanzar por su camino:

- **YO SOY** - Lograr la conciencia de sí
- **YO TENGO** - Lograr la conciencia corporal
- **YO PUEDO** - Lograr la conciencia creadora
- **YO ESTOY** - Lograr la conciencia del mundo
- **YO VOY** - Lograr la conciencia de lo Trascendente

II.- PROYECTO EDUCATIVO DEL MOVIMIENTO SCOUT

E.- ÁREAS DE CRECIMIENTO Y OBJETIVOS TERMINALES

Al hablar del objeto del Escultismo y de nuestra Asociación, así como de nuestras convicciones fundamentales, estamos hablando de buscar en el joven un "desarrollo integral" que cubre el amplísimo panorama del desarrollo del ser humano. Al cimentar nuestros principios scouts se aclara un poco ese panorama estableciendo ese desarrollo en tres grandes niveles: su persona, su entorno social y su proyección espiritual. Y al comentar sobre el Plan descubrimos cinco etapas en que esa formación de los jóvenes se va desarrollando hasta lograr tomar conciencia de ese "sí mismo" en dichos niveles.



Todos éstos son elementos importantes del Escultismo, y debemos ahora analizar nuestra misión pensando específicamente en el joven; en un primer enfoque debemos fijarnos un derrotero objetivo que nos permita encauzar nuestros esfuerzos.

Asombrado ante la amplitud de la naturaleza humana e interesado en el hombre completo, el Movimiento Scout se propone la difícil tarea de contribuir al desarrollo equilibrado de las diversas dimensiones de la personalidad de los jóvenes, suscitando, formando y dando oportunidad de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona.



Para lograr este propósito, la progresión educativa scout establece áreas de crecimiento que consideran esa pluralidad y la ordenan con base en la estructura de la personalidad. Como esta estructura ha sido objeto de múltiples teorías e interpretaciones, la proposición de Movimiento opta por una distinción que proviene fundamentalmente de su experiencia y que conjuga en seis áreas de crecimiento tanto los conceptos generalmente aceptados sobre la naturaleza humana como los énfasis propios expresados en su objeto y sus principios. De esta forma, las Áreas de Crecimiento conforman una armonía integradora que comprende el desarrollo del cuerpo, la estimulación de la creatividad, la formación del carácter, la orientación de los afectos, el sentido de los otros y el encuentro con Dios.

Definidas las Áreas de Crecimiento, es necesario fijar a continuación, dentro de cada área, los Objetivos Terminales que se proponen para el proceso educativo del Movimiento Scout.

Estos objetivos terminales se expresan en conductas deseables y observables para cada Área de Crecimiento y en términos educativos específicos, el perfil de egreso enunciado en el Proyecto Educativo.

Analicemos ahora las diferentes áreas de crecimiento y sus objetivos terminales:



DESARROLLO CORPORAL

Dada la evidencia física de la persona y la importancia ineludible de su identidad corporal, una primera área se preocupa del desarrollo de la parte de responsabilidad que a cada uno le corresponde en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.

Tu Misión en el Clan

- 1º Asume la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
- 2º Procura el orden en su organismo, conociendo los procesos biológicos que lo regulan, protegiendo su salud, aceptando sus posibilidades físicas y orientando sus impulsos y fuerzas.
- 3º Valora su aspecto y cuida su higiene personal y la de su entorno.
- 4º Mantiene una alimentación sencilla y adecuada.
- 5º Administra su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.
- 6º Convive constantemente en la naturaleza y participa en actividades deportivas y recreativas.



DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Reconociendo al hombre como un ser inteligente que puede lograr por sí mismo su realización personal, se propone a continuación el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

- 1º Incrementa continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.
- 2º Actúa con agilidad mental ante las situaciones más diversas desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
- 3º Une los conocimientos teóricos y prácticos mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
- 4º Elige su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades, intereses y las necesidades de la comunidad; manteniéndose fiel a ella y valorando las demás opciones sin prejuicios.
- 5º Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
- 6º Reconoce en el saber científico un importante camino para comprender al hombre, la sociedad y el mundo; y utiliza la técnica como un medio al servicio del hombre.



DESARROLLO DEL CARÁCTER

Destacando que el hombre se diferencia de todos los seres creados por su capacidad de distinguir entre el bien y el mal, entra luego a desarrollar la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.

- 1º Conoce sus posibilidades y sus limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.
- 2º Es el principal responsable de su desarrollo asumiendo la vida como un proceso constante de perfectibilidad.
- 3º Construye su proyecto de vida con base en los valores de la Ley y la Promesa Scout.
- 4º Actúa consecuentemente con los valores que lo inspiran.
- 5º Enfrenta la vida con alegría y sentido del humor.
- 6º Reconoce en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.
- 7º Valora su propia economía en función de satisfacer las necesidades de su proyecto de vida, sin involucrarse en la carrera del consumismo y de tener más que el vecino.



DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD

Confirmando la resonancia que los afectos tienen en la historia interna de las personas, esta cuarta área se preocupa de que los jóvenes obtengan y mantengan un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

- 1º Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
- 2º Practica una conducta asertiva y afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
- 3º Construye su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.
- 4º Conoce, acepta y respeta su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.
- 5º Reconoce el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterna.



DESARROLLO DE LA SOCIABILIDAD

Como no es posible comprender al ser humano sino en relación con los demás, otra área atiende al desarrollo de la dimensión social de la personalidad, con énfasis en el aprendizaje de la solidaridad.

- 1º Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.
- 2º Reconoce y respeta la autoridad válidamente establecida y la ejerce al servicio de los demás.
- 3º Cumple las normas que la sociedad le ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas.
- 4º Sirve activamente a su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
- 5º Hace suyos los valores de su país, su pueblo y su cultura.
- 6º Promueve la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando por la comprensión y la paz.
- 7º Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.
- 8º Conoce la evolución del planeta y ve la tendencia a unirse dentro de una sola frontera; el espacio.
- 9º Utiliza adecuadamente la tecnología moderna de comunicación para conocer y comprender la forma de vida de otros países.
- 10º Despierta su espíritu crítico aprovechando los elementos positivos de otras culturas para enriquecer su personalidad.
- 11º Comprende que el planeta es una sola entidad viva y que necesita la correcta acción del hombre para su conservación.



DESARROLLO ESPIRITUAL

Tampoco es posible arrancar de la vida humana su vocación hacia lo trascendente, la sexta área de crecimiento desarrolla en los jóvenes la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumirla e integrarla a la vida, y la disposición a respetar las distintas opciones.

- 1º Busca siempre a Dios en forma personal y comunitaria aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la oración.
- 2º Se adhiere a principios espirituales, es fiel a la religión que los expresa y acepta los deberes que de ello se desprenden.
- 3º Practica la oración personal y comunitaria como expresión del amor a Dios y como un medio de relacionarse con él.
- 4º Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.
- 5º Dialoga con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres y un acercamiento conjunto a la verdad.
- 6º Se relaciona con Dios como una expresión de amor a él.

Como podrás notar, en esta relación de objetivos buscamos desglosar en una forma coherente y ordenada el concepto de "Desarrollo Integral del Muchacho" expuesto en el Objeto, el Plan y los Principios Scouts desde el punto de vista de la personalidad de los jóvenes.

Estamos seguros que el conocer el detalle de estos objetivos, te permitirá el proponerles a los jóvenes ideas y actividades que los encaucen al logro de los mismos.

También notarás que estos mismos objetivos están relacionados en el libro de las muchachas "Las Rutas de la Precursora" y de los jóvenes "Las Rutas del Rover"; esto es básicamente porque a la edad de los jóvenes de Clan, ya es la última etapa del programa del Escultismo y deben saber claramente qué se espera de ellos. Por otro lado, al conocer los objetivos a alcanzar les permitirá trazar mejor su plan de adelanto y ellos mismos proponer actividades de su interés para lograrlos.

II.- PROYECTO EDUCATIVO DEL MOVIMIENTO SCOUT

F. MÉTODO SCOUT - ELEMENTOS FUNDAMENTALES Y COMPLEMENTARIOS

De acuerdo a las resoluciones de la Conferencia Scout Mundial reunida en Montreal, y con los Estatutos de la Asociación de Scouts de México, A.C. el Método Scout es:

Conjunto de procedimientos adecuados para dirigir la auto educación progresiva del muchacho, consiste en:

- Aceptación voluntaria de un compromiso denominado Promesa Scout.
- Utilización de la técnica "Aprender Haciendo".
- Utilización permanente del trabajo en grupos pequeños, naturales.
- Realización de actividades al aire libre y de observación de la naturaleza.
- La participación indirecta del adulto en forma estimulante y no interferente, con la oportunidad de ayudar a los muchachos en la organización y dirección de actividades y en la toma de decisiones.

Ahora bien, ¿cómo se manifiestan estos elementos en el Clan?

Por un lado, es cierto que a través de la aplicación correcta del Programa de Jóvenes y sus múltiples actividades; trataremos en detalle este punto más adelante; pero por otro lado, el Método propiamente dicho y sus diferentes elementos, toman un enfoque particular en la Rama Mayor y es a ese al que se hará referencia en estas notas.

LA ACEPTACIÓN VOLUNTARIA DE UN COMPROMISO DENOMINADO PROMESA SCOUT



En el Clan, de acuerdo a la naturaleza de los jóvenes a esta edad (16 a 21 años en mujeres y 17 a 21 años en hombres), dicha aceptación voluntaria toma un tinte de verdadero reto.

Este compromiso será un punto de referencia hacia el cual se proyectará toda la vida de los jóvenes.

¿Puedo aceptar esa Promesa y esa Ley como norma de vida?

De acuerdo al desarrollo de ese sentido de auto evaluación y conocimiento de mi "Yo" interno, típico de un joven a mi edad, ¿puedo aceptar libremente un compromiso de ese tamaño?

¿Es acaso lógico pensar el adquirir el deber de cumplimiento de unos deberes para con Dios y la Patria cuando a la generalidad de la gente eso le importa un comino.?

Esta forma de vida automáticamente me pondrá en contra de la mayoría, esto es, tendré que nadar contra la corriente.

Este aspecto de ayudar al prójimo en toda circunstancia, ¿me pondrá en desventaja, ahora que el "prójimo" sólo piensa en cómo ir contra de mí?, ¿cómo cumplir con una Ley Scout que paso a paso en cada uno de sus artículos es más exigente?; hoy en que todo se rige por el "ahí se va".

Tu Misión en el Clan

Comprometerme por honor, palabra que me trae recuerdos de aventuras de capa y espada pero que no está muy "in" o no se estila actualmente.

Éstas y muchas reflexiones más traerá el joven al ver este primer elemento del Método Scout; sin embargo, existen muchos ejemplos en la historia de la humanidad de hombres y mujeres que sí han aceptado ese reto, de hecho son todos aquellos que han logrado transformar nuestra civilización. Y existen también muchos jóvenes que aceptan voluntariamente este reto a todo lo largo y ancho del mundo.

Cada día reciben su Investidura gran cantidad de jóvenes que se han hecho estas reflexiones o muchas más y que aceptan voluntariamente luchar por sus propios medios, salir a nadar contra la corriente, salir a implantar este modo de vida en su sociedad, tratando de que el mundo sea un poco mejor de como lo encontraron. Aquí el propósito peculiar que adquiere este elemento de la Rama Mayor: aceptar el reto para ayudar a cambiar al mundo.

Como Scouters de Clan debemos también hacer estas reflexiones y ver que en nuestras unidades los jóvenes tengan oportunidad de conocer y analizar los conceptos comprendidos en la Promesa y Ley Scout.

Es necesario promover que la estudien, juzguen, desmenucen, critiquen y dominen su significado e implicaciones; y ellos mismos decidan su acción a seguir. Nadie puede aceptar un compromiso y mucho menos un compromiso de vida si desconoce o no comprende a qué se está comprometiendo.

Partes fundamentales del Movimiento Scout en edad de Clan, en relación con la Promesa y la Ley Scout, es que los jóvenes:

- La acepten voluntariamente.
- La adopten como norma de vida.
- Cimenten en ella los valores de su futuro.

UTILIZACIÓN DE LA TÉCNICA "APRENDER HACIENDO"

El aprendizaje por la acción es otro elemento esencial, la educación activa en que los jóvenes aprenden por sí mismos a través de experiencias personales, que les permiten interiorizar y consolidar con intensidad las conductas deseadas.

Si queremos aprender a hacer rapell, no hay nada mejor que una pared vertical y una buena cuerda, si se trata de aprender a cocinar qué mejor que las oportunidades que nos brindan los campamentos, si de aprender nudos se trata, nunca se olvida el As de Guía parado en una cornisa a 20 mts. de altura, el remar la propia canoa en los rápidos de cualquier río, es donde se aprende a conducirla y evitar chocar con las rocas.



La seguridad de uno mismo vino de aquella caminata nocturna por la sierra.

El poder hablar en público vino quizá de aquél concurso de oratoria interclanes, bailar el nuevo estilo musical vino de aquellas alegres fiestas. Conocer mejor a mi pareja vino de las múltiples convivencias del Clan. En sí, ser uno mismo, viene de la vida que cada quien ha llevado.

Aquí está el enfoque que toma este elemento en el Clan, de nada sirven pláticas muy bien estructuradas, de nada sirven mil anécdotas de expertos, de nada sirven consejos bien intencionados, es necesario vivir la propia vida.

Tu Misión en el Clan

Lo importante de este elemento en el Clan es que para ser una persona íntegra se necesita vivir y realizarse como hombre o mujer íntegros.

Scouter...

- Si en tu Clan se cumplen las responsabilidades, se están formando personas responsables.
- Si se permite expresar los puntos de vista personales, habrá líderes.
- Si todos participan en la toma de decisiones, habrá jefes.
- Si cumplen con su religión, habrá imágenes vivas de la obra de Dios.
- Si se hacen caminatas y excursiones, habrá personas fuertes y saludables.
- Si se aceptan los triunfos de los compañeros, habrá humildad.
- Si se habla y se dice lo que se siente, habrá sinceridad.
- Si se practica la participación, habrá Democracia.
- Si existe el orden, habrá personas disciplinadas.
- Si todos cantan y festejan su vida, habrá alegría y felicidad.
- Si se viven actividades típicas del Clan, habrá escuela de vida.
- Si se viven los Principios Scouts, habrá mujeres y hombres realizados.

Así de sencilla es la técnica de "Aprender Haciendo", cada quien cosecha de acuerdo a lo que siembra; si siembras nogales, siempre cosecharás nueces; si realizas actividades atractivas, tendrás jóvenes motivados, si ejemplificas una forma de vida idealista, estructurada y de cumplimiento de objetivos claros, tendrás jóvenes que sabrán salir adelante en su propia vida.

UTILIZACIÓN PERMANENTE DEL TRABAJO EN GRUPOS PEQUEÑOS NATURALES

Un tercer elemento es la pertenencia a pequeños grupos de jóvenes de edad similar. Estos equipos de iguales aceleran la socialización, identifican a sus miembros con los objetivos comunes. Enseñan a establecer vínculos profundos con otras personas, entregan responsabilidades progresivas, dan confianza en sí mismos y crean un espacio educativo privilegiado para crecer y desarrollarse.

Como Scouter de Clan es conveniente conocer un poco de la psicología y la forma de ser de los jóvenes.



Necesitamos saber cómo piensan, cuáles son sus gustos, cuál su forma de actuar, cómo se desarrollan, cómo reaccionan a las situaciones de la vida real, etc.

Éste fue uno de los grandes aciertos de B-P... pensó en el Movimiento de manera que satisficiera exactamente las necesidades de agrupación de cada rango de edad, se tratara de niños, muchachos, adolescentes o jóvenes.

Así dio su ambiente particular a los niños con la Manada como un conjunto integrado y ambientado, así pensó en un Sistema de Patrullas para los muchachos adolescentes que en

Tu Misión en el Clan

palomillas viven y se divierten, y así les dio a los jóvenes el Clan con su peculiar estructura.

Hoy hemos dado en llamarle Individuos-Asociados, porque son dos palabras que más o menos definen la actitud típica de los jóvenes de esa edad.

INDIVIDUOS.

Es ésta la edad en que se quiere singularizarse, en que se busca la total independencia, en la que se sale de la palomilla porque ya no llena totalmente, en que se desea ser aceptado por lo que se es y lo que se piensa, en que se está en pleno desarrollo y quiere ser uno mismo.

ASOCIADOS.

Es el momento en que se tienen un sinnúmero de intereses, en que se pertenece a muchos círculos en la búsqueda de caminos y de amigos, en que se cambia de grupos según el interés del momento, en el que se anda en la búsqueda de muchas respuestas y en que no se soporta la soledad.

Aquí se presenta el enfoque especial que tiene este elemento del Método en el Clan. Es por esto que en el Clan operan los equipos en forma temporal y en función de metas; que tan pronto se consiguen no existe ya razón de seguir existiendo ese equipo.

- Por eso un miembro del Clan puede pertenecer simultáneamente a varios equipos si lo desea.
- Por eso es importante respetar e incrementar los brotes de iniciativa de los jóvenes.
- Por eso el Clan presenta tan amplia variedad temática e interdisciplinaria de gran valor formativo.
- Por eso la operación del Clan es tan diferente de la vida en las Tropas.

Recordar aquello de atención individual, es en grupos pequeños que en forma natural se consolidan y establecen su derrotero. Habrá que dejarlos ser como son y motivarlos a lograr sus propias metas.

REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE Y DE OBSERVACIÓN DE LA NATURALEZA

Baden-Powell le da mucha importancia a la vida al aire libre y a las actividades de observación de la naturaleza. De hecho a todo lo largo del libro "Roverismo Hacia el Éxito" insiste una y otra vez en estos aspectos.

Por otro lado, Adolfo Aristeguieta en su libro el "Gran Juego" nos hace ver la importancia del aire libre al crear las condiciones adecuadas para que el individuo confronte sus valores y enfrente sus posibilidades y limitaciones, logrando el auto conocimiento que le permita tener la confianza y seguridad en sí mismo para poder enfrentarse al mundo y lograr más tarde ubicarse en su sociedad.



Todo esto tiene su razón de ser:

- Observar la naturaleza es encontrar a Dios.
- Observar la naturaleza permite apreciar el orden de las cosas.

Tu Misión en el Clan

- Observar la naturaleza nos hace descubrir otro punto de vista de la vida.
- La vida al aire libre nos permite mantenernos saludables y fuertes.
- La vida al aire libre nos permite aprender a ser autosuficientes.
- La vida al aire libre cuestiona los valores de la vida cotidiana.
- La vida al aire libre nos confronta con nosotros mismos.

Por lo tanto, la vida al aire es el medio ideal dónde desarrollar el juego del Escultismo. Obviamente este elemento del Método Scout, tiene un enfoque especial cuando hablamos del Clan.

Éste tiene que ser el reto adecuado a su desarrollo y podemos enfocarlo de la siguiente manera:

- Primero que nada, el lograr ser autosuficiente y disfrutar realmente la vida de campamento (no padecerla); esto en el Clan implica el dominar el uso y la práctica de las diferentes técnicas scouts, clásicas desde el nacimiento del Movimiento y que B-P propone en todas sus publicaciones.
- Con base en los gustos e intereses de los jóvenes en edad de Clan, la conquista de las grandes cumbres y las diferentes especialidades del montañismo y deportes al aire libre como: escalada en roca, alta montaña, espeleología, buceo, recorrido en ríos, vuelo en papalotes, ciclismo de montaña, etc., dan material variado y atractivo para todos los gustos.
- El famoso peregrinaje al encuentro de sociedades y culturas diferentes permiten viajar por el país e inclusive al extranjero en una constante y apasionante aventura.

El joven va a la montaña a encontrarse consigo mismo, a poner en tela de juicio su escala de valores, a divertirse en forma saludable, a encontrar un reto adecuado a su tamaño, a encontrar su "Yo" al llegar a la cumbre venciendo los obstáculos y venciendo a sí mismo, a encontrar a Dios disfrutando la magnificencia de su obra.

PARTICIPACIÓN ESTIMULANTE Y NO INTERFERENTE DEL ADULTO

Aquí llegamos a un punto delicado; tu participación como Scouter de Clan.

En primer lugar debemos conocer a los jóvenes de la época, ellos por principio están en la edad en que ponen en tela de juicio cualquier orden establecido y cualquier autoridad existente.

Es necesario comprobar el porqué son así las cosas y demostrar constantemente el porqué se es el jefe. No es cuestión nada más de pararse enfrente y ya; es necesario ganárselos, llevarles la delantera y demostrarles los por qué y los cómo.



