

Programa de Jóvenes

Documentos Básicos.

**Apuntes para el Dirigente
de la Rama Caminantes.**



- *Por qué caminantes.*
- *El marco simbólico de la rama Caminantes*
- *La estructura de la Sociedad de Jóvenes en la rama Caminantes.*
- *El estilo de animación de la rama Caminantes.*
- *El Ciclo de Programa en la rama Caminantes.*



Programa de Jóvenes
Documentos Básicos
Renovación Pedagógica de Scouts de Argentina

“Apuntes para el Dirigente de la rama Caminantes”

Es una publicación oficial de:

Scouts de Argentina

Realizado por:

Comité Ejecutivo

Dirección de Programa de Jóvenes

©Scouts de Argentina

Libertad 1282 C1012 AAZ

Capital Federal

Los textos e imágenes de este documento

pueden ser reproducidos en todo o en parte con autorización de Scouts de Argentina.



Scouts de Argentina
es miembro de la
Organización Mundial
del Movimiento Scout

Capítulo 1

¿POR QUÉ CAMINANTES?

La razón de existir es la búsqueda constante de la felicidad, vive el caminante, se encuentra el camino, mas el camino no es el caminante.

Uno solo de frente al universo con millones de dilemas por resolver, el conocimiento llenando nuestro cerebro de información, y el corazón tirando para el lado contrario. Los sentimientos son la fortaleza en que habita la palabra que es una llave que todo lo puede abrir: "LA POSIBILIDAD" Siempre que quede una oportunidad nada estará perdido.
(Anónimo)

Caminos necesarios...

Adolescencia, tiempo de cambio, nuevos espacios, un nuevo cuerpo, nuevas relaciones, tiempo de certezas perdidas, valores a la deriva, un mundo interior que debe ser construido de nuevo. Lo pasado ya no sirve, el futuro debe alcanzarse y para ello es necesario iniciar la marcha.

Los caminos por donde transitar no existen, deben ser construidos y demolidos tantas veces como sea necesario corregir el rumbo. Los mapas del pasado ya no sirven, se presentan borrosos y necesariamente olvidables.

Caminos interiores...

... que lo impulsan a razonar como necesidad vital de un pensamiento personal que recién despierta y que se caracteriza por su intransigencia, realismo y radicalismo.

... que lo llevan a criticar todo como efecto emergente de la pérdida de confianza en la infalibilidad de los adultos y que le permiten tomar conciencia de sí mismo. Búsqueda de modelos distintos a sus padres.

... en búsqueda de certezas frente a sus impulsos voluntarios y afectivos. Invasión por la duda que afecta a su vida moral, intelectual, espiritual, a su comportamiento práctico y a los valores de la vida.

... que ofrecen nuevas experiencias sensibles, con una imaginación exaltada, viva y despierta que los impulsa hacia altos ideales, que le permiten esperar días mejores, intentar resolver nuevamente y con más coraje los problemas de la vida real.

... que invitan al descubrimiento de valores, tiempos de proezas gloriosas y de sueños, en los que se quiere conquistar a sí mismo y a los demás: una llamada al idealismo.

... que permiten la afirmación de sí y el descubrimiento reflexivo del yo y del mundo. Avanza buscando una imagen que no conoce en un mundo que casi no comprende, con un cuerpo que apenas comienza a descubrir. Deseos confusos de querer autoconformarse pero temiendo perder la seguridad y confianza que sólo la familia puede brindarle.

... de amistad vivida en la intimidad, en una relación con el otro afectiva y sentimental que necesita de confianza recíproca y de comprensión mutua.

... que se viven grupalmente anhelando una vida en común y compartiendo diversiones, peligros y emociones

Caminos interiores y exteriores que se construyen mutuamente, se resignifican unos a otros.

Caminos que se ofrecen...

El paisaje de la Argentina en las puertas del comienzo de un nuevo milenio cambia vertiginosamente, día a día, cada hora, cada minuto, cada segundo. Se presenta como imágenes que pasan rápidamente, recortes sin sentido que ignoran una realidad que se ofrece injusta, deshonesto, violenta, individualista, egoísta. Los líderes han muerto, o lo que es peor, se ofrecen desfigurados, confusos, inconsistentes, increíbles.

Una sociedad...