Los Scouters debemos aceptarlos tal cual son, permitir que sigan adelante con su desarrollo y además hacer lo necesario para ser aceptados como sus jefes.

En el Clan, este elemento también adquiere importancia especial.

Scouter tienes que:

Tu Misión en el Clan

- Coordinar la acción sobre las decisiones que ellos toman.
- Analizar junto con ellos que existan los medios necesarios para lograr lo que desean.
- Evaluar los pros y los contras de las diferentes situaciones.
- Estimular los brotes de iniciativa que surjan.
- Estimular el desarrollo de los programas que se plantearon.
- Estimular el trabajo de los diferentes equipos.
- Estimular a cada uno en su superación.
- Estimular el cumplimiento de la Promesa y Ley.
- Estimular la acción más que la pasividad y la crítica.
- Velar porque exista variedad y atractivo.
- Mostrar una amplia gama de actividades a realizar.
- Mostrar diferentes opciones y alternativas.
- Motivar la operación del ambiente de Reto y Servicio.
- Motivar su participación como Individuos Asociados.
- Motivar su superación en el esquema de adelanto.
- Pregonar con el ejemplo.

Fácil, ¿no?...

Pues no es todo, seguramente encontrarás mil ideas más en que como adulto, estimule la acción con los jóvenes de tu Clan.

Hasta aquí hemos analizado los elementos fundamentales del Método Scout que aparecen en nuestros Estatutos, existen otros elementos complementarios que debemos conocer y saber aplicar a nuestra sección:



SOCIEDAD DE JÓVENES



Las distintas estructuras que ofrece el Movimiento para que los jóvenes se organicen en torno a su propuesta educativa y desarrollen sus actividades por sí mismos, evocan una sociedad de jóvenes.

Se observan en ella órganos de gobierno y espacios de participación. Una escuela activa que integra a la vida de todos los días el aprendizaje de la convivencia, la democracia y la eficiencia.

La reunión de todo el Clan es un ejemplo vivo de la gran sociedad.

La Participación en Asambleas y Consejos.

Tu Misión en el Clan

Participar en la toma de decisiones colectivas e individuales.

Equipos ejecutivos que impulsan la acción y logran que las cosas ocurran.

MARCOS SIMBÓLICOS SUGERENTES

El Método presenta también a los jóvenes un conjunto de elementos simbólicos que incorporan la riqueza de los signos y conforman al ambiente de referencia propio del Movimiento. Estos símbolos motivadores estimulan la imaginación, cohesionan en torno a los objetivos compartidos, dan sentido de pertenencia a un grupo de iguales y brindan paradigmas que se ofrecen como modelos a imitar. El libro origen de la Rama Mayor "Roverismo Hacia el Éxito" nos da el simbolismo por excelencia; "el Río de la Vida" para los Rovers; el "Camino de la Vida" en el Clan de Precursoras.



Dale vida al símbolo del "Camino de la Vida" / "Río de la Vida".

Analiza con tu Clan los escollos típicos de la vida, los sugeridos en las Rutas de Adelanto y los que consideren en el propio Clan, como lo importantes que son en ese momento de su vida.

UN CEREMONIAL PARA CELEBRAR LA VIDA

El crecimiento progresivo del joven es destacado a través de diversos actos que conmemoran su historia personal y la tradición común, y que expresan la alegría de la comunidad por el avance de cada uno de sus integrantes. A través del ceremonial se renueva el sentido del símbolo, se refuerza la unidad del grupo y se crea el ambiente propicio para reflexionar sobre los valores que penetran la actividad de todos los días.



- Dale fuerza, seriedad y mucho simbolismo a las ceremonias del Clan.
- Dale ritmo al adelanto, no regales ni hagas prohibitivos los diferentes niveles.
- La categoría y el nivel de la Investidura Precursora o Rover son determinantes en la formación de los jóvenes a esa edad.
- Procura que la ceremonia de la partida sea un objetivo a lograr.

SISTEMA PROGRESIVO DE OBJETIVOS Y ACTIVIDADES

La expresión más visible y atrayente del Método Scout es su variado programa de actividades, el que constituye para los jóvenes una oferta coincidente con sus intereses y de la cual ellos eligen lo que desean hacer.

Estas actividades permiten a los jóvenes tener experiencias personales que los conducen al logro de los objetivos que el Movimiento les propone para las distintas etapas de su crecimiento.

Las actividades propuestas contienen desafíos que estimulan al joven a superarse, permiten experiencias que dan lugar a un aprendizaje efectivo, producen la percepción de haber logrado un provecho y despiertan el interés por acometerlas.

Por eso decimos que son desafiantes, útiles, recompensantes y atractivas.

- Comenta con los jóvenes en junta de Clan, reunión de equipo y/o pláticas personales, los

Tu Misión en el Clan

diversos objetivos terminales concientizando sobre lo que se espera de ellos. ¿Qué actividades podrían hacerse para lograrlos?

- Convierte el hecho de trabajar una actividad en tu modo habitual de hacer las cosas.
- Vigila que las diversas actividades mantengan una progresividad en cuanto al reto de superación de los(as) jóvenes.
- Vigila que las actividades cubran integralmente el desarrollo progresivo de los(as) jóvenes, esto es, que cubran todas las áreas de crecimiento.

Todos estos elementos llegarán a los muchachos en forma de lo que conocemos como el Programa Scout o el Programa de Jóvenes. Más adelante entraremos a analizar este tema y veremos más en detalle cómo se manifiestan en la acción todos estos elementos.

III.- CARACTERÍSTICAS DE LOS JÓVENES

A.- ÉNFASIS EDUCATIVOS EN ESTA ETAPA DE DESARROLLO

Nosotros como Scouters necesitamos conocer la materia prima con la que trabajamos. "El Joven", el secreto del éxito recae en la atención que prestamos en comprender los atributos del joven y el uso de esos atributos como base para su preparación.

La juventud en edad de Clan está aún en la etapa de la vida llamada adolescencia. Para nuestros propósitos la adolescencia puede describirse como el período de la vida que se encuentra entre la niñez y la edad adulta, o sea el período comprendido entre los 12 y los 21 años más o menos.

Cuando hablamos de adolescencia debemos asegurarnos de extenderla en su forma correcta. Comúnmente se considera su inicio en la pubertad y su terminación en la madurez. La pubertad es fácil de definir, pero no así la madurez; se considera individuo legalmente maduro a los 18 años, sexualmente maduro a cualquier edad entre los 14 y los 17 años y la fecha de su madurez social es difícil de establecer, pues puede obtenerla desde los primeros años de la adolescencia o bien, hasta los últimos años de su vida.

Psicológicamente la adolescencia puede ser dividida en tres etapas:

- Pre-adolescencia - que va desde los 11 a los 14/15 años.
- Primera adolescencia - de los 14/15 años a los 17/18 años.
- Segunda adolescencia - de los 17/18 años a la madurez.

A fin de facilitar su comprensión en la Asociación, las hemos identificado de la siguiente manera:

Pubertad

En dos etapas:

Pre-pubertad y Pubertad

(Etapa de las Tropas Scouts)

Adolescencia

En dos etapas:

Adolescencia Media y Adolescencia Tardía

(Etapa de las Tropas Expedicionarias)

Juventud

En dos etapas: Juventud libre y Juventud comprometida

(Etapa de los Clanes)

En esta última etapa es en donde los Scouters de Clan debemos enfocar nuestra atención.

Es obvia la importancia de tener a los jóvenes ocupados en actividades físicas y sociales, sanas, que les agraden, bajo una dirección positiva y una buena compañía.

No es fácil entender a los jóvenes que están en edad de Clan; muchas influencias intervienen en el desarrollo de su individualidad y es casi imposible establecer características aplicables a ellos. Sin embargo existen algunos patrones generales que, usados con criterio, pueden servir para dar una idea de la conducta de los jóvenes.

El proceso de maduración puede variar enormemente de un grupo a otro de jóvenes dependiendo del ambiente educacional, familiar, económico y social que los rodea.

Tu Misión en el Clan

El tiempo de madurez difiere en cada individuo. El joven o la joven debe ser tratado individualmente y sus necesidades deben ser previstas y estudiadas.

Los jóvenes se resisten frecuentemente cuando se interfiere en la resolución de sus problemas. Esto es absolutamente natural porque el proceso de maduración le brinda la oportunidad de enfrentarse con la responsabilidad de la autodirección y el autocontrol.

Así también el privilegio de elaborar sus propios planes, independientemente de los demás y la libertad de aceptar o rechazar la opinión de los mayores, es tomado como uno de los derechos inherentes de la juventud. La juventud es independiente, creativa e idealista. A los jóvenes se les debe guiar con tacto y animárseles para que resuelvan sus problemas.



Te recomendamos leer el documento "Desarrollo evolutivo de los Jóvenes"; en este apartado sólo citaremos los puntos más importantes del desarrollo de los jóvenes en edad de Clan, en los cuáles debemos poner énfasis en nuestra labor de orientación y desarrollo.

A fin de facilitar su análisis, los hemos agrupado de acuerdo a las áreas de crecimiento y desarrollo de la personalidad enmarcadas en nuestro Proyecto Educativo.



CORPORALIDAD

La Joven 16-21 años

- La joven logra la plena constitución de su feminidad, mediante la maduración propia del sexo y la configuración propia de la mujer aproximadamente entre los 16 y 17 años.
- Llega a la armonización, sus movimientos se tornan tranquilos, contenidos y ordenados.
- Armonización de la conducta, su figura y expresión empieza a manifestar un comportamiento más tranquilo.
- Desaparece la fatiga propia de la adolescencia.
- Ya encontró su Yo físico y entra al período de preocupación por su imagen y presentación (arreglo, moda y maquillaje).
- Se esfuerza por ser atractiva.
- La operación de su cuerpo es determinante en su comportamiento social y afectivo.

El Joven 17-21 años

- El joven llega a la plena masculinidad mediante la maduración propia del sexo y su constitución física propia del hombre aproximadamente entre los 18 y 19 años.
- Llega a su pleno desarrollo y armonización, sus actitudes implican mayor mesura y dominio, aunque siguen siendo fuertes y bruscas.
- Su conducta empieza a estabilizarse, sus rendimientos progresan y su relación con la sociedad se hace más armónica.
- Desaparece la fatiga y desgana propia de la adolescencia.
- Tiende en forma gradual al control de su cuerpo por medio de esfuerzos conscientes, realizando pruebas físicas, deportes vigorosos, baile moderno.
- Su preocupación física es de vigor y fuerza y sólo hacia el final del período se preocupa por su imagen y presentación.



CREATIVIDAD

La Joven 16-21 años

- La capacidad de adquirir y utilizar conocimientos llega a su máxima eficiencia; capacidad de razonar mediante hipótesis.
- Pensamiento abstracto o formal, la capacidad de pensar y razonar más allá del mundo real. Buscando "lo ideal", desde el inicio del período aumenta su preocupación social, piensa y actúa en relación al mundo social.
- La capacidad de hacer teorías se expresa en la necesidad de construir y elaborar sistemas de transformación del mundo: postura filosófica, política y sobretodo moral.
- En la expresión artística, ya sabe si tiene o no aptitudes y surge la necesidad de dar a conocer su "Yo interno" cargado de fuerte emotividad.
- La influencia de la escuela disminuye por enfoque a la formación de la familia.

El Joven 17-21 años

- Puede distanciarse de los objetos reales y reflexionar, desarrolla la capacidad de adquirir y utilizar conocimientos. Puede comprender el mundo físico y las relaciones que se dan en él.
- La realidad puede llegar a ser secundaria respecto a la "posibilidad", y en este pensar "lo posible", se compromete y juega por entero. Extiende su perspectiva del tiempo también al pasado y al futuro.
- Es la edad de los proyectos y acciones audaces y creativas, aumenta su preocupación social y dirige su energía a la participación en grupos, partidos y organizaciones mayores.
- Se expresa artísticamente con gran creatividad, no sólo es intérprete sino creador de sus propias obras.
- La influencia de la escuela disminuye por ser independiente y empezar a ganar dinero.



CARÁCTER

La Joven 16-21 años

- Mayor conocimiento de sí misma, adquiere identidad propia y una mayor conciencia moral, las nociones del bien y el mal son marcadas y profundas. Adhesión a movimientos e ideas que en alguna forma den sentido a su vida.
- Búsqueda de la total independencia con un fuerte sentido ético y conciencia de la propia responsabilidad.
- Llega a una cierta estabilización en su vida y su esfuerzo lo encamina al orden y responsabilidad, le molesta el caos y el desorden.
- Ya logró cierta aceptación de las normas de conducta de la sociedad y busca cómo mejorarlas.
- Sus conceptos de lo correcto e incorrecto son radicales y se obstina en mantenerlos, sólo mediante pruebas contundentes es posible hacerla cambiar de opinión.
- Alcanza definitivamente su madurez psíquica en tanto se va conformando un mundo personal de valores. Tiene una visión más amplia y tolerante con los pares y los adultos.

El Joven 17-21 años

- Al principio del período aún perdura la rebeldía de la adolescencia, más tarde, al conformarse su identidad, aparece la conciencia moral. El bien y el mal están enmarcados primero por su deseo de independencia y más tarde por su conciencia social.
- Sentimientos de idealización y de vida fuera de casa, la disciplina familiar es reemplazada por la autodisciplina.
- Vive de prisa y tiende a ser impetuoso, nos da la idea de ser altivo e impaciente, las ideas y acciones radicales son parte del deseo de acción.
- Las normas de conducta normalmente establecidas por sus mayores son cambiadas, desea poder decir cómo y cuándo hace las cosas.
- Tiene sus propias ideas de lo que es correcto e incorrecto, pero frecuentemente lo que considera correcto hoy día, puede no serlo al día siguiente. Aún no hay estabilidad en sus conceptos.
- Es imperativo dejarlo entender y que acepte un código razonable de disciplina y tarde o temprano aprenderá que siempre se está sujeto a la disciplina o a la autoridad.
- El desarrollo de su autonomía alcanza su punto máximo. Así mismo, se amplía considerablemente la conciencia moral y las bases de naturaleza ética, al paso que puedan darse explicaciones más profundas de hechos o situaciones que les toca vivir.



SOCIABILIDAD

La Joven 16-21 años

- Salta rápidamente al mundo de la señorita y de la mujer ya plenamente madura, selecciona a "sus mejores amigas".
- Sus relaciones son múltiples y es muy sociable, aunque sus verdaderas amistades son pocas.
- Busca ya su posición en la sociedad como madre de familia y/o cada día más como profesionista.
- Se inquieta por el tema de la posición de la mujer en el mundo moderno. Con gran energía puede criticar, rechazar o aceptar situaciones y formas de ver el tema por los adultos.
- La joven busca su seguridad y le molesta que se metan con ella. Conformar su propio grupo de apoyo con sus mejores amigas -núcleo pequeño-, que en función de sus intereses se apoyan en la "exploración" de la sociedad.
- Al finalizar el período, se integra plenamente a la participación en su sociedad ya sea en la familia, en el mundo profesional o en el mundo del apoyo social con compromiso y responsabilidad.

El Joven 17-21 años

- En la primera parte del período, al no estar ni en el mundo de los niños, ni en el mundo de los adultos, hace que se identifique con el de sus pares.
- Sus amigos son lo más importante, ahora más seleccionados por él en función de sus múltiples intereses.
- Empieza a definirse en el sentido de su quehacer laboral y profesional.
- Busca respuestas a las críticas que le merece el mundo de los adultos. Problemas políticos y económicos del país empiezan a ser motivo de su atención. Así mismo, ideologías que proponen soluciones a dichos problemas.
- Al inicio del período, el joven busca su independencia y ser él quien tome sus propias decisiones; al mismo tiempo, le disgusta la soledad, los grupos de convivencia continúan siendo importantes y participa en varios, en función de sus múltiples intereses.
- Al finalizar el período, se integra a la participación en la sociedad, prácticamente absorbido por el mundo profesional, al que dedica sus mayores esfuerzos.



AFFECTIVIDAD

La Joven 16-21 años

- Ha logrado encontrar "su propio YO" y se enfrenta al conflicto de su aceptación por una sociedad de adultos, que aún no la considera así. Es sensible y susceptible a los comentarios y se rebela ante lo que considera injusto.
- Casi siempre se encuentra a "la defensiva" por considerar que no la comprenden. El apoyo de sus pares es determinante en la búsqueda de su independencia.
- En esta etapa debe lograr integrar sexo y amor y asumir en un sentido amplio los roles de hombre y mujer. Su inclinación debido a las influencias es más pronunciada hacia el amor.
- Es la época de "el" noviazgo y la consolidación de su pareja, la temática del amor y el sexo se ve sobrecargada por la "costumbre social del rol de la mujer". Debe integrar sus impulsos y emociones con las costumbres del medio.
- Es muy proclive a los ídolos y a las influencias de la moda. La unión con sus amigas puede llevarla a consolidar en común, un buen ejemplo a seguir.
- Es tremendamente emotiva y sensible y le disgusta el mal trato y las actitudes "sin clase" o corrientes.

El Joven 17-21 años

- Necesita probarse y demostrar que es capaz de caminar solo por el mundo. Su tarea es lograr la "identidad del Yo", es decir, conocerse a sí mismo y reconocerse como uno y distinto en el espacio y en el tiempo, tanto en la esfera de lo individual como en lo social.
- Necesita tomar sus propias decisiones, pero también necesita límites que lo vayan ayudando a probar su capacidad y a definir los espacios de independencia y autonomía posibles para él.
- En esta etapa debe lograr integrar sexo y amor y asumir en un sentido amplio los roles de hombre y mujer. Su inclinación debido a las influencias, es más pronunciada hacia el sexo.
- Es la época de "los" noviazgos y la búsqueda de "la" pareja. La vivencia del amor y el sexo requiere de un gran trabajo. Debe aprender a integrar sus impulsos y emociones a su propia identidad, como también a las exigencias del medio.
- Al principio del período necesita tener modelos con los cuales identificarse; personajes importantes (ídolos), generalmente no son los padres, por el contrario, éstos son fuentes de rebeldía.
- Tiene tendencia a deprimirse, sobre todo frente a la soledad, los fracasos y la intolerancia, tiene poca resistencia a la frustración y a las dificultades.



ESPIRITUALIDAD

La Joven 16-21 años

- Ya madura psíquicamente, establece su escala de valores y una sincera búsqueda de los parámetros espirituales que le permitan confianza y seguridad.
- Las crisis y las dudas, aparecen sobre todo al confrontar sus valores y forma de pensar, con la incongruencia del mundo que la rodea y la incompreensión hacia el mundo femenino.
- Toma la religión como un apoyo, pero en forma íntima y personal. Pone en duda las manifestaciones oficiales del culto. Exige explicaciones del "porqué" de sus múltiples elementos.
- Su escala de valores es firme y la pone a prueba en una constante confrontación con la realidad.
- Es profundamente sensible ante la belleza del mundo y la relaciona con la mano de Dios en su creación.

El Joven 17-21 años

- Se produce la consumación de su madurez psíquica y cada vez con mayor nitidez, un mundo personal de valores, una mayor madurez espiritual.
- Esta madurez, no está exenta de crisis y dudas, algunas muy fuertes y con sacudidas violentas. En tela de juicio se pone la fe y aquello que conlleva la práctica religiosa, devociones, compromisos.
- Somete a la "religión", como estructura formal, a una severa crítica y al mismo tiempo ve despertar en su interior una profunda espiritualidad personal, intensamente "busca respuestas".
- Al avanzar en el período va definiendo su escala de valores, y al ir la conformando la abraza y la defiende con ardor.
- Se admira ante la belleza que llega a confrontar en la naturaleza, intuyendo un poder sobrenatural.

NOTA IMPORTANTE

Si deseas profundizar en el conocimiento del desarrollo evolutivo de los jóvenes en edad de Clan, te recomendamos acudir a literatura especializada y a profesionales expertos en la materia (psicólogos, pedagogos, etc.).

La idea de este capítulo, no es hacer del Scouter un aprendiz de psicólogo o pedagogo, solamente mencionamos algunos puntos del Desarrollo de los Jóvenes que son importantes y que debemos conocer para "entender" a nuestros jóvenes y ayudarlos en su evolución.

IV.- PROGRAMA SCOUT EN LA SECCIÓN

La idea del 1er. capítulo, El Movimiento Scout, fue darte una serie de datos que te permitan ubicarte en el contexto de nuestro Movimiento y el reto que se presenta ante ti.

En el 2º capítulo, Proyecto Educativo del Escultismo, analizamos tu objetivo primordial y los diferentes elementos del "Gran Juego" que son tus herramientas de trabajo como Scouter.

En el 3er. capítulo, Características de los Jóvenes, hicimos un breve análisis de la materia prima con que cuentas, esto es, cómo son los jóvenes en edad de Clan.

En este capítulo, al hablar sobre Programa Scout, también conocido como Programa de Jóvenes; vamos a analizar las herramientas con que cuentan los propios jóvenes para desarrollar su actividad.

Te recomendamos analices con cuidado los libros "Las Rutas de la Precursora" o "Las Rutas del Rover" y observes las recomendaciones que les hacemos a los jóvenes. Ellos son los que manejan los diferentes elementos del Programa Scout y su participación y decisión son fundamentales para su correcto desarrollo; aquí te haremos algunas recomendaciones para que puedas apoyar su aplicación.

IV.- PROGRAMA SCOUT EN LA SECCIÓN **A.- MARCOS SIMBÓLICOS**

AMBIENTE DE RETO Y SERVICIO

Hablar de Reto y Servicio nos debe llevar inmediatamente a definir dos actitudes comunes en los jóvenes en edad de Clan. Le hemos llamado así, ya que dichas actitudes responden a la gran capacidad física de los jóvenes, que en esta etapa, alcanzan su óptimo desarrollo y aceptan altos retos y confrontaciones a su idealismo, aumentado como resultante de su reciente confrontación de valores.

El Reto, que para muchos y sobre todo en épocas pasadas, ha significado provocación o citación a duelo de un individuo a otro, hoy en día para los Claneros el reto, la provocación y el duelo mismo, se realizan dentro de uno mismo y contra uno mismo. Retarse cada día a ser mejores, retarse a demostrar con hechos cómo se hace mejor aquello que criticamos, retarse a lograr objetivos que en un principio sólo fueron sueños, retarse a poner nuestro mayor empeño en cualquier acción que emprendamos. El reto es para los Claneros la forma de enfrentar la vida misma.

Para ti como Scouter esto tiene un gran valor, primero para no minimizar las iniciativas de los jóvenes y segundo para plantear tus propias ideas al nivel adecuado para lograr despertar su idealismo.

El Servicio, lema del Clan, no es dar lo que a uno le sobra, sino la búsqueda constante y ordenada de dar todo lo que somos; darse uno mismo a los demás y por consecuencia a Dios. El Servicio es la mejor forma de plasmar en la realidad los altos ideales de la juventud por mejorar al mundo. Necesitamos buscar las mil maneras distintas de llegar sirviendo a la comunidad, motivarla e

Tu Misión en el Clan

involucrarla en su propia superación, y lograr que Rovers y Precursoras lleven a la realidad sus ideas. La Rama Mayor, desde sus orígenes, surgió con la intención del servicio, lo cuál es lógico dada su mayor capacidad de acción.

Recuerda que este ambiente, este espíritu, esta forma de ser, es una resultante de una actitud, de una forma de vida, de una manera de enfrentar la vida y su realidad.

Esta actitud esperada, la encontramos concentrada en los conceptos expresados en:

LA PROMESA SCOUT

Yo prometo, por mi honor, hacer cuanto de mí dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.

LEMA DEL CLAN

"SERVIR"

LA LEY SCOUT

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal con su patria padres, jefes y subordinados.
3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
5. El Scout es cortés y actúa con nobleza.
6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios, protege a los animales y plantas.
7. El Scout obedece con responsabilidad y hace las cosas en orden y completas.
8. El Scout ríe y canta en sus dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
10. El Scout es limpio y sano; puro de pensamientos palabras y acciones.

Tu Misión en el Clan

ORACIÓN DEL CLAN

Dame Señor:
Un corazón vigilante,
que ningún pensamiento vano aleje de ti.
Un corazón noble,
que ningún afecto indigno rebaje.
Un corazón recto,
que ninguna maldad desvíe.
Un corazón fuerte,
que ninguna pasión esclavice.
Y un corazón generoso,
para servir.
Así sea.



Tú como Scouter tienes que leer y comprender estos mensajes, ya que en ellos encontrarás muchos elementos para despertar y alimentar el idealismo de los jóvenes.

Existen en el Escultismo muchos otros elementos que te ayudarán a ir conformando esta especial ambientación del Clan.

Analicemos primero los diversos símbolos:

1.- EL UNIFORME

El uniforme scout es ya clásico e identifica ante el mundo a niños, muchachos y jóvenes que realizan una actividad llena de aventura y diversión; pero también por hechos ocurridos, que siempre están listos a servir a su comunidad.

En el Clan este elemento es muy útil, ya que identifica y da autoridad en su porte y están oficialmente reglamentados todos sus elementos. Rovers y Precursoras han acostumbrado complementarlo con chamarras y/o rompevientos, gorras o boinas, etc. de diseño propio de cada Clan.



Tu labor al respecto es el motivar siempre la correcta presentación del mismo; un uniforme bien portado enorgullece; si es mal portado avergüenza; lo primero al individuo y lo segundo al Movimiento. Limpieza, elementos correctos (sin modificaciones), forma de vestir y portarlo, son tu responsabilidad y recuerda que en esto tú eres ejemplo.

2.- LAS INSIGNIAS



Está reglamentado cuándo y porqué se entrega cada una de las Insignias; las que indican pertenencia, las que muestran el adelanto y trabajo realizado.

Tu Misión en el Clan

Tu responsabilidad es utilizarlas adecuadamente, recuerda qué simbolizan, que el portador ha hecho algo para poder llevarlas; sea el compromiso

3.- SÍMBOLOS PROPIOS DEL CLAN

Mucho simbolismo se ha puesto a determinados objetos propios de la mística del Precursorismo y del Roverismo.

Clan de Precursoras

La flecha de la Precursora, mapa de la vida, bandera que señala el camino ascendente, etc.

Clan de Rovers

La Horquilla Rover, el Escudo Rover, la bandera con la Cruz de San Jorge, etc.



Todos éstos son elementos que te ayudarán a promover la imaginación, las ambiciones y la toma de decisiones de los jóvenes sobre su propia vida. Cada Clan enriquece, con su propio estilo, una serie de objetos -vela mística, estandartes, colecciones, etc.- que van conformando su propio ambiente.

4.- EL LOCAL DE CLAN

Ésta es una costumbre de gran valor simbólico que se ha ido perdiendo, y que depende de ti como Scouter el rescatarla y aprovechar su fuerza formativa.

El local del Clan es mucho más que un cuarto decorado de una u otra manera; es el lugar en donde toda una gama de objetos de gran significado y simbolismo para los propios jóvenes toman lugar, prioridad, importancia, y dan su mensaje a las diferentes generaciones que pasan por él; y desde otro punto de vista, es el lugar donde los jóvenes pueden reunirse, hablar, tener encuentros, presumir y que además de los días de junta de Clan, es su club, su casa, su lugar donde se sienten a gusto.



Su creación, decorado, y constante mantenimiento dan qué hacer a los jóvenes, no sólo ocupas su tiempo, sino que los hace partícipes de su creación.

La fuerza y el impacto que con el tiempo va tomando un buen local de Clan, es de gran trascendencia al involucrar a los jóvenes que van ingresando a la mística propia del mismo.

Otro de los elementos fundamentales para enriquecer el Marco Simbólico del Clan es el que conforman las TRADICIONES Y CEREMONIAS, hablemos de ellas:

1.- LAS TRADICIONES

Cada generación de jóvenes que participa en el Clan tiene una serie de vivencias de gran significado para quienes las vivieron; algún acto, un suceso o una situación determinada lograron impactar a sus participantes, a tal grado que deciden repetirla en el futuro a fin de lograr transmitir a los demás lo que ellos sintieron en un momento determinado.

Tu Misión en el Clan



Con el tiempo este acto llega a convertirse en una "Tradición del Clan" y sigue siendo totalmente válida en tanto logre transmitir a los jóvenes esa idea y ese sentimiento que le dio origen y logre realmente motivar a los nuevos a tomar la actitud esperada. El problema es que muchas veces, pasado el tiempo, se pierde totalmente este objetivo (lo cual es lógico pues ya no están los que la vivieron) y el Clan sigue repitiendo maquinalmente dicha acción sin saber a ciencia cierta por qué lo hacen; eso no sería tan malo, lo verdaderamente grave es que muchas veces esas "Tradiciones" llegan a perjudicar el avance de muchachas o muchachos en el Clan. Tú como Scouter deberás vigilar lo siguiente:

Que las tradiciones existentes en tu Clan sean realmente formativas en algún sentido y que se vayan enriqueciendo con las experiencias de los jóvenes activos en ese momento, que siempre dejen lo que podríamos llamar un buen sabor.

Analizar las tradiciones objetivamente; y aquellas que ya perdieron su razón de ser o inclusive perjudican la formación y el avance de los jóvenes, desecharlas sin ninguna consideración.

Observar los momentos, los sucesos, los actos que en un momento impactan y dejan una buena sensación y aprovecharlos para dejar nuevas tradiciones enriquecedoras para esa generación de tu Clan.



Simplemente como ejemplos de cómo enriquecer la vida del Clan con algunas tradiciones realmente formativas:

En el Clan de Precursoras de un grupo; la instauración de la ceremonia de "la Hermandad de la Flecha" cuyo objetivo es crear características de proyección como agente de cambio entre las Precursoras que han logrado cierto nivel de calidad e integrarse a un grupo especial que quiere ir más allá y realmente transformar su entorno.

Tu Misión en el Clan

La idea es que la Precursora se dé cuenta de haber alzado el vuelo y que es momento de ir tan lejos como se quiera;

*Y será tu flecha lanzada
al llegar la noche sagrada,
nacerá tu alma en piedra y cristal,
tu mejor memoria hoy;
así podrás gritar
que tu alma al fin nació.*

Armando Valdés C.

En el Clan de Rovers de otro grupo; el crear la tradición del "Pergamino Enterrado" con la idea de que cada 8 años los miembros del Clan Activo van a buscar y desenterrar un pergamino enterrado anteriormente; siguiendo instrucciones y mapas guardados en sobre lacrado en el local de Clan. Al encontrarlo giran invitaciones a todos los miembros que en el pasado han pertenecido al Clan para una convivencia. En la reunión se abre el pergamino encontrado, se lee su contenido y se prepara uno nuevo que firman todos los asistentes, se comisiona a los Rovers activos que vayan a enterrar este nuevo pergamino y dejen las instrucciones para que los jóvenes activos, 8 años después, lo busquen y repitan el reencuentro. La convivencia de tantas generaciones, anécdotas y vivencias enriquecen no sólo la historia del Clan, también alimentan a las nuevas generaciones.

2.- LAS CEREMONIAS



Éstos son actos para celebrar el avance de muchachas y muchachos en el Clan; son actos que van a festejar primero el adelanto personal, las conquistas que cada joven va logrando en el desarrollo de su propio plan de superación. Igualmente son actos que enriquecen la tradición del Clan y refuerzan la unidad de Grupo.

Entre las ceremonias individuales tenemos:

- El paso de la Tropa Expedicionaria al Clan
- El ingreso de una persona ajena al Movimiento
- El hacer o renovar la Promesa Scout
- Nombramiento como Saeta o como Escudero
- La entrega de Insignias de Adelanto
- La Investidura Precursora o la Investidura Rover
- La Partida del Clan

Tu Misión en el Clan

Tu labor como Scouter en este rubro es fundamental y de gran importancia, y debes vigilar algunos aspectos:

- La ceremonia debe ser eminentemente personal, está planeada para cada joven en su momento y oportunidad, esto le dará su adecuada importancia y relevancia para el festejado.
- Hacerlas en el momento oportuno, esto aparentemente es difícil, pero tú irás encontrándolo simplemente observando y conociendo a cada uno de tus jóvenes. El momento oportuno además de estar indicado porque las muchachas o los muchachos cubrieron el reto que ellos mismos se impusieron en su Plan de Adelanto, te será indicado por las necesidades de los propios jóvenes; en qué momento necesitan un impulso adicional de tu parte para motivarse y seguir progresando.
- La Investidura Precursora y la Investidura Rover tienen una gran importancia para los jóvenes; no sólo porque en el tiempo ha adquirido cierto misticismo por ser secreta y muy especial, sino porque es realmente significativa en la vida ya que implica el compromiso de la juventud idealista por ser mejor y ser ejemplo.
- Te recuerdo que es Clan de Precursoras o Clan de Rovers y no de Saetas o Escuderos, por lo que esta ceremonia debe ser poco tiempo después de su aceptación como Saeta o Escudero y no al final de su vida en el Clan. Es una investidura que no se regala pero tampoco se hace prohibitiva; tu criterio será muy importante en este aspecto.
- La partida del Clan es una ceremonia que se gana, no es automática simplemente porque se le acabó el tiempo al joven. Al respecto te recomendamos leer lo que sobre el tema se sugiere a los jóvenes en "Las Rutas de la Precursora" o "Las Rutas del Rover".

Otros elementos los encontramos en los ideales, los valores, el espíritu propio del Clan.

El Nombre del Clan

Muchos clanes acostumbran el seleccionar algún personaje o alguna cultura; célebres por su vida y sus logros, y adoptan su nombre como el del Clan.

- El Clan de San Jorge
- El Clan de la Mesa Redonda de Arturo
- El Clan de Juana de Arco
- El Clan Citlaltonalcihuatl
- El Clan Domrémy
- etc, etc.

La idea es tomar los valores del personaje o de la cultura seleccionada y tratar de hacerlos en la vida del Clan; aquí cuentas con numerosos elementos para motivar la superación.

Tu Misión en el Clan

El simbolismo clave del libro "Roverismo hacia el Éxito" de B-P.

Sobre el "Río de la Vida" que da toda una ambientación a los Rovers y el "Camino de la Vida" bajo los mismos conceptos para las Precursoras, te dará material suficiente para enriquecer el simbolismo y el ambiente de tu Clan.

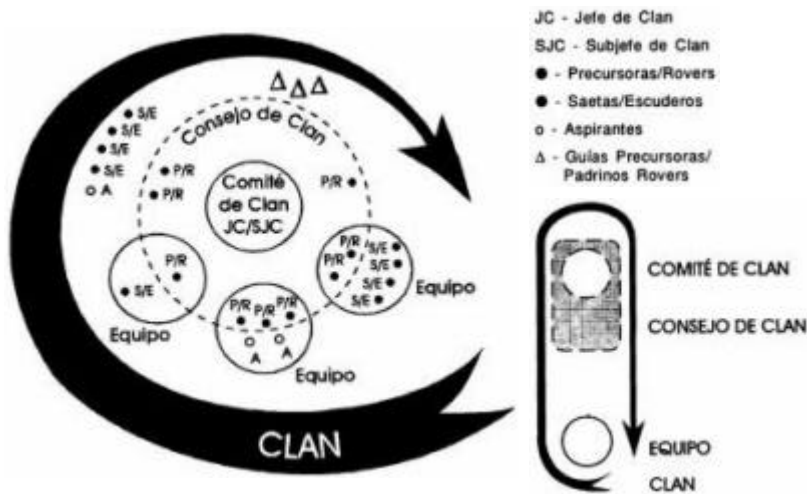


IV.- PROGRAMA SCOUT EN LA SECCIÓN

B.- ESTRUCTURAS - Sistema de Individuos Asociados

Al hablar sobre el Método Scout y su elemento de trabajo en grupos pequeños naturales, comentamos el porqué le llamamos individuo Asociados y aquí veremos algunos detalles de cómo funciona este sistema y qué importancia tiene la activa participación de los jóvenes para su operación.

Veámoslo primero esquemáticamente:



El Clan es una estructura dinámica y participativa que permite una acción múltiple en una temática interdisciplinaria.

TOMA DE DECISIONES

EL CONSEJO DE CLAN

El órgano directivo, la máxima autoridad del Clan, radica en este organismo que está integrado por todas las Precursoras o todos los Rovers investidos y por el Jefe y los subjeses de Clan.

Tu misión como Scouter es lograr que este órgano tome el nivel y la categoría que merece, deberás lograr que las Precursoras o los Rovers tomen decisiones y se hagan responsables de ello, deberán acostumbrarse a dirigir su Clan y comprender que de ellos depende la vida del mismo.

Muchas veces los miembros de un Clan se habitúan a esperar y ver qué preparó, qué hizo el Jefe de Clan, para la próxima junta o para resolver tal problema, esto sería negativo y los mal acostumbraría. Vigila que las decisiones fundamentales del Clan se tomen en Consejo de Clan y que sus integrantes tomen sus respectivas responsabilidades y cumplan con ellas.

Las decisiones del Consejo de Clan tienen que ver con la operación misma del Clan:

- Programa de actividades
- Manejo de recursos materiales y humanos
- Delegación de responsabilidades

Tu Misión en el Clan

- Plan de servicios
- Operación de los diferentes equipos
- Adelanto de todos los miembros de Clan
- Niveles de calidad del Clan
- Imagen del Clan ante el Grupo y la comunidad, etc.

EL COMITÉ DE CLAN

Está integrado por los Scouters del Clan; Jefes y Subjefes y su misión es fundamental; básicamente consiste en: quitar los obstáculos del camino para el desarrollo de las actividades del Clan, representar al Clan ante el grupo y valorar el adelanto, superación y cumplimiento de los objetivos educativos en cada uno de sus integrantes.



El trabajo de los Scouters tiene que ver con:

- Evaluar el cumplimiento de los objetivos educativos de sección en cada uno de los elementos del Clan (para esto te recomendamos analizar con cuidado el libro "Objetivos Educativos del Movimiento Scout" específicamente la columna de juventud; aunque sería conveniente que conocieras toda la malla de Objetivos Intermedios para ver la secuencia y progresividad de ésta y los puntos que ya deberían haber sido alcanzados por los jóvenes, así como sus retos a futuro).
- Representar al Clan ante el Grupo; ante el Consejo de Grupo como la cuarta sección del mismo con sus respectivas responsabilidades de culminar con un proceso educativo. Ante las demás secciones del grupo, logrando una relación armónica que permita la motivación de niños(as) y muchachos(as) a seguir adelante en el Movimiento hasta culminar su carrera scout en el Clan.

Inclusive ante el mismo Clan, haciéndoles ver que no son un ente aparte, autónomo y que no tiene nada que ver con el grupo; sino al contrario, que por ser la sección mayor del grupo son un ejemplo y un gran apoyo para el mismo.

- Facilitar el trabajo del Clan previendo los obstáculos que se presenten ante el desarrollo de actividades y encontrar los medios para eliminarlos o por lo menos minimizarlos, esto implicará una correcta planeación de la utilización de los recursos económicos, materiales y humanos.

LOS EQUIPOS EN EL CLAN

La amplia variedad de gustos e intereses de los miembros del Clan, así como la amplísima temática que puede cubrir un Clan, permite la operación de los Equipos en el mismo. Es natural que algunos jóvenes tienen un mayor interés en algún tema y en la realización de algún tipo de actividades y otros no tengan la más mínima inclinación hacia éstas, pero a su vez, por su lado deseen hacer alguna otra actividad.

Tu misión como Scouter a este respecto, debes canalizarla logrando:

- Despertar la iniciativa entre los miembros del Clan, haciendo que opinen y decidan sobre lo que realmente quieren hacer y qué tipos de actividades realizar; analizar las afinidades y

Tu Misión en el Clan

promover la integración de equipos de acción, para lograr objetivos en común; (un equipo puede tener 2, 3 ó hasta 5 participantes).

- Ver que una vez que se haya integrado un equipo para un tema y un objetivo determinado, éste elabore y presente su Plan de Acción sobre lo que esperan hacer y conseguir. La organización interna del Equipo depende de los propios jóvenes quienes nombrarán a su coordinador y representante ante el Consejo de Clan.
- Vigilar la operación, inicio y fin de los diferentes equipos con base en sus Planes de Acción, y ver la forma de apoyarles en el logro de sus metas.

OPERACIÓN DEL CLAN

La dinámica e integración de esta estructura permite una operación variada y a cada uno de los miembros del Clan les posibilita tres formas básicas de acción:

- **TRABAJO INDIVIDUAL**

Cada uno de los integrantes del Clan cuenta con su propio Plan de Adelanto y su Plan de Acción sobre lo que quiere hacer en el Clan y conseguir para su propia vida.