... que transmite información en forma veloz y fragmentada, intencionalmente recortada

... que ofrece caminos sin utopías construidos por arquitectos que a viva voz anuncian "el fin de la historia"

... que muestra a los jóvenes caminos de exclusión masiva que no les ofrecen posibilidades de participación en la vida económica del país y en las actividades de producción de bienes y servicios.

... que entrega caminos sin memoria que no le permiten a la juventud reconocerse como producto de un proceso y sí como fruto del designio de estos tiempos, lo que les impide ser protagonistas en el esfuerzo colectivo de renovar la sociedad.

... que marca caminos de consumo que se pretenden definitivos. Consumo que guía prefabricadamente por donde ir.

... que cotidianamente alimenta la desesperanza, con el rostro de los chicos de la calle, en el sufrimiento de los jóvenes revolviendo desperdicios, en la decepción de las familias sin futuro, en la desazón de las niñas-madres, en el dolor de los ancianos abandonados, en la pobreza que se presenta como natural e inevitable.

... que a pesar de todo cultiva aún la solidaridad como un valor fundamental.

Construir caminos es posible...

La propuesta que Scouts de Argentina tiene para los adolescentes es la de acompañarlos en la construcción de nuevos caminos, hacia un horizonte que sí es posible.

Soneto al Caminante

La vida es un camino de cornisa,
Por el cual has de andar firme y seguro.
Camino estrecho y muchas veces duro,
Desándalo, sin pausa más sin prisa.

Caminante, disfruta de la brisa,
De la luna, del sol, del aire puro.
De la naturaleza sin apuro,
Porque no vive bien, quien vive aprisa.

La vida es para andar libre por ella...
Junto al prójimo, tomado de la mano
Y guiado por la luz de alguna estrella.

Recórrela con Fe, feliz y ufano...
De este a oeste y sur a norte, noche y día
Y éxtraele su magia y fantasía.

(José Horacio Neira.)

Por ello el Caminante debe construir...

... caminos de compromiso en los que se compartan utopías, utopías que permitan imaginar que es posible la existencia de sociedades más igualitarias, participativas y justas. Donde hay justicia, habrá preocupación por los postergados, por quienes necesitan, por quienes carecen. Como jóvenes no son culpables de esta sociedad en la que viven, pero sí son responsables de la sociedad que van a dejar en el futuro.

... caminos de solidaridad con el que más necesita y que lo lleve a ser responsable por los demás y ante los demás. Convencidos de que el otro es mi hermano, y lo que le pasa a él me pasa a mí, y que necesita de mi ayuda.

... caminos de esperanza que reemplacen a los de la espera. Hoy es el tiempo de la esperanza y los jóvenes deben ser mensajeros y portadores de ella. Una esperanza que no es pasividad, que no es espera, que no es mansedumbre, pero que tampoco es certidumbre de nada, que no promete tramposamente una tierra de promisión. Una esperanza áspera, curtida, puesta a prueba por el desencanto, el fracaso, la caída, capaz de modelar nuestro temple en trayectos difíciles. Una esperanza en acción, que se construye en el andar hacia un futuro posible.

... caminos de encuentro con la gente honesta, buscando nuevas formas de expresarnos, de dialogar, de comunicarnos. De unidad en la diversidad, de tolerancia y de respeto.

... caminos de reflexión a la luz de una Promesa y una Ley, para reconocer lo que nos pasa y poder ser agentes transformadores.

... caminos largos y difíciles pero necesarios, emprendidos día a día con firme creencia de lo que se está haciendo. Creencia en una sociedad participativa en lo cultural, responsable en lo ecológico, solidaria en lo ético y equitativa en lo social.

... caminos para jóvenes de fe, capaces de convertirse en el andar, de cambiar el corazón para vivir con coherencia, con transparencia y con fervor. Una fe que se vive, se asume y se acepta, "origen de una sociedad donde se vive la búsqueda de la verdad, la práctica de la justicia y el respeto por la libertad, desde una capacidad de amor solidario"¹

¹ Obispo Miguel Esteban Hesayne, Obispo Emérito de la Diócesis de Viedma

Capítulo 2

El marco simbólico de la rama Caminantes

En algún momento abandonamos el mundo de la infancia para entrar en el desconocido y complejo mundo de la edad adulta. Entre ambos horizontes, la adolescencia es parte de ese viaje, un camino, un tiempo de éxodo, un abandono de los territorios conocidos, del país de nuestra niñez...