Tú deberás hablar y motivar a cada uno de los jóvenes para hacerles ver que además de las actividades propias del Clan, deberán planear una serie de acciones muy específicas para su propio beneficio con base en su propio proyecto de vida.

- **TRABAJO EN EQUIPO**

Las afinidades en gustos e intereses permitirán encontrar grupos de 2, 3 o más jóvenes que tienen un objetivo en común, lo cuál permitirá unir esfuerzos para lograrlo.

Tu labor será el reunirlos para aclarar sus intereses y motivarlos para fijar un objetivo común y un Plan de Acción para conseguirlo, vigilar que el equipo avance en sus planes hasta lograr sus metas. Una persona puede estar en uno o dos equipos simultáneamente siempre y cuando cumpla con los dos y eso no altere su vida fuera del Clan, perjudicándolo.

- **TRABAJO EN EL CLAN**

El programa en su del Clan, cubre un gran número de actividades enfocadas a lograr el desarrollo de sus integrantes; éstas pueden ser fijas, las cuales darán su propio perfil al Clan y variables, y cubrirán un amplio espectro de los intereses de los jóvenes.

Tu trabajo aquí consistirá en conocer sus necesidades y pre-seleccionar algunas actividades que en criterio de los jefes ayudarían a un desarrollo integral de los jóvenes (esto es que cubran todas las áreas de crecimiento) y presentarlas al Consejo de Clan para que los mismos jóvenes decidan cuáles llevar a cabo.

La vida del Clan es mediante actividades y tú deberás velar porque la actividad sea constante y atractiva, es la única forma en que los jóvenes se mantendrán interesados y participativos.

Los jóvenes tendrán la oportunidad de trabajar simultáneamente en las tres variables, lo cual enriquecerá en gran medida las posibilidades de autoformación que presenta el Clan.

Más adelante, en el capítulo que habla sobre Actividades Educativas, profundizaremos en este tema.

APOYOS A LA ESTRUCTURA

LA GUÍA PRECURSORA / EL PADRINO ROVER



En la vida del Clan se ha acostumbrado que los hermanos mayores apoyen a los menores. Después de ser aceptado un muchacho o una muchacha en el Clan, el día de su Promesa y nombramiento como Saeta o Escudero, le son nombradas dos personas que lo ayudarán en su progreso; la Guía Precursora, o el Padrino Rover tiene la misión de hablar con el o la joven asignado(a) y ayudarle a entrar de lleno en el ambiente propio del Clan, a ocupar su lugar y participar activamente en la estructura y a fijar su propio Plan de Adelanto.

Tu trabajo será el coordinar a estos asesores personales a fin de que realmente ayuden a los jóvenes a su ingreso y proyección en el Clan (deberás orientarlos para que lo hagan adecuadamente).

Estos asesores deberán ser de preferencia Precursoras o Rovers investidos, pues conocen más a fondo la operación del Clan. Al menos uno de ellos deberá ser así, en ocasiones y en función del joven a que se atenderá; ha sido positivo el contar con una Guía Precursora o Padrino Rover del Clan y otro de fuera del Clan pero que tenga cierto ascendente sobre el joven para que pueda ayudarle a fijar su Plan de Adelanto y su proyecto de vida.

La labor de estos asesores culmina el día de la Investidura Precursora o la Investidura Rover en que el o la joven son considerados con la capacidad necesaria para seguir solos su vida en el Clan e inclusive ayudar a los más nuevos a integrarse.

IV.- PROGRAMA SCOUT EN LA SECCIÓN

C.- ADELANTO PROGRESIVO

LAS RUTAS DE LA PRECURSORA / LAS RUTAS DEL ROVER



El Esquema de Adelanto de la Rama Mayor se identifica como "las Rutas de la Precursora" para damas y "Las Rutas del Rover" para caballeros. El Esquema obedece a un diagrama sencillo que presenta a los jóvenes una estructura que contiene una amplia gama de retos para que ellos, después de una autoevaluación, seleccionen aquellos que les permitan integrar su propio Plan de Adelanto.

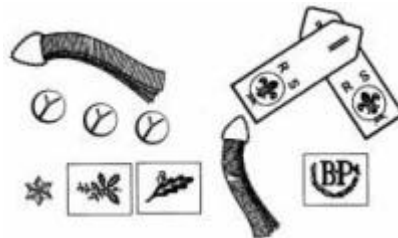
El Esquema tiene la misma estructura base en todas las secciones y en el Clan representa la culminación de una forma de vida.

Analicemos sus elementos:



Cada "área" o etapa del Esquema de Adelanto permite ubicar en forma ordenada la amplia temática de actividades a desarrollar en el Clan.

Preparación para el Ingreso: Temas para introducir al joven al Escultismo y a la operación básica del Clan.		
VIDA EN LA SECCIÓN		
Temas para profundizar en el conocimiento de sí mismo y del Escultismo.	Temas para desarrollar la habilidad para la vida al aire libre.	Temas para desarrollar intereses y habilidades e interactuar con la comunidad
Preparación al futuro: Temas para prepararse a la siguiente etapa de evolución.		



Tú como Scouter tendrás que vigilar que las actividades que realice el Clan den oportunidad de cubrir los diferentes objetivos de cada área y etapa del Esquema de Adelanto.

Preparación al Ingreso	Ruta para ser Saeta/Escudero		
Vida en la Sección	Ruta para ser Precursora/Rover		
	Ruta del Ser	Ruta del Encuentro	Ruta de la Especialidades
Preparación al futuro	Ruta de la Proyección		

Nomenclatura básica de las diferentes áreas del esquema de adelanto.

Tú como Scouter tendrás que vigilar que las actividades que realice el Clan, den oportunidad de cubrir los diferentes objetivos de cada área y etapa del Esquema de Adelanto.

Tu Misión en el Clan

LAS RUTAS DE LA PRECURSORA / DEL ROVER

RUTA PARA SER SAETA/ESCUADERO Éste es una especie de Plan Básico cuyos objetivos son: ● Conocer las bases del Gran Juego del Escultismo: Historia de B-P., Principios, Promesa y Ley, estructura de la ASMAC, señales, costumbres, uniforme, etc. ● Conocer la vida en el Clan. Ambiente, Estructura, Costumbres, Historia del Clan, Planes y Proyectos. ● Conocer las bases de la vida al Aire Libre. Iniciar o incrementar el dominio de las técnicas Scouts básicas para disfrutar en el campo. ● Conocer a los integrantes del Clan. Asistencia a actividades, convivencia, ingreso formal - Promesa e insignias de Saeta/Escudero.	Mínimo 3 meses, máximo 6 meses.
---	---------------------------------

RUTAS PARA SER PRECURSORA / ROVER			
RUTA DEL SER	RUTA DEL ENCUENTRO	RUTA DE LAS ESPECIALIDADES	
Desarrollar actividades que permitan: ● Cubrir los objetivos de desarrollo en los diferentes campos de la personalidad: - Corporalidad - Creatividad - Carácter - Afectividad - Sociabilidad - Espiritualidad ● Interrelacionarlos con el libro Roverismo hacia el Éxito, el Río de la vida y los Escollos. ● Profundizar en el conocimiento del Escultismo.	Desarrollar actividades que permitan: ● Lograr autosuficiencia en la vida al aire libre dominando técnicas Scouts. ● Conocer y practicar bien alguna de las actividades de montaña. ● Realizar recorridos de encuentros socioculturales y analizar igualdades y diferencias. ● La confrontación con la montaña es más para varones y los encuentros socioculturales para damas aunque deciden los propios jóvenes.	Desarrollar actividades que permitan: ● Que cada uno de los jóvenes elijan dos especialidades (1 personal - 1 institucional) de su gusto e interés y que verdaderamente se especialice en el tema. ● Transmitir su especialidad instruyendo en ella a la comunidad (scout; otras secciones o no scout en la comunidad que él elija). ● Mantener una superación constante en el tema elegido.	Mínimo 6 meses máximo 9 meses para la Investidura. Después Planes de Adelanto semestrales de superación constante los 3 ó 4 años de vida de Clan. Los Planes cubren simultáneamente las 3 Rutas.

Tu Misión en el Clan

RUTA DE LA PROYECCIÓN

Motiva a los jóvenes para que desarrollen el esfuerzo personal que implica lograr la Partida del Clan.

- Seleccionar un tema y prepararse en él, como para poder ser instructor sobre el mismo para la Especialidad de Técnica.
- Desarrollar un Plan de Expediciones a diversas comunidades relacionadas con su tema a fin de hacer un verdadero estudio de campo para la Especialidad de Expediciones.
- Con base en lo aprendido en su técnica y lo observado en sus expediciones preparar un proyecto de cómo aplicar su experiencia para beneficio de alguna comunidad y llevarlo a cabo.
- Evaluar su vida en el Clan para su Insignia B-P y autorizar su partida.

Mínimo un año, el último de su vida en el Clan.

Como podrás observar, el Esquema de Adelanto es una estructura sencilla que te permitirá ayudar a los jóvenes de tu Clan a planear su propio adelanto.

Imagina que es como un gran casillero, con compartimientos claramente definidos que tú podrás utilizar para poner en ellos los proyectos de actividades adecuadas que van a satisfacer las necesidades de tus jóvenes por un lado, y sus gustos e intereses por el otro.

PRIMER COMPARTIMIENTO

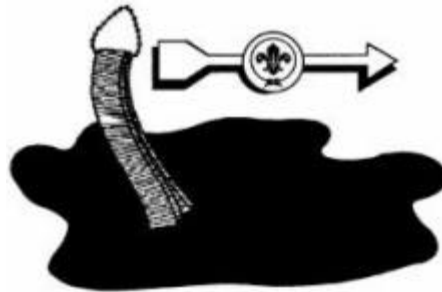
RUTA PARA SER SAETA / ESCUDERO

Conocimiento del Escultismo

Conocimiento del Clan

Conocimiento de Técnicas Scouts

Conocimiento de las personas



Esta Ruta es el ingreso al Gran Juego del Escultismo en la sección de Clan, es un Plan Básico para ubicar en el contexto de la Rama Mayor a los jóvenes de reciente ingreso.

Si los jóvenes vienen de una Tropa Expedicionaria, esta etapa se conoce como Ruta de Enlace y la vivieron como parte de su adelanto en la Tropa en una interrelación cada vez más intensa con el Clan; en la ceremonia de paso al Clan renuevan su Promesa Scout y reciben la Insignia de Saeta o Escudero.

Si los jóvenes se acercan por primera vez al Movimiento la vivirán en el Clan, lo que les permitirá ubicarse adecuadamente y al culminarla harán su Promesa Scout recibiendo sus Insignias de Compromiso y de Pertenencia, más el nombramiento como Saeta/Escudero.

El compartimiento tiene cuatro subdivisiones:

Tu Misión en el Clan

1.- CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

- **Conocer la literatura básica de la sección:** la Vida de B-P, Escultismo para Muchachos, Roverismo hacia el Éxito, las Rutas de la Precursora o las Rutas del Rover.
- **Conocer y analizar los conceptos base de la Promesa y Ley Scout.**
- **Conocer las estructuras básicas de nuestra Asociación, historia y operación.**
- **Conocer tradiciones básicas como:** seña, saludo, llamadas, insignias y su significado, uniforme, etc.
- **Analizar la Promesa y Ley Scout y definir si se puede aceptar como norma de vida.**

2.- CONOCIMIENTO DEL CLAN

- **Conocer los detalles relacionados con la aplicación del Programa Scout en la sección;** el ambiente de reto y servicio, el sistema de Individuos Asociados y las Rutas de la Precursora o las Rutas del Rover.
- **Conocer cómo funciona y cuáles son las tradiciones específicas de tu Clan,** cómo funciona y qué se espera del joven.

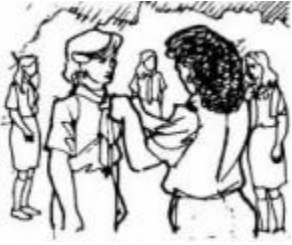
3.- CONOCIMIENTO DE LAS TÉCNICAS SCOUTS

- La Rama Mayor es "Una Hermandad del aire libre y de servicio" y un elemento básico de nuestro Movimiento; la vida en el campo. Esto implica conocer las bases de una serie de técnicas scouts que nos permitirán vivir a gusto en el campo y realmente disfrutar de él, sin alterar la naturaleza.
- Te recomendamos leer el libro de B.P. "Escultismo para Muchachos"; en él podrás captar el espíritu de todas estas técnicas y el libro de Adolfo Aristeguieta "El Gran Juego", donde verás la importancia que éstas tienen en el desarrollo del individuo en el encuentro de sí mismo y el desarrollo de su confianza y seguridad.
- Desarrollar las actividades necesarias que permitan conocer: el dominio del fuego, campismo, cocina, manejo de herramientas, pionerismo, salud y seguridad, primeros auxilios, observación y desarrollo de los sentidos, señalación, orientación, mapas y topografía, astucias de campamento y manejo y uso del equipo personal.

4.- CONOCIMIENTO DE LAS PERSONAS

- Algo importante en esta etapa es lograr la interrelación de los nuevos con los veteranos del Clan, permitiendo la comunicación, la convivencia y la amistad necesaria. Además todos los puntos anteriores dan oportunidad de lograr las actividades fijas o típicas del Movimiento (juntas de Clan o equipo, excursiones y campamentos) que ayudarán a dicha interrelación.
- Motivar la participación de los nuevos elementos durante un mínimo de 3 meses (y un máximo de 6 meses) en actividades de Clan que permitan su rápida ubicación.

CEREMONIA DE INTEGRACIÓN

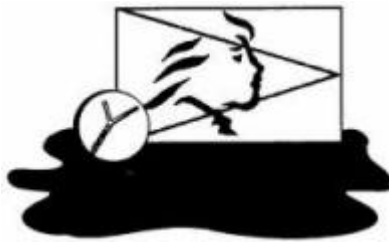


Como culminación de esta etapa debe realizarse una ceremonia que logre que los nuevos miembros se sientan ya parte integrante del Clan. La ceremonia de Promesa si son nuevos o renovación de Promesa si vienen de la Tropa Expedicionaria y la entrega de sus insignias de Saeta a las damas o las cintas de Escudero a los varones, les permitirá saber que van avanzando y que ya están en la Ruta.

SEGUNDO COMPARTIMIENTO

Primera de la Rutas para ser Precursora / Rover

RUTA DEL SER	
Desarrollo Personal	
• Cuerpo • Mente • Voluntad • Sentimientos	
Desarrollo Social	
Desarrollo Espiritual	
Conocimiento del Escultismo	



Esta Ruta es fundamental en el Clan; es la que cubre las diferentes etapas del "Camino de la Vida" en las muchachas o el "Río de la Vida" en los jóvenes. Es la ruta que presenta objetivos específicos para el desarrollo de las diferentes áreas que integran la personalidad del individuo.

Como recordarás, al hablar del objeto del Movimiento, de los Principios Scouts y del Plan de la Asociación, mencionamos los diferentes puntos que comprende dicho desarrollo integral.

Más adelante comentamos cómo todos estos puntos conforman una serie de áreas de crecimiento y una relación de Objetivos Terminales en cada una de ellas que representan nuestra meta a lograr en cada uno de nuestros jóvenes.

Al analizar el libro guía de los jóvenes "Las Rutas del Rover" o "Las Rutas de la Precursora" observarás que en esta ruta planteamos a los jóvenes una serie de campos a cubrir, mediante algunos retos y sugerencias que les permitirán avanzar en su propio desarrollo.

Tu misión como Scouter será el proporcionar las actividades necesarias para facilitar el logro de las mismas.

Este compartimiento tiene cuatro subdivisiones:

1.- DESARROLLO PERSONAL

El hombre, como individuo es múltiple y se establece el campo del Desarrollo Personal. El hombre es cuerpo y se establece el ÁREA DE CORPORALIDAD enfocando los retos de:

- Desarrollo de su propio cuerpo.

Tu Misión en el Clan

- Conocimiento de su salud, el funcionamiento de su organismo y su potencial.
- Su imagen personal y su higiene.
- Bases de una alimentación sana.
- Administración de su tiempo y formas de descanso.
- Aire libre y prácticas deportivas y recreativas.

El hombre es mente y un ser Inteligente, y se establece el ÁREA DE CREATIVIDAD enfocando los retos de:

- Búsqueda de la autoformación y aprendizaje.
- Desarrollar su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
- Unión de los conocimientos teóricos y prácticos.
- Encontrar y desarrollar su vocación personal.
- Desarrollar su capacidad de expresión.
- Valorar los conocimientos de la ciencia y la tecnología.



El hombre es voluntad y se establece el ÁREA DE CARÁCTER enfocando los retos de:

- Conocer su potencialidad y desarrollar su autoestima.
- Ser responsable de sus actos y buscar su superación constante.
- Definir su propia escala de valores.
- Ser congruente entre sus principios y su actuar.
- Desarrollar su optimismo y sentido del humor.
- Integrarse y saber trabajar en equipo.
- Valorar su economía personal y su autosuficiencia.

El hombre es sentimientos y emociones, y se establece el ÁREA DE AFECTIVIDAD enfocando los retos de:

- Lograr un estado interior de libertad y madurez emocional.
- Practicar relaciones humanas asertivas.

Tu Misión en el Clan

- Desarrolla su concepción sobre el amor.
- Conoce y respeta su sexualidad y la del sexo complementario.
- Define y valora sus conceptos sobre la familia.

Tu labor en el campo del DESARROLLO PERSONAL será el conocer en forma personal a cada uno de los integrantes de tu Clan y establecer en cuál o cuáles de las diferentes áreas mencionadas tienen más necesidades, motivándolos a trabajar en ellas.

Como apoyo a tu trabajo te recomendamos conocer la publicación "Objetivos Educativos del Movimiento Scout" (que comentamos en el siguiente capítulo) y el libro guía de los jóvenes "Las Rutas de la Precursora" o "Las Rutas del Rover", en donde se sugieren retos concretos para ir logrando el cumplimiento de cada uno de los objetivos.

Es importante el buscar en nuestros jóvenes un desarrollo integral, armónico y balanceado en todas las áreas. Dentro de la igualdad de posibilidades y elementos integrantes del ser humano, recordemos que con las Damas (Clan de Precursoras) habrá que enfocar los retos al desarrollo de su feminidad y con los varones (Clan de Rovers) al desarrollo de su potencial varonil, siempre tomando en cuenta las características, gustos e intereses de cada uno de los integrantes de tu Clan en una atención verdaderamente personalizada.

2.- DESARROLLO SOCIAL

El hombre no existe sino en relación con los demás y se establece el campo de la Sociabilidad, enfocando los retos de:

- Definir su proyecto de vida en libertad y con solidaridad, conociendo sus derechos y también sus obligaciones.
- Reconocer las bases de la autoridad y desarrollar su liderazgo.
- Conocer las bases de su participación en su sociedad.
- Ser subsidiario con su sociedad y aterrizar su idealismo en acciones concretas de servicio.
- Hacer suyos los valores de su patria y su cultura.
- Promover la hermandad mundial, la comprensión y la paz.
- Concientizarse de la problemática ecológica y actuar en consecuencia.
- Ubicarse en su realidad actual y la importancia de la comunicación en la tendencia a la unidad mundial.
- Conocer y utilizar las bases de la comunicación moderna.
- Despertar su espíritu crítico para valorar las influencias del mundo actual y cómo afectan a la cultura de su entorno.
- Comprender al planeta como una entidad viva que se ve afectada por la acción del ser humano.

Tu labor en el campo del DESARROLLO SOCIAL será el lograr, mediante buenas actividades, una

Tu Misión en el Clan

participación activa y dinámica de los jóvenes de tu Clan en el mundo que los rodea, en una forma positiva, logrando ser verdaderos agentes de cambio de nuestro entorno.



Esto va desde nuestro entorno inmediato que es el propio Grupo Scout en el que algunos Clanes se consideran erróneamente separados y como si fueran una entidad aparte llena de privilegios y canonjías especiales; lo cual obviamente no es cierto ya que sólo conforman la cuarta sección del grupo y que aunque siguen en formación, es cierto que por su posición deben ser ejemplo positivo para todos sus hermanos menores.

"Oikos" que es la raíz griega de la "Ecología" se refiere a nuestras relaciones con nuestro entorno y no sólo implica con nuestro entorno "la naturaleza" que el ser humano está destruyendo y esto obliga a acciones concretas de conservación y preservación del ambiente por parte de Precursoras y Rovers; también podríamos hablar de "Ecología Social" y se refiere a nuestra interrelación con otros seres humanos; vecinos, miembros de la familia, compañeros de estudios y/o el trabajo; jefes y subordinados, padres e hijos, etc. etc.