"Cuando era niño... me remonto lejos en mi infancia. ¡La infancia, ese enorme territorio del que todos hemos salido! ¿De dónde provengo? Provengo de mi infancia. De mi infancia, como de un país."

Antoine de Saint Exupéry, Piloto de Guerra

Esta marcha no está exenta de aventura. Abandonar los territorios conocidos y adentrarnos por caminos nuevos posee siempre ese margen de riesgo que nos provoca y atrae.

El camino nos propone una aventura en la cual somos protagonistas, hay todo un mundo dentro nuestro y hay todo un mundo más allá de nosotros por descubrir. Por esto, el camino nos propone la aventura del descubrimiento.

Caminantes: ¿Por qué?

1. Una edad de replanteos

Entender la edad de la adolescencia o lo que les pasa generalmente a los jóvenes entre los 14 y los 17 años es entender que los chicos viven dos espacios, dos caminos.

Un camino interior y un camino exterior que se resignifican entre sí. El camino interior consiste en descubrir la relación con uno mismo y los cambios que se producen en esta edad. El camino exterior implica el descubrir a los otros, el relacionarse con el mundo y, a través de ellos, con Dios.

Pero a diferencia de la Rama Scouts, donde existen caminos establecidos que salgo a explorar, los jóvenes de 14 a 17 años necesitan hacer su propio camino, Es una marcha hacia el horizonte haciendo camino al andar, con los adultos del equipo de dirigentes como compañeros de marcha. Adultos que escuchan, señalan límites y enriquecen el juego.²

En la adolescencia, los caminos se construyen y se rompen, se vuelven a construir y se vuelven a romper. No es un camino recto, se redefine tantas veces como sea necesario, hasta encontrar el horizonte. Para esto es necesario, insistimos, la serena presencia del adulto "contenedor" no "impedidor o juez".

El joven vive una angustia agravada por la pérdida de caminos conocidos y por

² Ver rol del adulto educador del documento: Aountes para el Juego Scout I

la falta de un horizonte claro. El cambio no lo asusta, es más, lo vive como algo que se da normalmente; lo que lo angustia es no saber hacia dónde va el cambio.

2. Una sociedad difícil

No alcanza con entender lo que les pasa a esta edad, también es necesario entender lo que les pasa hoy y aquí en nuestro país.

Se ven abrumados por borbotones de información veloz, pero fragmentada.

En la televisión, en la calle, en el colegio o el trabajo, los valores que la sociedad transmite son la injusticia, la violencia, el individualismo, el egoísmo, la falta de un futuro.

Esto afecta la percepción que se tiene de los líderes o los ídolos. Hoy el líder es una imagen recortada. Si "el Diego" juega bien al fútbol y es un maestro en eso, lo demás no importa.

Ante la incertidumbre de no saber para dónde ir, la sociedad de consumo le pone caminos "prefabricados" que les prometen resolverlo. Son caminos que no lo llevan a ningún lado, como gastar lo que no tiene por vestirse con la ropa de marca, ir a bailar y pasarse la noche chupando frío, haciendo puerta hasta que el patovica le da el OK, colgarse de Internet y desconectarse de la realidad, subirse al viaje de la falopa...

Lo importante parece ser el hoy y el ahora, por eso, en este momento, se vive con todo, se le saca todo el jugo a la vida, porque mañana no se sabe qué puede pasar.

3. Los Caminantes, una respuesta

Ante todo esto, la Rama Caminantes de Scouts de Argentina tiene una propuesta para hacer, una respuesta para dar.