B-P ya había contemplado este campo dándole en sus escritos gran importancia a "la buena ciudadanía" y al "servicio".

Un verdadero mundo de actividades y posibilidades se abren ante un Clan que tenga iniciativa; la cultura del país y la cultura del mundo en todas sus manifestaciones darán oportunidad para enriquecer el programa del Clan.

3.- DESARROLLO ESPIRITUAL

El hombre es igualmente un ser en busca del trascendente y se establece el Campo de la Espiritualidad enfocando los retos de:

- Desarrollar su espiritualidad personal.
- Adherirse a su religión y vivirla conscientemente.
- Practicar la oración como una forma de comunicación con Dios.
- Ser congruente viviendo y manifestando en la vida diaria sus principios.
- Buscar una comunión espiritual con personas de diferentes opciones de fe.
- Relacionarse con Dios en una forma constante y vivencial.



Tu labor en el CAMPO ESPIRITUAL es ayudar a los jóvenes a ubicarse con su propio trascendente y desarrollar en ellos su perspectiva espiritual, su concepción de ese "algo más" que existe en la vida; la religión es un camino y el ser congruente consigo mismo es la forma de recorrerlo. La naturaleza es un medio ambiente ideal para ayudar a los jóvenes a confrontar la grandeza de la creación y así ir encontrando su propio "yo" trascendente y su relación con el Creador.

La lectura del libro "Roverismo hacia el Éxito" de B-P nos muestra un panorama de cómo nuestro fundador viera el desarrollo en todas estas áreas mediante el análisis de los "Escollos del Río de la Vida"; te darás cuenta que sus ideas y sugerencias son atemporales y siguen siendo válidas para los jóvenes de la época actual.

Tu Misión en el Clan

Tu misión en esta Ruta del Ser será ayudar a los jóvenes de tu Clan a tener un desarrollo equilibrado en las seis áreas de su personalidad.

4.- CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

Esta área brindará también la oportunidad de profundizar en el conocimiento del Escultismo; no sólo en los diferentes elementos de su historia y su desarrollo, sino en su evolución actual, su estructura y organización.

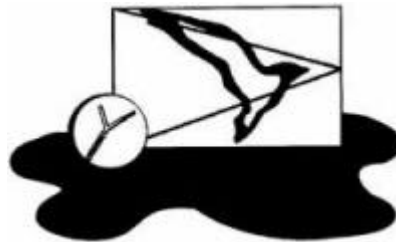
Tu misión aquí es hacerlos conscientes de la importancia del Movimiento Scout tanto internacional como nacional. El participar prestando servicio a las diferentes secciones y niveles de la Asociación con motivo de sus diferentes actividades, será motivo suficiente para programar una gran variedad de actividades con el Clan.

Es importante que se sientan orgullosos de pertenecer al Movimiento, portar nuestro uniforme y vivir nuestros principios; esto es, Ser Scouts y no sólo estar en los Scouts.

TERCER COMPARTIMIENTO

Segunda de las Rutas para ser Precursora/Rover

RUTA DEL ENCUENTRO
Autosuficiencia de la vida al aire libre
Especialidad en la práctica del montañismo
Recorridos socioculturales



Esta ruta es un apoyo básico para el mejor desarrollo de la ruta anterior, "La Ruta del Ser y esto es porque la vida al aire libre es el medio ambiente ideal donde el joven, al controlar sus valores y sus potencialidades, adquiere una mayor confianza y seguridad. Se encuentra a sí mismo.

De hecho, el Escultismo sólo puede desarrollarse con una vida muy activa es la naturaleza, es uno de los elementos esenciales del Método Scout.

Sólo un individuo que se conoce a sí mismo, y que tiene confianza y seguridad en su propio valer, puede interrelacionarse activamente y ser un positivo agente de cambio en su comunidad.

Esta ruta debe llevar al joven a una confrontación con la realidad, a un encuentro de las propias potencialidades y a un encuentro de su ubicación en el mundo, a un encuentro de la realidad sociocultural que le rodee. La naturaleza, en su riqueza, enriquece la vida y experiencias de los jóvenes; da ambiente y variedad a las actividades del Clan.

Este compartimiento contiene tres subdivisiones:

1.- Autosuficiencia en la Vida al Aire Libre

Tradicionalmente este aspecto tiene dos niveles de desarrollo; uno como receptor, esto es, el o la joven reciben el adiestramiento y la formación necesaria y después como emisor, esto es, con base en la práctica constante podrán los jóvenes enseñar a otros cómo disfrutar de la vida al aire libre logrando ser autosuficientes.

Tu Misión en el Clan

De acuerdo a las bases de un "campismo conservacionista", y a la realidad física del terreno, clima y geografía donde normalmente se realizan las excursiones y campamentos del Clan, será necesario desarrollar las habilidades de los jóvenes en las diferentes técnicas scouts.

A fin de aclarar la importancia de este tema nos permitimos citar algunos extractos del libro "El Gran Juego" de Adolfo Aristeguieta.

- **"La capacitación de la vida al aire libre..."**

...Cada fase del campamento responde a la adquisición de conocimientos que están ligados a la evolución del hombre a través de su historia...

- **Dominio y utilización del fuego**

Cuando se está al aire libre, de noche, sin tener a dónde ir y dónde meterse, lo primero que al hombre se le hace imperativo son dos cosas: hacer fuego para reunirse y juntos esperar que vuelva el día.

...Hay que buscar luz, calor, protección y bases para la alimentación... Manejar el fuego fascina, da poder, da seguridad; afirma al muchacho y lo obliga a entender la importancia de una actitud y conducta responsable... Técnicas para encenderlo, precauciones para que no se extienda, fuego para alumbrar, para calentar, para cocinar, o para hacer humo...

- **Saber Guarecerse**

...Una "casa de tela" dónde meterse, estar juntos, sentir menos frío y más protección. Instalar una tienda de campaña es un arte, hay que saberla plantar y también hay que saberla usar... Crece el sentimiento de independencia en la prueba de sobrevivir a la intemperie, de noche y al aire libre. Hay alegría al comprobar el paso que ha dado, en el ejercicio de su autonomía y libertad. El sentimiento de seguridad corporal por ese hecho se afirma. No menos diríase del sentimiento de la capacidad creadora de sus manos.

- **Cómo Alimentarse**

...Cocinar y alimentarse a sí mismo y ser capaz de alimentar a otro. Qué prueba tan buena, para tener la evidencia de la autonomía de acción que supone el darse de comer a sí mismo.

...Aprende que la cocina supone reglas de higiene y disciplina.

...La cocina bien lograda es momento para agradecer, compartir, agrupar, recordar, disfrutar y en ese acto se fortalece el vínculo humano, cobrando fuerza trascendente.

- **El buen uso de Herramientas**

...Recuérdese que ellas no son armas sino utensilios, cuyo manejo supone riesgos; así que hay que aprender a usarlos...

...sí, insistimos, que la destreza manual que desarrollan opera directamente en el Plan de Crecimiento del Gran Juego que venimos siguiendo; dando más confianza y seguridad al muchacho y haciéndolo consciente de su capacidad de servicio.

- **Las instalaciones**

... Éstas instalaciones suponen el trabajo de la madera, el uso de herramientas para prepararla y... un elemento precioso: la cabuya, mecate o sogá, como la llamen. Elemento sólido y Flexible, que permite el nudo y el trenzado, tres elementos simples insustituibles, grandes en su sencillez para todo lo que permiten.

Hacer nudos fascina al muchacho casi con fuerza mágica...

Tu Misión en el Clan

...La inteligencia para resolver una necesidad con elementos tan sencillos puede hacer mucho. Este arte hace evidente el poder de la inteligencia, habilidad y voluntad del hombre, puestas al servicio de la utilidad social, colectiva, durante el campamento.

- **Salud y Seguridad**

...El cuerpo es como una maquinaria fina, que requiere cuidado y mantenimiento inteligente. Ello hay que aprenderlo y en la culminación de ese aprendizaje cuánta enseñanza, cuánto crecimiento íntimo en el conocimiento de si mismo, en el sentimiento de autonomía y libertad individual.

- **Primeros Auxilios**

...Además de saber las normas de higiene alimenticia, hay que saber las reglas higiénicas en general, como el aseo personal, cuidado físico y suficiente información sobre primeros auxilios...

Todos estos conocimientos llevan a la evidencia, que lo primero es conservar la salud. Sin ella es muy difícil realizar las actividades que supone una vida de campamento en pleno intercambio, armonía y creatividad en la naturaleza.

- **Observación de la Naturaleza y Adiestramiento de los sentidos**

...Observar es nutrirse de esa segunda dimensión trascendente de las cosas. Observar es ampliar la conciencia y ampliar la conciencia es crecer. La observación en silencio, es la oportunidad de abrir al individuo a esa dimensión luminosa de las cosas y de la realidad en que se vive. Asiento de la creatividad, la inspiración y la poesía. El adiestramiento de los sentidos conecta al hombre con todo lo que es capaz de incidir en él y nutrirlo o despertarlo, inducir su crecimiento.

- **Señalación y comunicaciones**

...Alejados unos de otros hay que ver cómo podemos mantenernos en comunicación y descubrir otra forma distinta de comunicación a la palabra. Este aspecto del adiestramiento, las comunicaciones, tiene un gran valor en el fortalecimiento del "Yo"... incide directamente en su sentido de participación en el grupo... amplía su radio de acción y con ello el sentimiento de libertad.

- **Mapas, Cartografía y Orientación**

...Informar sobre la posibilidad de un ordenamiento, una posición con relación al Universo.

Orientarse sirve para saber dónde esta uno, a dónde va y cómo vuelve.

Se sugiere capacidad de observar y lo más importante... la relación que hay entre las cosas, y hacer que en el croquis unas y otras guarden la misma proporción.

Para llegar a esto se requieren dos cosas; una buena capacidad de abstracción y la expresión de lo visto llevándolo al plano en relaciones matemáticas.

- **Pionerismo**

...Un pionero es el que va adelante y abre el camino a quienes vienen atrás... es una actividad que fascina al joven porque le da un instrumento de dominio y seguridad sobre la realidad en que está; un arte en el cual y por el cual, se siente realmente superior, dueño de poder, fruto de su inteligencia y su habilidad.

- **La Inspección**

...Una oportunidad de autocrítica. Una oportunidad para que compruebe si sus niveles de exigencia están conformados a lo que cada quien de sí espera y lo exige la realidad.

...Lo que resulta de la mano y creación del hombre requiere mantenimiento, requiere que se

Tu Misión en el Clan

esté siempre sobre ello. Si no, todo se degrada y se desintegra. Todo lo logrado requiere mantenimiento, un evitar gastar y usar más de lo necesario; un reponer lo gastado y de continuo reacondicionarlo todo".

Hasta aquí sólo hemos extractado algunas frases para recalcar la importancia de las "Técnicas Clásicas Scouts" (te recomendamos leer todo el libro).

Como podrás observar, el ser autosuficiente en la vida al aire libre y dominar una serie de técnicas, no sólo es para poder disfrutar de la vida en campamento sin alterar la naturaleza; por el contrario, mejorando el lugar donde realizamos nuestras actividades, también la enseñanza y práctica de cada una de estas técnicas va dando a los jóvenes una formación básica en su "Yo interior".

Ya en el Clan los jóvenes deben dominar todas estas prácticas y tu misión será el vigilar y promover esa preparación acorde a la realidad del terreno donde normalmente realizan sus campamentos. Esto es con la idea de disfrutar de un buen campamento base para desarrollar las actividades al aire libre más típicas del Clan.

2.- ESPECIALIDAD EN LA PRÁCTICA DEL MONTAÑISMO



Confrontar las bellezas de la montaña e ir al encuentro de las bellezas de la naturaleza, es uno de los grandes atractivos de la vida al aire libre en el Clan.

Utilizamos el término montañismo en una forma genérica, incluyendo en él todo tipo de actividades, en todo tipo de terrenos y básicamente bajo la idea de que el mayor desarrollo físico, y la mayor capacidad de acción de los jóvenes en edad de Clan, permite desarrollar actividades más especializadas; que requieren una preparación específica en la práctica de una determinada técnica, y bajo normas específicas de

seguridad.

Entre las muchas posibilidades encontramos:

- **Alta montaña.**

En los volcanes de nuestro país y montañas del extranjero que rebasan la cota de 4,000 mts. de altura. Casi siempre con nieves eternas y ya sin vegetación.

- **Escalada en Roca.**

En paredes de gran diversidad en su dificultad técnica pudiendo ser escalada libre, escalada interior, escalada artificial y la hoy muy de moda escalada deportiva y como postre de una buena escalada, la técnica de rappel para descenso en cuerda por una vertical.

- **Espeleología.**

Descubrimiento, recorrido y estudio de grutas, cavernas y ríos subterráneos que nos permiten admirar los secretos del mundo subterráneo y aprender no sólo de Geología y Biología, sino muchas veces el descubrir vestigios de nuestros antepasados.

- **Recorrido en ríos.**

Ya sea en balsa o en canoas y kayacs; en aguas turbulentas (aguas blancas) o en recorridos fluviales, recorriendo las venas que dan vida a nuestro país.

- **Travesías por terrenos extremos.**

Exploraciones en la selva, en el desierto, recorridos costeros que permiten conocer nuevos lugares y medir nuestros conocimientos y posibilidades.

- **El Mar y sus posibilidades.**

Tu Misión en el Clan

Veleo, canotaje, buceo, etc. dan tema para grandes actividades que nos ponen a prueba.

- **Media Montaña.**

Excursiones y caminatas que nos llevan de un punto a otro salvando obstáculos y conociendo nuestra tierra y a su gente. Repitiendo los recorridos y las hazañas de nuestros pioneros. Recorridos que hoy también se pueden realizar en bicicleta de montaña.

- **El Mundo Aéreo.**

Paracaidismo, ultraligeros, alas delta, deportes hoy muy de moda entre los jóvenes por su atractiva aventura.

- **Expediciones.**

Campamentos de larga duración que implican ser autosuficientes en su operación y lograr metas previamente establecidas.

- **Torneos Deportivos.**

En competencias y convivencias interclanes sobre los múltiples deportes de nuestra sociedad.

Todas estas actividades son de gran atracción entre los jóvenes en edad de Clan y requieren de ciertas bases:

- a.- Conocer y dominar las normas de seguridad de la especialidad.
- b.- Conocer y practicar las bases técnicas para su desarrollo.
- c.- Contar con un instructor calificado para prepararse en la correcta práctica de la actividad.
- d.- Contar con el equipo adecuado y de primerísima calidad para la práctica con suficientes bases de seguridad.
- e.- Desarrollar la actividad progresivamente con base en los diferentes grados de dificultad establecidos para cada especialidad.



Tu misión como Scouter en esta Ruta será el motivar la práctica de una o varias de estas especialidades tomando en cuenta los gustos e intereses de cada uno de los jóvenes, (recuerda que no a todos puede gustarles algo por ejemplo: la escalada y no podemos obligarlos a hacer algo que no les gusta o les produce conflicto; ésta es una oportunidad para el trabajo en equipos).

Una buena idea sería iniciar con una práctica de varias de ellas (acorde al tipo de terreno donde viven); contactando a especialistas que orienten y enseñen a los miembros del Clan, y después, ya conociéndola, decidir cuál o cuáles les agradan a los jóvenes y establecer los equipos y/o el programa de Clan para su progresiva superación.

Recuerda relacionar estas actividades con las necesidades específicas que en cada una de las Áreas de Crecimiento tienen cada uno (a) de tus jóvenes.



3.- RECORRIDOS SOCIOCULTURALES

Conocer la diversidad cultural de nuestro país, brinda una infinidad de oportunidades para la práctica de la vida al aire libre. El encuentro con otras comunidades; otras formas de pensar y de sentir, otras costumbres y tradiciones, otros tiempos y otros momentos es un gran elemento que nos ayudará en la formación integral de nuestros jóvenes.

Tu Misión en el Clan

No sólo es una gran práctica de las técnicas de la vida al aire libre, es diversión, es aventura, es un reto al conocimiento de nuestra realidad sociocultural.

En la antigüedad se realizaba el "peregrinaje" cuyo objeto era precisamente que el individuo tuviera oportunidad de conocer y de comparar su propia realidad con otras formas de vida; de ahí vendrían decisiones fundamentales para el momento de trazar su propio proyecto de vida.

Nuestro país tiene una infinidad de oportunidades para ayudar al joven a descubrir su mundo:

- Vestigios arqueológicos de diferentes culturas y civilizaciones.
- Etnias y culturas diferentes.
- Bellezas naturales enclavadas por todo el país.
- Manifestaciones artísticas y folklóricas de gran diversidad.
- Festividades típicas en fechas clave.
- Puntos de actividad de personajes célebres. etc.

Tu misión en esta área será despertar la imaginación de los miembros de tu Clan y motivarlos a lanzarse a descubrir su mundo y su realidad. Procura evitar que estos viajes se conviertan en un turistar sin ton ni son, vigila que sean viajes verdaderamente formativos para lo cuál deberán:

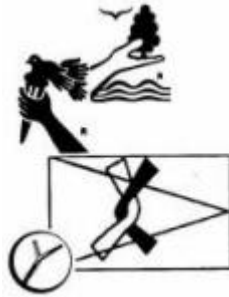
- Llevar una bitácora de viaje y documentarla gráficamente.
- Entrar en contacto y comunicación con la gente del lugar.
- Investigar los detalles de su cultura.
- Informar en detalle de su recorrido.
- Hacer un análisis comparativo de lo vivido con su propia realidad.

Igualmente en este caso, los gustos e intereses de los propios jóvenes serán determinantes y deberás motivarlos siempre a prestar servicio a las comunidades visitadas.

CUARTO COMPARTIMIENTO

Tercera de las Rutas para ser Precursora/Rover

RUTA DE LAS ESPECIALIDADES					
Especialidades Scouts en el Clan					
D e p o r t e s	E c o l o g í a	E C x o p r e s i v e n c i a y ó n	H u m a n i d a d e s	S y e R e s i c i d a d e	T y e c n o l o g í a
Especialidades Scouts Institucionales					



Esta Ruta es nueva para los clanes en México, ya que fue hasta 1994 cuando se estudió y se aprobó su inclusión en el Esquema de Adelanto de la Rama Mayor.

Existen muchas razones para dar validez a esta decisión; algunas de ellas son:

- Dar continuidad a la formación que en el área traen los muchachos desde la Manada y las Tropas, haciendo coherente y progresivo el Esquema de Adelanto.
- Dar oportunidad a los jóvenes para superarse en sus conocimientos y habilidades, con base en sus propios intereses.

Esta Ruta nos permitirá dar a los jóvenes la oportunidad de desarrollar sus aptitudes y de adquirir conocimientos y habilidades para que de acuerdo a su capacidad puedan proyectarlos en servir a los demás.

Muchas veces esta "especialidad" basada en los gustos e intereses del joven, puede llegar a convertirse en su profesión y forma de vida.

En los Fundamentos Educativos del Escultismo encontramos claramente los conceptos que orientan el desarrollo de las Especialidades Scouts en la actualidad:

- *Cada Sección Scout propone al muchacho un variado conjunto de especialidades adaptado a sus intereses y edad para que desarrolle su capacidad.*
- *Así se procura que la propuesta educativa común de su sección quede enriquecida por su propio programa personal.*
- *En las especialidades, el muchacho las asumirá siempre en vista al servicio a los demás, sea éste de Integración en la Unidad (Manada), de Colaboración (Tropa Scout), Participación (Tropa Expedicionaria), o Proyección Social (Clan).*

Tu Misión en el Clan

LOS OBJETIVOS DE LAS ESPECIALIDADES SCOUTS SON:

- Proporcionar un camino para desarrollar sus conocimientos y habilidades en aquellos temas que son de su particular interés.
- Desarrollar actividades en el tema que permitan:
 - CONOCER Adquirir e incrementar sus conocimientos sobre el tema de su elección.
 - HACER Actividades que permitan practicar los conocimientos adquiridos.
 - COMPARTIR Actividades que permitan poner esos conocimientos al servicio de los demás.
- Mantener la secuencia y progresividad de las Especialidades Scouts adquiridas anteriormente en otras secciones y elevar el dominio de la misma.