- ✓ Ante a la información veloz y fragmentada, nosotros proponemos espacios de reflexión sobre lo que nos pasa y sobre cómo podemos actuar, construyendo caminos de participación.
- ✓ Ante a la injusticia y la exclusión, nosotros proponemos reglas claras y para todos, que son recreadas por cada joven junto a sus pares en la Comunidad de Caminantes, construyendo caminos de justicia a través de la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes y de su propia Hoja de Marcha.
- ✓ Ante a la violencia y la poca importancia por el valor de la vida, nosotros proponemos resolver los conflictos a la luz de la Ley Scout y la Promesa, basándonos en el respeto por el otro, enriqueciéndonos de la unidad en la diversidad, construyendo caminos de paz y respeto.
- ✓ Ante al individualismo, nosotros proponemos la vida en equipos, como forma de emprender los caminos junto a otros, construyendo caminos de cooperación.
- ✓ Ante al egoísmo y la indiferencia, nosotros proponemos la solidaridad, el salir a caminar junto a otros a través de la Empresa Caminante, construyendo caminos de solidaridad.
- ✓ Ante a la corrupción, la mentira, el doble discurso, nosotros proponemos ser honestos y dignos de toda confianza; ser leales a nuestros compañeros y fieles a la palabra empeñada, construyendo caminos de honestidad.

Caminos de participación, caminos de justicia, caminos de cooperación, caminos de paz y respeto, caminos de solidaridad, caminos de honestidad. Caminos a construir junto a otros.

El caminante es un joven con esperanza. No es una esperanza utópica, idealizada o inalcanzable.

Es una esperanza en acción. El caminante es un joven esperanzado con poder alcanzar un futuro posible. Un futuro que se vuelve posible en la medida en que él mismo se compromete a transformar esa realidad.

El caminante es un joven esperanzado con capacidad para creer y soñar.

Un joven esperanzado de alcanzar la meta soñada, eso que Baden-Powell llamaba "construir el Reino de Dios en la tierra", o como decía en su mensaje: "Dejar el mundo un poco mejor de como lo encontramos".

En síntesis, le proponemos a los jóvenes construir juntos caminos nuevos de participación, paz y respeto, justicia, solidaridad, cooperación y honestidad intentando encontrar su lugar en el mundo.

Para ello le proponemos ejemplos, gente que luchó por cambiar las injusticias de la sociedad en la que vivía, gente que construyó caminos en su vida, gente que hizo camino, el propio ejemplo de los que tiene a su lado, "heroes cotidianos", "modelos sin pasarelas", con sus aciertos y errores

La Aventura del Descubrimiento, clima motivador para la vida de grupo en la Comunidad de Caminantes

El marco simbólico es parte de la vida de grupo, pero no es toda la vida de grupo. Por lo tanto, debe operar en armonía con todos los otros elementos del Programa. El marco simbólico es un telón de fondo, un referente que enriquece la vida de grupo y apoya la tarea educativa.

El marco simbólico está constituido por aquellos detalles que conforman un ambiente de referencia, en el que se inspiran los símbolos, acciones, imágenes y nomenclaturas de la propuesta educativa para esta edad adolescente. A su vez contribuye a crear una identidad particular para la Rama.

El marco simbólico en el cual se inspira la propuesta educativa de la Rama Caminantes es la aventura del descubrimiento, en el sentido del descubrimiento **de un camino interior** (el de uno mismo), **y un camino exterior** (el del mundo, de las otras personas) **que se resignifican entre sí.**

Este descubrimiento del camino interior y del exterior tiene varios elementos que lo componen:

- ↳ el ser testimonio. (el intento de vivir de acuerdo con la Ley)
- ↳ la marcha hacia una meta y
- ↳ la aventura de ir viviendo junto a sus compañeros de la Comunidad de Caminantes ese descubrimiento de los caminos.

La aventura del descubrimiento" es la que mejor representa el sentimiento de los caminantes. Aquellos que viven la aventura de crecer y desarrollarse en un camino por hacer y en el cual, como todo caminante, viven su raid por la vida como algo único; un raid en donde deben hacer altos en la construcción del camino para descansar y apoyarse en sus compañeros de marcha – jóvenes y adultos - para no aflojar cuando surgen problemas.

Caminantes es aventura. La aventura de descubrirse como artesano de sus propios caminos, la aventura de reconocer, también, los cambios que se dan en nuestros compañeros de marcha, la aventura de ver al mundo con nuevos ojos, la aventura de abrir caminos nuevos: nuevos amigos, una nueva relación con la familia, con Dios...

... En fin, la aventura de vivir con un espíritu aventurero, para llegar a ser hombres y mujeres de bien, buenos ciudadanos como decía Baden-Powell.

Ser Caminantes es vivir la aventura de descubrirse a sí mismos, al mundo y a Dios, con nuevos ojos.