EL NIVEL DEL RETO DE LAS ESPECIALIDADES SCOUTS es el siguiente:

EN LA MANADA	Inducción al tema de la Especialidad Scout Sentando bases firmes para su desarrollo.
EN LA TROPAS SCOUT	Conocimiento del tema de la Especialidad Scout Profundizando en él; explorando los aspectos más relevantes, base de orientación vocacional.
EN LA TROPA EXPEDICIONARIA	Interdisciplinariedad de la Especialidad Scout Relacionándola con otros temas y especialidades e identificar sus campos de aplicación, es ir encauzando la orientación vocacional.
EN EL CLAN	Difusión de la Especialidad Scout Promoviendo su desarrollo, principalmente entre los mismos scouts (instructores y sinodales) y aplicándola para beneficio de los demás.

LA ESPECIALIDAD SCOUT EN EL CLAN deberá enfocarse a buscar el desarrollo de la comunidad y la educación para el desarrollo en la comunidad que se seleccione.

Este compartimiento cuenta con dos subdivisiones:

1.- ESPECIALIDADES SCOUTS EN EL CLAN

El Esquema de Especialidades Scouts en el Clan es exactamente el mismo esquema que se repite en todas las secciones anteriores y cuyo objeto es permitir que una gran variedad de temas puedan estructurarse en una forma ordenada, coherente y progresiva. (Consultar libro "Especialidades Scouts en el Clan").

Los Grupos de Especialidades son los mismos:

- Deportes
- Ecología
- Expresión y Comunicación
- Humanidades
- Seguridad y Rescate
- Tecnología y Ciencia

Cada joven podrá escoger la especialidad de su agrado y cumplir con sus requisitos comprometiéndose a servir a los demás con el conocimiento adquirido.

2.- ESPECIALIDADES SCOUTS INSTITUCIONALES

Son Especialidades Scouts que coinciden con las acciones que emprende la Asociación en beneficio de la comunidad. En principio, son Especialidades Scouts Institucionales las siguientes:

- Deportista
- Conservación del Medio Ambiente
- Alfabetización
- Civismo
- Hermandad mundial
- Protección civil
- Tecnología apropiada



Tu misión en esta área será el investigar el historial del joven en cuanto a las especialidades adquiridas en las otras secciones y ver qué pasa con los intereses del joven al respecto. ¿Puede superarse en el dominio del tema correspondiente?. Si no obtuvo ninguna con anterioridad, ver cuáles son los intereses actuales y motivarlo a verdaderamente especializarse en alguna área.

La idea es que el joven seleccione una Especialidad Scout y una Especialidad Institucional como mínimo para cubrir esta ruta.

Convertirse en un verdadero especialista en el tema y poder así servir a los demás con sus conocimientos y habilidades (para el nivel máximo, dependerá de los intereses del joven en cuestión; pero pensamos que dos o quizá tres cuando mucho en cada nivel -scouts e institucionales- permitirán convertirse en un verdadero especialista y no en un caza insignias).

QUINTO COMPARTIMIENTO

La Ruta de la Proyección

RUTA DE LAS ESPECIALIDADES
Especialidades de Técnica
Especialidades de Expediciones
Especialidades de Proyectos
INSIGNIA B-P



Esta ruta es la última en recorrerse ya que es la preparación para la partida; lleva a desarrollar las acciones necesarias para afrontar el futuro.

Tradicionalmente el Clan ha presentado las "Especialidades" propias de la Rama Mayor como los retos finales a lo que los jóvenes deben enfrentarse para culminar su trayectoria en el Movimiento.

Las tradicionales "Especialidades Rovers" fueron diseñadas para realizar una serie de actividades encaminadas a que los jóvenes sepan afrontar su realidad y preparar adecuadamente la presentación de sus ideas, para poder llevarlas a cabo con éxito.

Tu Misión en el Clan

Este compartimiento tiene tres subdivisiones:

1.- ESPECIALIDAD DE TÉCNICA

La idea es motivar a los jóvenes a prepararse a fondo en algún tema de su elección; dicha preparación deberá ser hasta que se obtenga la capacidad necesaria para poder instruir a otros sobre el tema seleccionado.

El tema se puede seleccionar de entre dos áreas:

- **Vida al Aire Libre**

Por ejemplo: campismo, exploración, pionerismo o cualquiera de las técnicas clásicas del Escultismo, o también alguna de las Especialidades del deporte de montaña como: escalada en roca, alta montaña, espeleología, ciclismo de montaña, recorrido en ríos, buceo, etc.

- **Vida en Comunidad**

Por ejemplo: ecología, ecotécnicas, salubridad, socorrismo, alfabetización, reforestación, agricultura orgánica, etc. De hecho cualquier tema o habilidad técnica que permita la superación de la comunidad.

Tu misión como Scouter es motivar al joven a seleccionar un tema y a que se prepare adecuadamente en el mismo; puedes ayudar orientándolo sobre dónde puede adquirir los conocimientos necesarios o conseguir al instructor adecuado. Checar su proyecto de preparación y ver que aplique dichos conocimientos mediante el servicio; ya sea sirviendo como instructor sobre el tema a los muchachos de las secciones menores, a miembros de otro grupo o alguna comunidad seleccionada.

Recuerda: tema, preparación, servicio.

Haciendo una analogía con la vida, esta especialidad es como si el joven seleccionara el tema de su propia tesis.

2.- ESPECIALIDAD DE EXPEDICIONES

Esta especialidad tiene como objetivo el que el (la) joven visiten comunidades diferentes a la suya propia con el fin de comunicarse y convivir con sus habitantes a manera de extender y practicar sus relaciones humanas.

Lo ideal es que las comunidades a visitar estén relacionadas con el tema seleccionado para la especialidad anterior, por ejemplo: si seleccionó "Escalada en Roca", que visite a otros grupos de escaladores y otras zonas para conocer diversos tipos de roca u otras técnicas diversas; o si seleccionó ecotécnicas, que visite varios lugares donde se apliquen diversas ecotécnicas para que tenga una perspectiva más amplia de su uso. Un mínimo de tres o cuatro comunidades diferentes le darán al joven una panorámica más amplia.

Tu misión como Scouter será el asesorar sobre las diversas comunidades relacionadas con el tema seleccionado procurando que exista variedad no sólo geográfica, también sociocultural; de manera que el (la) joven pueda confrontar diversas realidades.

Pídeles que lleven una bitácora de viaje y que se reporten periódicamente al Clan, (en forma lo más gráfica posible) para que todos aprendan y se motiven a su propio adelanto.

Una idea muy formativa es que durante el reporte, el Rover o la Precursora hagan un análisis de su propia realidad en comparación con la realidad de la comunidad visitada. Tú deberás orientar al

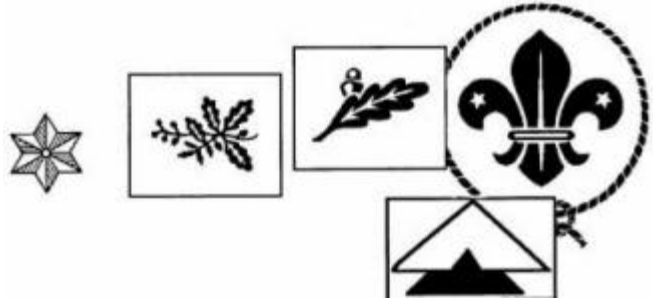
Tu Misión en el Clan

joven de manera que el reto sea al tamaño de sus posibilidades; ni tan sencillo que no implique superación, ni tan difícil que provoque el abandono.

Siguiendo con la analogía expuesta, esta especialidad es un estudio de campo sobre el tema seleccionado y puede realizarse en forma paralela a la Especialidad de Técnica.

3.- ESPECIALIDAD DE PROYECTOS

Aquí la idea es que el (la) joven, aprenda a aterrizar sus ideales. Igualmente, lo idea! es que sea el tema seleccionado y con base en el estudio de campo realizado, el joven debe identificar claramente una necesidad real y preparar un Proyecto de Servicio que sea de utilidad para alguna comunidad.



Siguiendo la analogía, el resultado esperado en esta especialidad es que el (la) joven presente su tesis y por lo mismo deberá tener una excelente presentación.

En la vida constantemente nos enfrentamos con el hecho (ya sea en la Universidad o en el trabajo), de tener que hacer presentaciones de nuestros proyectos e ideas; el objetivo de este trabajo es que los muchachos no sólo aprendan a hacerlo, sino que dominen la materia.

Tu misión como Scouter será que una vez seleccionado el tema por el (la) joven, le enseñes cómo hacer la presentación de su proyecto y que incluya por lo menos:

- Hoja de presentación -resumen de la idea-.
- Antecedentes -el porqué del proyecto.
- Objetivos a cumplir.
- Tareas y acciones a desarrollar para el logro de los objetivos.
- Recursos materiales y humanos necesarios.
- Cronograma para su realización.
- Presupuesto para el desarrollo del proyecto.
- Plan de financiamiento.
- Cómo se evaluará su cumplimiento.

Deberás motivar a que la presentación sea excelente en cuanto a: limpieza, redacción, ortografía, encuadernado, etc. aquí lo importante es la calidad del contenido y de la presentación.

Posteriormente deberás motivar la realización del proyecto; para esto quien coordina la acción será el propio autor, -Rover, Precursora y lo ideal es que involucre por un lado a los integrantes del Clan para su desarrollo y por el otro a la activa participación de la propia comunidad que se verá beneficiada con el mismo. Después de evaluar su desarrollo, deberá presentar un reporte final con sus conclusiones ante todo el Clan.

4.- INSIGNIA B-P

Ésta es la Insignia Terminal del Clan y la idea es que pudieran obtenerla todos los integrantes del mismo.

Tu misión como Scouter será el motivar a los jóvenes a lograrla y para otorgarla conducir una reunión de evaluación con todo el Clan en donde el Rover o la Precursora candidatos, realizarán una evaluación donde analizaremos su vida en el Clan y cómo les afectó en su forma de ser y de actuar.

Los jóvenes que logran esta insignia deben ser un ejemplo ante todos los demás miembros del Clan y ante sus hermanos menores de las otras secciones; del ideal que esperamos del individuo realizado.



Después de la aprobación del Consejo de Clan deberás tramitar la insignia correspondiente ante la Comisión Nacional de Métodos Educativos.

Cuando el (la) joven ha cumplido la edad límite y ha cubierto los retos de su Esquema de Adelanto hasta ahora mencionados, es que se hace acreedor a la ceremonia de Partida del Clan con la cual culmina su vida como joven en formación dentro del Clan y de hecho dentro del Movimiento.

Tu misión como Scouter es procurar que esta Partida sea emotiva y motivadora, para que el joven se enfrente a la vida y a sus nuevas responsabilidades como Hombre o como Mujer y que deberá ser positivo agente de cambio en su propia comunidad.

Aquí es oportuno motivarlos a que continúen su vida en el Escultismo como Scouters a fin de que puedan dar a otros muchachos la oportunidad de vivir el "Gran Juego del Escultismo".

COMENTARIOS SOBRE LAS INSIGNIAS DE ADELANTO

Todas las Rutas en sus diferentes etapas cuentan con insignias que muestran el adelanto que van logrando los jóvenes en su vida en el Clan.

Para ellos son un estímulo que van recibiendo en la medida de su esfuerzo por superarse.

Para ti, como Scouter de Clan, son una herramienta de trabajo que te permitirá motivar a los jóvenes en el momento oportuno, por lo cual deberás manejarlas con mucho criterio.

Primero, deberás procurar un justo medio para entregarlas, sin regalarlas pues perderían su valor, ni hacerlas prohibitivas y sean inalcanzables, lo cual haría que los jóvenes perdieran interés.

Luego deberás usar tu sentido común y el conocimiento de tus jóvenes en cuanto al cumplimiento de los objetivos educativos de sección a fin de otorgarlas cuando has visto un esfuerzo sincero de superación y en el logro de los mismos

IV.- PROGRAMA SCOUT EN LA SECCIÓN

D.- OBJETIVOS EDUCATIVOS DE SECCIÓN

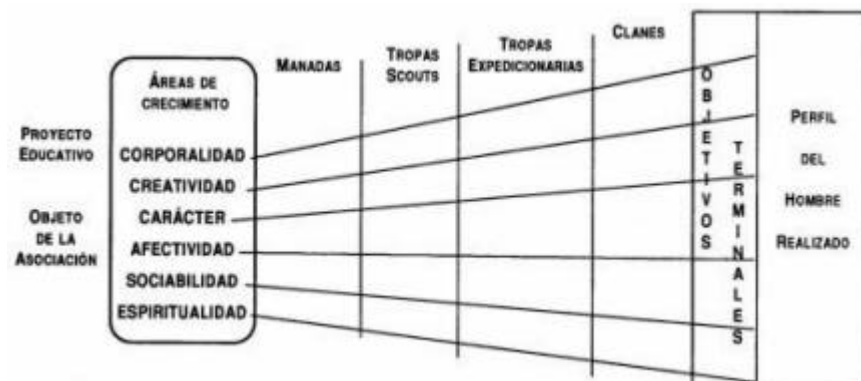
Los elementos mencionados anteriormente, esto es, Marco Simbólico (Ambiente de Reto y Servicio), Estructura (Sistema de Individuos Asociados) y Adelanto Progresivo (Las Rutas del Rover o las Rutas de la Precursora), son los elementos que conforman el Programa de Jóvenes en su versión para Clanes.

Son los elementos que conocen y operan los propios jóvenes del Clan para poder desarrollar sus actividades; en las páginas anteriores hemos planteado algunas ideas que a ti, como Scouter, te ayudarán a que los apoyes para lograrlo.

Todos estos elementos, están diseñados para lograr los objetivos mencionados en el capítulo del Proyecto Educativo del Movimiento Scout que es tu principal misión y objetivo.

Aquí te presentamos una herramienta más para ayudarte en tu labor, esto es los "Objetivos Educativos de Sección" también conocidos como "Objetivos Intermedios".

Veámoslo esquemáticamente:



Específicamente ---> ¿Qué debo lograr con los jóvenes en el Clan?

Estos objetivos proponen conocimientos, actitudes y acciones que son deseables de acuerdo al respectivo objetivo terminal y que son posibles según el grado de desarrollo de los jóvenes en el Clan.

Para profundizar en este tema te recomendamos los siguientes pasos:

A- Que te familiarices con la temática del capítulo II de esta publicación "Proyecto Educativo del Movimiento Scout". Lo que te permitirá ir profundizando en los alcances educativos de nuestro Movimiento.

El saber que trabajamos para "objetivos a lograr" y no "pruebas a pasar" es un gran paso en beneficio de nuestro trabajo.

B- Diseñar y manejar todas nuestras actividades del Clan, en función de Objetivos Educativos, (detalles sobre este tema en el próximo capítulo).

C- Leer y empezar a familiarizarte con el libro "Objetivos Educativos del Movimiento Scout". Ésta es una gran herramienta de trabajo, que será necesario ir dominando poco a poco.

D- En principio te recomendamos leer el capítulo de "Algunas características de la malla de objetivos educativos", y en los diferentes capítulos de objetivos, la introducción del Área de Crecimiento y específicamente las columnas de Clanes - Juventud libre y Juventud

Tu Misión en el Clan

comprometida y la de Objetivos Terminales.

Como podrás notar, los Objetivos Terminales son los mismos que aparecen en el capítulo "El Reto de tu propio desarrollo", en los libros de los muchachos "Las Rutas" y en el segundo capítulo de esta publicación. Esto es porque consideramos que ya en el Clan los jóvenes deben saber concretamente qué se espera de ellos para que puedan definir su propio Plan de Vida".

- E- En cuanto a los Objetivos Intermedios propios de los clanes, son puntos de referencia que están para ti como Scouter, que te ayudan a definir actividades concretas que permitan a los jóvenes avanzar al logro de sus metas.

Con un poco de observación te darás cuenta que los retos y actividades que se sugieren en el Esquema de Adelanto a los jóvenes, y específicamente en la "Ruta del Ser", están pensados para el logro de dichos objetivos.

- E- Al avanzar en tu esquema de Adiestramiento Continuo, te recomendamos asistir a alguna oportunidad de Adiestramiento o algún módulo que trate específicamente este tema, a fin de que llegues a dominarlo.

El ideal es que te acostumbres a trabajar en función de la malla de Objetivos Educativos de sección, que domines completamente la columna de objetivos de los Clanes y que conozcas la progresividad de las diferentes líneas de objetivos desde la Manada hasta el Clan.

- F- Al acostumbrarnos nosotros como Scouters a trabajar en función de objetivos educativos, daremos un gran paso ya que aboliremos la absurda costumbre de "pasar pruebas" a los muchachos.

Es obvio que un objetivo "x" se puede lograr mediante la participación activa en muchas actividades y que una buena actividad bien planeada nos puede ayudar a avanzar en el logro de muchos objetivos.

- G- Por otro lado, la evaluación del adelanto y superación real de nuestros jóvenes se hace más fácil, ya que tenemos una gran cantidad de parámetros para guiar nuestra observación; y más difícil, ya que no es lo mismo decir que ya sabe hacer 10 nudos, a decir que se ha superado en su habilidad manual y en qué grado; y qué tanto ha avanzado al asumir la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
- H- Ten calma, poco a poco irás dominando todos estos conceptos y llegará el momento que domines ampliamente los Objetivos Educativos de Sección.

IV.- PROGRAMA SCOUT EN LA SECCIÓN

E.- ACTIVIDADES EDUCATIVAS

Éste es quizás el apartado más importante de la presente Guía, todo lo anterior son fundamentos, herramientas y apoyos que no sirven de nada si no llegamos a comprender que:

- Todo lo anterior se logra VIVIENDO ACTIVIDADES.
- Los muchachos vienen al Escultismo en BUSCA DE ACTIVIDADES ATRACTIVAS.
- Un PROGRAMA DE JÓVENES LLENO DE ACTIVIDADES ATRACTIVAS diseñadas en función de Objetivos Educativos, no sólo es el secreto del éxito de B-P hace casi un siglo, sino que es el único camino para la superación del Escultismo en el Siglo XXI.
- Necesitamos que nuestras ACTIVIDADES además de ATRACTIVAS sean EDUCATIVAS.

Analicemos este punto desde diferentes ángulos:



CONCEPTO DE ACTIVIDAD

Una actividad es un conjunto de experiencias que se van viviendo y que ofrecen a los jóvenes la oportunidad de practicar y adquirir el tipo de conducta prevista en el objetivo.



Las "experiencias" surgen conforme los jóvenes van enfrentando una serie de situaciones determinadas; es una interacción entre el joven y la vida misma.

Por consiguiente es la EXPERIENCIA lo que permite el logro del objetivo.

Si la experiencia es una relación personal del joven con la realidad, nosotros como Scouters no podemos intervenirla ni manipularla, ni siquiera preverla con certeza.

Lo que SÍ PODEMOS es actuar sobre las actividades para que éstas susciten o permitan experiencias que conduzcan a la obtención de la conducta prevista en el Objetivo Intermedio.

Es así, como las actividades son el motor que pone en marcha los cambios conductuales de los jóvenes y el logro de los Objetivos Educativos.

BASES DE UNA ACTIVIDAD EDUCATIVA

Hemos dado en utilizar el acróstico "DURA" para describir las características que debe reunir una

Tu Misión en el Clan

actividad para considerarla educativa.

- D** esafiante Esto es, toda actividad debe contener un desafío, una motivación, un reto que estimule al joven a superarse, pero que al mismo tiempo esté al alcance de sus posibilidades y nivel de desarrollo. Si es muy fácil, no despierta interés y si es muy difícil de acuerdo a su capacidad, lo intimida y evita que desee realizarla.
- U** til Cada actividad debe dejar en el joven un aprendizaje efectivo de algo; un nuevo tema, un nuevo enfoque, un punto de vista diferente, una ampliación del horizonte, una nueva perspectiva, etc.
- Para tener categoría educativa no basta con una actividad espontánea, o repetitiva o de mucha acción. Es preciso que tenga un rico contenido y se oriente al perfeccionamiento del joven.
- R** ecompensante Debe producir en el joven la percepción de haber logrado algo de provecho; un nuevo conocimiento, un nuevo nivel en su experiencia, la satisfacción de un anhelo, etc., en sí la idea en su mente de que valió la pena haberla vivido.
- A** tractiva Debe ATRAER al joven, despertar su interés y deseo de acometerla y participar activamente en su desarrollo, ya sea porque es de su agrado, porque es muy original, porque es sobre algún tema que le interesa o porque se siente comprometido con el valor implícito en ella.

TIPOS DE ACTIVIDAD

El joven que pertenece al Movimiento se encuentra generalmente ante dos tipos de actividades que podríamos identificar como:

ACTIVIDADES INTERNAS	ACTIVIDADES EXTERNAS
Aquellas que se realizan en el Movimiento o por iniciativa de éste.	Todas las que los jóvenes realizan fuera de los Scouts y sin vinculación directa con ellos.

La mayoría de las veces, estos dos bloques parecen antagónicos, como si uno se interpusiera con el otro y fuera forzosamente necesario elegir entre uno y otro.

Esto es algo que los Scouters debemos evitar que se presente, ¿cómo?... analicemos las actividades internas:

Las ACTIVIDADES INTERNAS del Movimiento Scout DEBEN ser de dos tipos:

ACTIVIDADES FIJAS	ACTIVIDADES VARIABLES
Aquellas que ayudan a crear el ambiente previsto por el Método y el Programa Scout.	Aquellas del más diverso contenido que surgen de los gustos y expectativas de los propios jóvenes.

¿QUÉ HACER PARA LOGRARLO?

1. LAS ACTIVIDADES FIJAS

Las juntas de Clan, juntas y reuniones de equipo, excursiones, encuentros y campamentos

Tu Misión en el Clan

técnicos, fogatas, veladas, revistas de uniforme, servicios al grupo, Consejos de Clan, Ceremonias e Investiduras, etc., etc., que son las actividades que tradicionalmente han conformado la vida del Clan, DEBEMOS SEGUIRLAS HACIENDO en un adecuado balance ya que son muy importantes, son las que han conformado el perfil y el ambiente propio del Escultismo y específicamente el ambiente propio del Roverismo o del Precursorismo. Son el eje de nuestras actividades, que les dan "sabor" a la Rama Mayor.

2. LAS ACTIVIDADES VARIABLES

Reuniones y juntas de Clan del más diverso tipo que satisfacen los gustos y expectativas de los jóvenes; así como de fuerte interrelación con la comunidad como servicios, visitas, expediciones, foros, etc., etc., que ya realizábamos pero que será necesario INCREMENTAR SU CANTIDAD Y SU CALIDAD a fin de abrir nuestro Movimiento a su realidad sociocultural y lograr que nuestros jóvenes participen cada día más como positivos agentes de cambio de su entorno.

Estas actividades nos permitirán interactuar activamente en el mundo de las actividades externas del joven, apoyando su participación y superación en las mismas y evitando el choque del joven entre sus dos realidades; por el contrario, conjugando sus dos mundos en un solo camino de superación constante.

La temática de estas actividades nos dará los gustos, intereses, expectativas de los propios jóvenes por un lado y la realidad sociocultural, situaciones, crisis, valores, sucesos y expectativas de la sociedad que nos rodea por el otro.

3. ROMPER RUTINAS Y ABRIRNOS AL MUNDO

Debemos dejar atrás aquellos tiempos de reuniones rutinarias donde se "filosofaba" sobre lo que debía ser el mundo y sobre cómo deberían "pasarse" los escollos y todo quedaba en juntas llenas de "rollo" que se olvidaba al salir de ellas y éramos algo así como "una hermandad secreta de jóvenes que suponían tener la respuesta a todos los problemas del mundo".

Debemos abrirnos al mundo y lograr que nuestra juventud, Rovers y Precursoras sean participantes activos -no de rollo sino de hechos- en el mundo que los rodea y esto sólo lo lograremos si nuestras actividades son "activas" y de participación real en los sucesos de nuestro entorno.

El Roverismo/Precursorismo debe ser el ejemplo y la vanguardia de las otras secciones para que siguiendo ese ejemplo, el Escultismo sea la vanguardia juvenil de nuestro país.

ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Mencionábamos anteriormente que varias actividades pueden conducir al logro de un mismo objetivo reforzando desde distintos ángulos el cambio de conducta que se busca producir.

Igualmente comentábamos que una sola actividad bien seleccionada, planeada y organizada, permite alcanzar simultáneamente varios objetivos, incluso de diferentes áreas de crecimiento; estas actividades producirán un mayor efecto con un menor esfuerzo.

Para que logremos esto, debemos ORGANIZARLAS bajo los siguientes CRITERIOS que operan simultáneamente:

CONTINUIDAD

Nuestra forma habitual de trabajar debe ser así CON ACTIVIDADES, esto es, tanto las reuniones fijas como las variables deben ser DURA; para ser consideradas ACTIVIDADES EDUCATIVAS.

PROGRESIÓN

Las actividades deben tener secuencia y progresividad tanto en la relación y esfuerzo de una respecto a la otra, como en la complejidad creciente de sus desafíos.

INTEGRACIÓN

El conjunto de actividades realizadas, debe responder EQUILIBRADAMENTE al cumplimiento de objetivos de TODAS LAS ÁREAS DE CRECIMIENTO, de manera que se articule el propósito de obtener un desarrollo integral.

IV.- PROGRAMA SCOUT EN LA SECCIÓN

F.- COEDUCACIÓN: ESCULTISMO Y COEDUCACIÓN

El Escultismo nació como una respuesta a realidades concretas, y mientras vivió su fundador se mantuvo constantemente actualizado, respondiendo a cada nueva realidad casi al mismo tiempo en que aparecía o se identificaba.

Podría decirse que Baden-Powell mantuvo permanentemente en mira "los signos de los tiempos" para hacer que su obra, su creación, continuara siendo lo que él quiso que fuera: Formar al Hombre.

Formar al Hombre quiere decir FORMAR AL SER HUMANO, MUJER Y VARÓN.

Una respuesta constante, suficiente, precisa y sencilla a las situaciones de la cambiante realidad que los tiempos y las regiones presentaban al gran reto de siempre:

Robert Baden-Powell fue proveyendo Programa Scout cada vez que aparecieron las necesidades del mismo; primero fueron las Patrullas, luego las Manadas, más tarde los Clanes; pero también, al poco tiempo de iniciado el Escultismo, el Fundador se lo brindó a las muchachas y de allí nacieron las Guías. A pesar de que en aquella lejana época la presencia de la mujer en la educación y aún en la vida diaria era muy limitada, Baden-Powell atendió el hecho de que la humanidad está constituida por hombres y mujeres y que las bondades de su método no están destinadas con exclusividad a los varones.

¿Qué habría hecho B-P para este momento si viviera?



Probablemente modificaría en forma sustancial muchos procedimientos de aplicación del programa, y enriquecería el Escultismo con la participación plena, constante, conjunta y organizada de mujeres y varones.

El mundo sigue su marcha y nuestros niños, muchachos, adolescentes y jóvenes van juntos a todas partes, estudian y juegan, comparten y participan juntos en la escuela, conviven y no sólo en sus hogares sino también en los clubes, en los deportes, en las diversiones y en las mil actividades de cada comunidad.

No podemos imaginar un Escultismo divorciado de la realidad.

Conviene plantearnos claramente la cuestión en términos sencillos.

Ante todo admitimos que la coeducación ha dejado de ser un tema de discusiones académicas, para convertirse en nuestra realidad y forma de vida.

Por esto enfoquemos el tema en su aspecto de programa, con significación educativa, y no en sus implicaciones políticas o administrativas.

Tu Misión en el Clan



El Programa Scout, el programa de jóvenes, debe mantenerse actualizado y adecuado a la realidad de la Coeducación y en este enfoque distinguimos:

Una cosa son las actividades conjuntas que se vienen realizando a diferentes niveles (bajo responsabilidad, dirección y control locales) sin objetivos específicos que incidan en el Programa, y otra cosa son las actividades planificadas, organizadas y ejecutadas de manera permanente y estable con muchachos y muchachas, con objetivos específicos de formación y educación que inciden directamente en el Programa Scout; a estas últimas las identificamos con la Coeducación. Cuando hablamos de Coeducación, definitivamente no nos referimos simplemente a tener actividades conjuntas.

En el Clan éste es un tema de suma importancia que tú como Scouter no sólo debes tomar en cuenta, sino trabajar formalmente en dirección a una Coeducación plena y verdaderamente formativa.

Para ayudarte en tu labor, te presentamos los siguientes criterios:

El Escultismo está creado y diseñado para el ser humano, para la gente joven, sin tomar en cuenta los roles estáticos de hombre y mujer, sino el más amplio y dinámico de "ser humano", porque responde a la realidad actual de nuestra sociedad.

El Escultismo debe considerar la Coeducación como objetivo pedagógico del Programa Scout tomando en consideración que los niños y niñas, los jóvenes y las jóvenes, conviven en la realidad de sus hogares, escuelas y actividades sociales corrientes de una manera coeducativa.

Cada Provincia, de hecho CADA GRUPO SCOUT como responsable, y cada Sección; cada Clan en este caso, tendrán que abordar la cuestión de la Coeducación de manera distinta, para atender a su propia realidad y recomendamos que cualquiera que sea la estrategia que adopten, tengan en cuenta las siguientes:

BASES PARA LA COEDUCACIÓN

1. El cambio de roles sexuales debe ser analizado cuidadosamente; no caer en la tentación de ir más rápido que los propios jóvenes, pero tampoco tan lento que nos rebasen ellos.
2. Antes de provocar o producir cambios importantes es preciso provocar un debate amplio y bien dirigido, documentado y preparado. Los jóvenes tienen la palabra.
3. Es importante considerar la evolución de los propios jóvenes en su comunidad y el ambiente al respecto de la propia comunidad.
4. A menudo los Padres de Familia no tienen los mismos conceptos y más bien tienden a rechazar el tema, por lo cual es preciso una gran labor de comunicación para superar temores y resistencias.

Tu Misión en el Clan

5. Cuando llegó la Coeducación a la escuela, los maestros y los discípulos no estaban preparados, lo mismo nos puede suceder en el Escultismo, ¿qué podemos hacer para lograr esta preparación?
6. En el proceso de estructuración de la personalidad de los jóvenes, han tenido capital importancia los modelos de papá y mamá desde los muy definidos roles de "hombre y mujer"; el cambio de la orientación hacia el rol de "ser humano" ha de ser tal que no provoque un desajuste en la personalidad de los jóvenes, especialmente en su sentido de identidad.
7. Debemos trabajar con cuidado en la modificación de las formas de educar a muchachos y muchachas, eliminando estereotipos, fomentando el sentido de compartir responsabilidades entre ambos sexos, tanto como el sentido de independencia y, procurando presentar nuevos modelos de conductas y actitudes que tiendan a desarrollar cualidades de relación interpersonal antes que cualidades de "masculinidad" y "feminidad", aunque con respeto a cada persona y a sus cualidades intrínsecas.
8. Es preciso conocer y complementar los programas escolares de educación sexual de modo que se refleje esto en el Programa de Actividades en términos de información y de referencias religiosas (espirituales), sociales y familiares como marco insustituible de seguridad.
9. También es importante tener constantemente en cuenta los aspectos psicológicos de la Coeducación en cuanto a las diferencias Individuales y grupales por edades, comunidades, ubicación social, etc.
10. Cuidadosamente debe planearse la transición desde un programa homogéneo y exclusivo para varones o para mujeres, hasta un programa Coeducativo.
11. Según sea, los planes de aplicación deberán definirse previamente, cuestiones como la participación de líderes de uno y otro sexo, la concientización de estos líderes en cuanto a los cambiantes roles sexuales, o del hombre y la mujer en el medio ambiente y comunidad, de aplicación de la experiencia y especialmente, la seguridad de que los Scouters opten libremente por trabajar en el área de la coeducación, que tengan plena conciencia de su opción y conozcan bien las ventajas y desventajas de la Coeducación.
12. Finalmente trabajar de modo que entendamos que en el Escultismo la Coeducación no se reduce a trabajar o actuar juntos o separados, sino que significa descubrir nuevas posibilidades para vivir juntos el Método Scout, inventar nuevas formas, pero permanecer fiel al Espíritu de Baden-Powell.

ETAPAS EN LA EVOLUCIÓN DE LA COEDUCACIÓN

Para trabajar en Coeducación es importante tomar en cuenta la realidad de los propios jóvenes, y ésta en función de la sociedad y la comunidad en que se desarrolla su vida.

A.- SECCIONES PARALELAS E INDEPENDIENTES

Consiste en el establecimiento de secciones femeninas y secciones varoniles trabajando en forma paralela en un Grupo Scout, realizando actividades eventuales y progresivas en función de la edad de los muchachos.

B.- SECCIONES INTEGRADAS

Cuando en una sección se encuentran unidades (Patrullas o equipos) del mismo sexo, compartiendo un programa general básico y un programa de adelanto específico por sexo. Es la

Tu Misión en el Clan

forma menos utilizada en Coeducación en algunos casos en Europa.

C.- SECCIONES MIXTAS

Sobre todo en la Rama Mayor; equipos mixtos buscando siempre el equilibrio numérico entre muchachos y muchachas. Es importante recalcar que aún en éstas es conveniente la realización eventual de actividades específicas por sexo, a fin de atender a necesidades educacionales específicas.

La Asociación de Scouts de México reglamentariamente funciona con el sistema de secciones paralelas e independientes.

V.- APOYO AL PROGRAMA

Idealmente toda la organización denominada Asociación de Scouts de México, A. C., está pensada, diseñada y estructurada para dar un apoyo al Programa de Jóvenes.

ESTRUCTURA

Existe una estructura humana de Dirigentes cuya misión primordial en todos sus niveles es apoyar a los Scouters para que puedan aplicar correctamente el Programa Scout con los muchachos.

La Gestión Institucional está precisamente a tu servicio.

INFRAESTRUCTURA

Cuentas con una infraestructura integrada por oficinas, sistemas de registro y comunicación, almacenes y tiendas scouts, campos escuela, etc.; que dentro de sus posibilidades existen como un apoyo a la aplicación del programa de jóvenes.

PLANEACIÓN

La Estrategia 2002 está diseñada para implementar un sistema de planeación que permita conjuntar las ideas de todas las Secciones y grupos scouts, agrupándolas a nivel Distrito y Provincia para en el futuro poder establecer mediante este procedimiento el Plan Anual de toda la Asociación; esto nos permitirá lograr y unificar un mejor Programa de Jóvenes.

FORMACIÓN DE RECURSOS ADULTOS

El Esquema de Adiestramiento Integral desde las bases del Adiestramiento Básico, hasta la proyección del Adiestramiento Continuo, que idealmente nunca debe acabar, está estructurado para que en una forma modular y progresiva te presente oportunidades de adiestramiento que te ayuden sobre todo a aplicar un mejor y más atractivo programa con tus jóvenes.

ORGANIZACIÓN DE EVENTOS

Anualmente, y con una periodicidad establecida, se organizan eventos para todas las secciones y sean éstos nacionales, regionales, provinciales o distritales, tanto los eventos para muchachos como los eventos para Scouters y Dirigentes, son pensados para dar un apoyo al Programa de Jóvenes; permitiéndole a éstos, convivir, competir, intercambiar experiencias, valorarse y superarse en su propio desarrollo.

LITERATURA

Más de 300 títulos diferentes entre libros, manuales, revistas, boletines, fichas técnicas y fichas de actividades fueron diseñados, escritos y puestos a tu disposición como un apoyo a tu misión de aplicar un buen Programa con los muchachos.

En este último punto, pero relacionado íntimamente con todos los puntos anteriores, surge un nuevo elemento de apoyo al Programa de Jóvenes que estamos seguros te será de gran utilidad, nos referimos a lo que sigue en los siguientes apartados.

V.- APOYO AL PROGRAMA

A.- MACPRO

Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes

Como su nombre lo indica, la idea es contar con un sistema, con un método que nos permita mantener constantemente actualizado y novedoso el Programa de Jóvenes.

Este método nos permitirá:

- Contar con las experiencias reales, las experiencias más exitosas de todos los Scouters de América, como una fuente inagotable de ideas de actividades a realizar con tus muchachos.
- Enfrentar el siglo XXI con un Escultismo renovado, actual, que además de estar basado en los elementos clásicos de nuestro Movimiento, contemple los gustos e intereses de los jóvenes de hoy en todo el continente por un lado, y las ideas de adecuación y adaptación de estas ideas según la realidad sociocultural, geográfica, económica, etc. de cada una de las secciones scouts de América por el otro.



MACPRO contiene tres conjuntos de herramientas de trabajo que te serán de gran utilidad.

1.- DOCUMENTOS DE APOYO

En este primer conjunto de herramientas encontrarás una serie de documentos que te serán de gran utilidad para:

- Dar a conocer al exterior (padres de familia, amigos, simpatizadores y posibles patrocinadores) los fundamentos educativos de nuestro Movimiento.
- Conocer y dominar tú como Scouter estos mismos fundamentos educativos, que son las bases pedagógicas de todas las actividades que realizamos en el Clan. Igualmente te permitirán comprender el porqué de los elementos fundamentales del Escultismo -Principios, Método y Programa Scout-.
- Una excelente herramienta de autoformación.

Los documentos a que nos referimos son los siguientes:

a) PROYECTO EDUCATIVO

(Publicado desde 1992)

Una manera de proclamar la propuesta educativa del Movimiento Scout ante una comunidad determinada.

b) OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MOVIMIENTO SCOUT

(Publicado en 1995)

La Malla de Objetivos Educativos de Sección, también conocidos como Objetivos Intermedios que te muestran el reto específico a lograr por los Scouters de las diferentes secciones.

c) DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS MUCHACHOS

Tu Misión en el Clan

(Próximo a publicarse)

Un análisis de las características de los muchachos en sus diferentes etapas de crecimiento y la relación de énfasis educativos a tomar en cuenta en cada una de las etapas de crecimiento que comprende el Movimiento Scout en sus diferentes secciones.

d) EL MÉTODO SCOUT UNA PROPUESTA EDUCATIVA

(Próximo a publicarse)

Un resumen ante la sociedad de los valores educativos de la propuesta pedagógica conocida como Movimiento Scout.

e) ACTIVIDADES EDUCATIVAS DEL MOVIMIENTO SCOUT

(Próximo a publicarse)

Presentación de las actividades scouts como herramientas de alto valor pedagógico en la educación no formal.

Por el momento son los documentos básicos de apoyo que se están trabajando, pero obviamente estamos abiertos para desarrollar a futuro todo lo necesario para apoyarte en la aplicación de un mejor programa de jóvenes.

2.- FICHAS DE ACTIVIDADES

Las herramientas más valiosas y las más novedosas que contempla el MACPRO, son precisamente las Fichas de Actividades.

• FICHA DE ACTIVIDAD

Una presentación breve, aunque completa, de los elementos necesarios para la realización de una actividad, diseñada para una Sección (etapa de desarrollo) y con énfasis en un Área de Crecimiento.

TIPOS DE FICHAS DE ACTIVIDADES

MACPRO contempla por el momento la elaboración de 4 tipos de Fichas de Actividades:

• FICHAS DE ACTIVIDADES DE MUCHACHOS

Ideas dirigidas a los Scouters de sección, aportadas por los Scouters de todos los países de América que colaboran con un amplio repertorio de experiencias e ideas de actividades "DURA" para enriquecer la aplicación del Programa de Jóvenes.

• TIPS

Ideas dirigidas a los propios muchachos enfocadas a que realicen individualmente o por patrullas y/o equipos, diversas actividades "DURA" que les permitan enriquecer su propio programa de acción.

• MACROACTIVIDADES

Ideas dirigidas a los Consejos de Nivel -Consejo de Clan, Consejo de Grupo, Distrito o Provincia-, enfocados a revivir el tradicional campamento largo de verano, o el campamento anual que es la gran aventura para lo cual se preparan los jóvenes durante todo el año.

• ENCUENTROS

Ideas de actividades que permiten realizar experiencias de aprendizaje con base en el Esquema de Adiestramiento Integral y que ayudan a la formación de Scouters y Dirigentes.

Todas estas series de fichas se han iniciado con una publicación de varios números y de hecho no tienen fin, se irán enriqueciendo en la medida que se reciban ideas novedosas y "DURA" de todos

Tu Misión en el Clan

los Scouters y Dirigentes.

Tus mejores ideas pueden ingresar al sistema, más adelante te indicamos cómo, pero desde luego te pedimos que ya inicies TU PARTICIPACIÓN.

3.- MANUALES PARA MUCHACHOS Y PARA SCOUTERS

Como es lógico, MACPRO tiene que contemplar la íntima relación del Sistema de Fichas con los Esquemas de Adelanto de los muchachos.

a) MANUALES DE LOS JÓVENES

- Las Rutas de la Precursora
- Las Rutas del Rover

En la actualidad los conceptos de MACPRO se encuentran totalmente conectados e interrelacionados con los conceptos básicos de los Esquemas de Adelanto de la sección del Clan.

Día a día se irán enriqueciendo las ideas de retos y actividades a realizar en el Clan, que permitan en el futuro que la actualización sea permanente y los Objetivos Intermedios de la columna de Clanes se cubran plenamente, y al mismo tiempo se acrecienten las ideas que dan variedad a las diferentes rutas del esquema.

b) MANUALES DE LOS DIRIGENTES

- **TU MISIÓN EN EL CLAN**
Guía de Método y Programa
Clan de Rovers/Clan de Precursoras

El presente libro viene a conformar el cierre de las herramientas básicas estructuradas por MACPRO.

Además de todo lo anterior se seguirá enriqueciendo la producción de literatura:

- La Colección de Ordenamientos
- La Colección Baden-Powell
- La Colección de Literatura Básica para muchachos
- La Colección de Adiestramiento Integral
- La Colección de Literatura Complementaria
- La Colección de Literatura de Apoyo

V.- APOYO AL PROGRAMA

B.- EL SISTEMA DE FICHAS DE ACTIVIDADES

Las fichas de actividades son una excelente herramienta si la sabes utilizar adecuadamente, analicemos algunos detalles:

1.- DESCRIPCIÓN DE LAS FICHAS

En las fichas tú encontrarás los siguientes apartados:

- **OBJETIVOS**
 - Los Objetivos específicos de la actividad
 - Los Objetivos educativos intermedios para los que fue diseñada
- **RELACIÓN CON EL ESQUEMA DE ADELANTO**
 - Específicamente a qué ruta y nivel corresponde
- **PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD**
 - Lugar que se sugiere para su realización
 - Duración aproximada para su realización
 - Número de participantes y organización
 - Lista de materiales necesarios
- **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**
 - Descripción detallada de los pasos a seguir para desarrollarla
- **RECOMENDACIONES PARA EL MEJOR DESARROLLO DE ESTA ACTIVIDAD**
 - Ideas para mejorar su aplicación
- **CÓMO EVALUAR ESTA ACTIVIDAD**
 - Ideas para evaluar su desarrollo y resultados
- **EXPERIENCIAS DE MI SECCIÓN SOBRE ESTA ACTIVIDAD**
 - La página más importante de la ficha ya que es donde anotarás tu propia experiencia
 - Qué comentarios nos puedes hacer después de su aplicación los resultados obtenidos y las modificaciones que hiciste o qué sugieres hacer para mejorar la actividad
 - Luego de hacer tus anotaciones te agradeceremos que fotocopies esta página y la envíes por correo o por fax a la Asociación de Scouts de México, con atención al corresponsal REME

2.- SELECCIÓN DE ACTIVIDADES

- La idea es que ya sea en forma personal, en el Consejo de Clan o en el Consejo de Grupo, cuenten con un fichero completo de todas las actividades editadas por MACPRO y que tú tengas acceso a ellas.
- Periódicamente (digamos cada 6 meses), en función de la evaluación que los Scouters realizamos sobre el adelanto de los integrantes del Clan; es necesario hacer una PRE-SELECCIÓN de las actividades que pensemos nos pueden ayudar para su superación.
- Prepararás un juego de tarjetas con el título y una breve descripción de la actividad, en la

Tu Misión en el Clan

siguiente reunión de Clan las presentarás a los jóvenes pidiéndoles que de entre todas las ideas que les presentas, ellos seleccionen cuáles son las que desean realizar.

- Puedes utilizar alguna animación participativa (mercado de actividades, elecciones, juicio de ventajas, etc.) para que los muchachos realicen su selección.
- Una vez que los jóvenes seleccionaron qué actividades desean realizar en el próximo período, sólo te resta acudir al fichero, sacar las fichas de actividades y ya tienes el programa y todos los detalles para el período seleccionado.
- Recuerda solamente hacer las anotaciones en la página 4 y enviarlas a la Asociación.

3.- EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Ahora la evaluación de tu trabajo en el Clan tiene dos vertientes:

a) EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Es una evaluación secundaria, ya que evalúa el MEDIO UTILIZADO; consiste en evaluar si la actividad se organizó, preparó y desarrolló en la forma prevista.

b) EVALUACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PERSONALES DE LOS (AS) JÓVENES

Es la evaluación principal, ya que observa EL GRADO DE CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO EDUCATIVO PREVISTO.

Consiste en evaluar -a través de la realización de varias actividades- si cada uno de los jóvenes logró y mantiene el cambio de conducta deseado en el objetivo.

V.- APOYO AL PROGRAMA C.- TU PARTICIPACIÓN EN REME

REME ---->RED DE ELABORACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO

¡TÚ PUEDES SER CORRESPONSAL DE LA REME!

Está integrada por todos los Scouters y Dirigentes de América Latina que deseen participar aportando sus mejores ideas.

Tu participación es muy importante y la puedes hacer en dos formas:

1.- ENVÍO DE LA PÁGINA 4 DE LAS FICHAS

Este sistema de retroalimentación es fundamental, es el secreto del éxito del MACPRO; todas las buenas ideas son aprovechadas, todas las mejoras, adaptaciones, cambios y aplicaciones que se hagan de las actividades ya producidas, son bien recibidas y útiles para enriquecer el sistema.

2.- ENVÍO DE NUEVAS IDEAS

Seguramente en América, existen miles de buenas ideas que merecen ser conocidas. Tú seguramente tienes varias y algunas de ellas ya probadas exitosamente con tu Clan.

Siguiendo la idea del formato de las Fichas de actividades, escríbelas y envíasalas al corresponsal REME de tu Provincia con tu nombre y ubicación scout.

TUS IDEAS enriquecerán y darán vida al MACPRO para enfrentar el siglo venidero con miles de ideas que puedan ser útiles para enriquecer el PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE NUESTROS CLANES.

VI.- TU PAPEL COMO SCOUTER EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES

A.- TU LABOR Y RESPONSABILIDAD

TU LABOR...

¡ERES UN VERDADERO ORGANIZADOR DE ACTIVIDADES!

TU RESPONSABILIDAD...

Ver que los(as) Jóvenes de tu Clan ¡LOGREN LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS DE SU ETAPA DE DESARROLLO!

Para lograr lo anterior aquí encontrarás algunas sugerencias:

- Debes dominar la relación de Objetivos Intermedios de los Clanes y conocer en lo general el Esquema (malla) de Objetivos; su interrelación, secuencia y progresividad
- Debes contar con un amplio fichero de actividades que te permita tener una gran variedad de ideas. Obviamente la variedad que actualmente te ofrece MACPRO está limitada, pero poco a poco ésta se irá enriqueciendo con tu participación y la de todos los Scouters de Clan.
- Mientras tanto, enriquece tu fichero con las ideas propias de tu Clan.
- Debes conducir la organización y selección de actividades para que éstas ofrezcan verdaderas oportunidades de superación a los (las) jóvenes de tu Clan.
- Debes motivar, animar, guiar el constante desarrollo de actividades que sean motivadoras, recuerda aquello de "DURA".
 - Desafiantes
 - Útiles
 - Recompensantes
 - Atractivas
- Debes vigilar ese mismo desarrollo de actividades, evitando que circunstancias perturbadoras desvíen a los (las) jóvenes hacia cambios conductuales no deseables en los objetivos formulados.
- Debes evaluar la preparación y la realización de actividades, y cómo impactarán éstas el desarrollo de tus muchachos.
- Debes mantener una atención personalizada y ver en cada uno(a) de los (las) jóvenes de tu Clan si las experiencias tenidas han producido los cambios previstos en los objetivos.
- Debes escuchar a tus jóvenes para enriquecer la variedad de actividades que se realizan en el Clan con base en sus propios gustos e intereses.
- Debes adaptar y mejorar las ideas de actividades que te proporcionamos, para que satisfagan las necesidades específicas de tu gente.

VI.- TU PAPEL COMO SCOUTER EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES

B.- ADMINISTRACIÓN BÁSICA



Las herramientas que te permitan llevar un control administrativo ágil y eficiente de todo tu trabajo en el Clan, lo encontrarás en la Libreta del Scouter; quizá solamente insistir en las ventajas que obtienes al llevar dichos controles, es que se te facilita mucho tu trabajo y el cumplimiento de tus funciones.

Quizás este capítulo debería llamarse Promoción Básica, ya que queremos referirnos a un punto muy importante en la vida del Clan.

Presentación de hechos:

La publicidad se paga por sí misma, el Movimiento Scout nació como resultado de la edición de "Escultismo para Muchachos" de Baden-Powell. El mismo fundador recorrió el mundo para dar a conocer el Movimiento Scout que había comenzado en Inglaterra. Así creció la pequeña semilla plantada en Brownsea Island hasta ser el árbol frondoso que ahora conocemos. B-P supo dar a conocer y vender su idea.

Hoy en día, el mundo que conocemos es el ámbito de las presiones comerciales. De todas partes nos inundan con propaganda "compre esto..., beba tal... haga aquello..", la vida está bajo el influjo de los medios de promoción y la competencia al Movimiento es gigante.

¿Cómo crear la demanda para el Roverismo/Precursorismo?

Veamos algunas ideas:

1.- LA REPETICIÓN CONSTANTE

Cuando un nuevo miembro entra en la Manada o a las Tropas, debe comenzar a oír que existe un Clan; que el Clan es la conclusión lógica de la formación que se inició en la Manada o en la Tropa; que el Clan tiene tales o cuales actividades y se deberá procurar que en la niñez, en la pubertad y en la adolescencia se empiece a desear el pertenecer a un Clan.

2.- LA LITERATURA ROVER

Deberá estar en las bibliotecas de las Tropas; es una buena idea regalar al muchacho o a la joven que cumple 15 años, el libro "Roverismo hacia el Éxito" o cualquier otro libro específico del Clan. Esto hará que se interese y el día que tenga que pasar al Clan ya sepa algo de lo que se trata, del conocimiento nace el interés.

3.- LAS ACTIVIDADES DE CLAN

Tal vez la mejor promoción es darle al joven que está llegando a la edad de Clan la oportunidad de vivir, disfrutar y gozar las actividades propias. Mediante la práctica del Camino de Enlace, esto es, la Ruta para ser Escudero/Saeta que se vive en las Tropas Expedicionarias como parte de su Esquema de Adelanto.

Si el joven / la joven, estando aún en la Tropa empieza a ver que el Clan tiene actividades sociales,

Tu Misión en el Clan

culturales, al aire libre, etc. verá como un verdadero anhelo el pasar al Clan.

Una actividad bien planeada es la mejor propaganda para los jóvenes adolescentes.

4.- HECHOS, NO SÓLO PALABRAS

La vida en el Clan debe ser una realidad y no como una bonita idea que no llega a realizarse. Si el joven disfruta las actividades, las reuniones le parecen interesantes y el Clan le está dando algo para su vida presente y futura, no se separará del Clan, por el contrario, hará que sus amistades vengan a ingresar a nuestras filas.

De lo contrario el o la joven se irá a un equipo de canotaje o deportivo, o lo que es peor, será un vago más, sentado en un café haciéndole propaganda negativa al Movimiento.

NOTA IMPORTANTE:

Los adolescentes de las Tropas Expedicionarias deben tener la oportunidad de vivir el Clan.

No debemos empujarlos a tomar responsabilidades de adulto promoviéndolos como Scouters antes de tiempo. Es difícil encontrar un joven de esa edad, lo suficientemente maduro, para haber desarrollado una formación que deje una marca indeleble en el carácter de los muchachos que van a ser conducidos.

Es necesario que disfruten la aventura de su juventud en el Clan antes de tomar responsabilidades como Dirigentes.

Después serán mejores Scouters y aún serán mejor aceptados por los demás muchachos si hacemos bien nuestro trabajo en el Clan.

Puesto que el Clan es una parte integral del grupo Scout, debe mantenerse una estrecha unión entre los Scouters de Clan y los Scouters y Dirigentes del Grupo, y lo que es mas importante, una verdadera presencia de motivación y ejemplo de los miembros del Clan ante los muchachos de las secciones menores.

VI.- TU PAPEL COMO SCOUTER EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES

C.- COMPROMISO DE LA MISIÓN

"En todos los caminos de la vida se necesitan jóvenes de quienes pueda fiarse y que puedan asumir dirección y responsabilidad."

Baden-Powell

A lo largo de toda la presente Guía de Método y Programa, hemos hablado de los múltiples elementos del "Gran Juego del Escultismo" que además de ya haber sido ampliamente probados en el tiempo y en el espacio, existen como "herramientas de trabajo" que están a tu disposición precisamente para servir de base al cumplimiento de Tu Misión.

Ser Scouter de la Sección del Clan no es fácil, implica una gran determinación y una gran preparación de tu parte; no pienses que por el simple hecho de pararte frente a la Sección ya "la hiciste" y los (las) jóvenes te van a seguir incondicionalmente a donde tú digas. Es necesario ganártelos(as), de hecho es necesario ganártelos al inicio de cada reunión y de cada actividad, pues siempre estarán poniéndote a prueba. Es necesario ganar su confianza para que se acerquen a ti a consultar sus dudas e inquietudes, es necesario que tú hables su propio idioma.

**Esto sólo se puede lograr si tú
REALMENTE ESTÁS COMPROMETIDO(A)
A CUMPLIR CON TU MISIÓN....**

"EL HOMBRE Y LA MUJER A QUE ASPIRAMOS"

Pero mediante un trabajo intenso y continuo, organizando las actividades necesarias que permitirán a "tus" jóvenes tener las experiencias que irán conformando su perfil de individuos realizados. Te recomendamos una lectura del documento "La Misión del Scouter", en donde encontrarás los detalles para establecer tu compromiso de la Misión y tu Plan de Superación Personal como Scouter; aquí sólo quisiera recalcar un punto importante:

Tus Muchachos(as) y tu Grupo necesitan un conocimiento claro de hasta dónde pueden contar contigo; por cuánto tiempo y para el logro de qué metas, concretamente de qué te responsabilizas y cuánto estás dispuesto a entregar.

Un compromiso claro te permitirá a ti mismo (a) medir tus fuerzas y potencialidad y saber qué tanto vas avanzando en el cumplimiento de tu reto personal como Scouter de Clan.

TÚ ERES UN EJEMPLO

Sólo unas palabras para cerrar este libro, ..." Nadie puede dar lo que no tiene", para lograr que los jóvenes lleguen a ser verdaderos hombres y mujeres de bien, para que lleguen a ser individuos felizmente realizados necesitan que tú les muestres el camino; pero no enviándolos a recorrerlo, sino guiándolos por sus múltiples sinuosidades, en sí, SIENDO UN EJEMPLO VIVO de lo que pregonas.

Tú eres un ejemplo, un ser humano realizado y exitoso, auténtico y sincero en tu presencia... Sin ser ídolo con pies de barro.

Hombre o mujer que recorre su vida buscando como ellos tu superación. Pero con recursos y habilidades tales, que te permitan mostrarles el camino.

Tu Misión en el Clan

Yo soy, ayudando a despertar en ellos su conciencia de sí; yo tengo y les muestro cómo despertar su conciencia del mundo; yo puedo y puedo mostrarles cómo estar conscientes de su ubicación. Yo voy y juntos logramos la conciencia de Dios.

No recuerdo exactamente todas las palabras, pero en alguna ocasión un gran Scouter mexicano, al terminar un curso nos dijo:

- Si tú caminas, ellos corren,
- si tú ríes, ellos cantan,
- si tú flaqueas, ellos se desesperan,
- si tú callas, ellos lloran,
- si tú das la mano, ellos dan el pellejo,
- y si tú rezas, ellos serán santos.

No te preocupes, no estás solo en tu Misión,

DIOS ESTÁ CONTIGO PARA COMPLETARLA.

VII.- BIBLIOGRAFÍA DE UTILIDAD PARA TU TRABAJO EN EL CLAN

COLECCIÓN ORDENAMIENTOS

REGLAMENTO

ASMAC-1993

128 pp

MANUAL DE OPERACIÓN

Nivel Grupo

ASMAC-1993

64 pp

PROYECTO EDUCATIVO

ASMAC-1991

32 pp

OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MOVIMIENTO SCOUT

ASMAC-1995

118 pp

DESARROLLO EVOLUTIVO

ASMAC

PRÓXIMA PUBLICACIÓN

EL MÉTODO SCOUT -UNA PROPUESTA EDUCATIVA

ASMAC

PRÓXIMA PUBLICACIÓN

ACTIVIDADES EDUCATIVAS DEL MOVIMIENTO SCOUT

ASMAC

PRÓXIMA PUBLICACIÓN

COLECCIÓN BADEN-POWELL

ROVERISMO HACIA EL ÉXITO

Aut. Baden-Powell

Trad. Jorge Núñez P.

Edit. ASMAC

288 pp

AVENTURA HACIA LA EDAD VIRIL

Aut. Baden-Powell

Trad. Fernando Soto-Hay G.

Edit. ASMAC

166 pp

REMA TU PROPIA CANOA

Aut. Baden-Powell

Trad. Fernando Soto-Hay G.

Edit. ASMAC

104 pp

ROVERS, LO QUE SON... LO QUE HACEN

Aut. Baden-Powell

Trad. Fernando Soto-Hay G.

Edit. ASMAC

36 pp

TROPIEZOS DE LA VIDA y cómo encararlos

Aut. Baden-Powell

Trad. Fernando Soto-Hay G.

Edit. ASMAC

104 pp

LECCIONES DE LA UNIVERSIDAD DE LA VIDA

Aut. Baden-Powell

Trad. Fernando Soto-Hay G.

COLECCIÓN LITERATURA BÁSICA PARA MUCHACHOS

LAS RUTAS DEL ROVER

CNME

Edit. ASMAC

116 pp

LAS RUTAS DE LA PRECURSORA

CNME

Edit. ASMAC

184 pp

ESPECIALIDADES SCOUTS EN EL CLAN

CNME

Edit. ASMAC

PRÓXIMA PUBLICACIÓN

COLECCIÓN LITERATURA BÁSICA PARA SCOUTERS Y DIRIGENTES

MANUAL DE ADIESTRAMIENTO BÁSICO

CNME

Edit. ASMAC

40 pp

OBJETIVOS DEL ADIESTRAMIENTO BÁSICO -SCOUTERS

CNME

Edit. ASMAC

32 pp

TODOS LOS TEMAS DEL ADIESTRAMIENTO BÁSICO

Varios títulos

CNME

Edit. ASMAC

MANUAL DEL ADIESTRAMIENTO CONTINUO

CNME

Edit. ASMAC
PRÓXIMA PUBLICACIÓN

PLAN DE SUPERACIÓN PERSONAL

CNME
Edit. ASMAC
PRÓXIMA PUBLICACIÓN

LA MISIÓN DEL SCOUTER

CNME
Edit. ASMAC
PRÓXIMA PUBLICACIÓN

COLECCIÓN LITERATURA COMPLEMENTARIA

CEREMONIAS EN EL CLAN DE ROVERS

Aut. Fernando Soto-Hay G.
Edit. ASMAC
48 pp

CEREMONIAS EN EL CLAN DE PRECURSORAS

Edit. ASMAC
PRÓXIMA PUBLICACIÓN

ESTRELLA EN LA INMENSIDAD

Aut. Guy de Larigaudie
Trad. Mario Valverde G.
Edit. ASMAC
PRÓXIMA PUBLICACIÓN

FICHAS DE ACTIVIDADES

Varios títulos REME-México, Edit. ASMAC
FICHAS DE ENCUENTROS
Varios títulos REME-México, Edit. ASMAC

FICHAS DE MACROACTIVIDADES

Varios títulos REME-México, Edit. ASMAC

COLECCIÓN LITERATURA DE APOYO

EL GRAN JUEGO

Aut. Adolfo Aristeguieta G.
Edit. ESI
200 pp

ROVERS -GILCRAFT

Edit. ESI
196 pp

EMPECEMOS CON EL PLAN DE SECCIÓN

CNME
Edit. ASMAC

36 pp

HAGAMOS UN PLAN DE GRUPO

Comisión Ejecutiva Nacional

Edit. ASMAC

96 pp

LIBRETA DEL SCOUTER

CNME

Edit. ASMAC

PRÓXIMA PUBLICACIÓN