Ser Caminantes es emprender un viaje por nuestros caminos interiores en busca de emociones, sentimientos, ideas, creencias. Un camino hacia nuestra espiritualidad, hacia nuestros afectos...

Ser Caminantes es, también, salir al encuentro del otro, de realidades y personas diferentes.

Ser Caminantes es buscar, descubrir y construir un lugar en el mundo, integrarse al mundo de forma creativa y liberadora. Sentirse útil en la construcción de una sociedad más auténtica, más justa.

Ser Caminante es también ser compañero de marcha. El caminante no camina solo. El caminante sueña, proyecta, actúa y crece junto a otros jóvenes y adultos, sus compañeros de marcha.

Ser Caminante es comprometerse, poner el cuerpo y el alma en la marcha. El itinerario de la marcha está orientado por la Ley, la Carta de Marcha y la Propuesta de los Caminantes. Cada joven decide el momento formal en el cual hará pública su intención de vivir el camino con el estilo de vida que le propone el Movimiento Scout.

Los símbolos y las acciones del marco simbólico deben reflejar en la vida de grupo de cada Comunidad de Caminantes esta forma de Ser Caminantes.

La Aventura del Descubrimiento, una forma de aprender en el servicio

La "Aventura del Descubrimiento" es el medio por el que buscamos lograr un aprendizaje del hábito de servicio a los demás, de amor al prójimo, que es lo que distingue a un caminante de cualquier otro joven.

El hombre no solamente vive, sino que convive, y por ello, el método scout lleva a "aprender a convivir".

Nosotros los scouts, queremos acercarnos al hermano y compartir nuestra vida con él. El sistema de equipos tiene como fin este propósito, por eso, si llega a su madurez la vida del equipo, se habrá logrado una conquista que perdurará para toda la vida.

Por otra parte, no debemos encerrarnos dentro del Grupo Scout, debemos tener conciencia de comunidad, brindarnos a ella, a esto tienden la Empresa Caminante y el aprendizaje a través del servicio.

Saber convivir implica saber escuchar y escucharse, saber acompañar, aceptarse, saber compartir todo, lo agradable y lo desagradable, y saber ayudar a los demás. Todos los conocimientos técnicos que brinda el Movimiento Scout son solamente un medio por el que se capacita a los jóvenes para ayudar a los demás.

La Comunidad de Caminantes ... un lugar de encuentro

La Comunidad de Caminantes es un espacio para la comunicación, en ella se escucha y se es escuchado. Se valoran las opiniones, los deseos y los sueños de cada uno, se establecen relaciones con uno mismo, con los demás y con Dios.

Es un lugar donde los jóvenes aprenden a ser generadores de sus propios sueños, transformándolos en proyectos y actividades para ser vividas, y no consumidores pasivos de ilusiones. Es el lugar donde las cosas que valen la pena ocurren cerca, junto a sus amigos, y no lejos, como en la televisión.

La Comunidad de Caminantes ... un nombre

La sección, el grupo que todos forman, recibe el nombre de Comunidad de Caminantes.

Lugar privilegiado donde los caminantes inician su aventura de descubrirse con nuevos ojos como artesanos de caminos a construir.

Lugar donde conocer a otros compañeros de marcha en un clima de amistad y camaradería que se lohta no por la evasión o ignorancia del conflicto sino po el aprendizaje de cómo enfrentarlo y resolverlo.

La fuerza de la Comunidad de Caminantes radica en que sus equipos no compiten entre sí, sino que buscan superarse a sí mismos y cooperar con los otros buscando el bien común.

Esta educación en la cooperación se vuelve un elemento fundamental del método scout en esta etapa e intenta resistir las tendencias individualistas que la sociedad propone a diario.

Así, por la aplicación del Sistema de Equipos, la Comunidad de Caminantes tiene líderes que conducen a su pequeño grupo al éxito, a través de la cooperación con los otros pequeños grupos.

Los símbolos en la Comunidad de Caminantes

En la Comunidad de Caminantes pasan muchas cosas que merecen ser vividas, son cosas que enriquecen nuestra vida y nos ayudan a crecer, a ser mejores personas.

Desde que cada joven asume el juego que le propone el movimiento y se suma a cualquier sección del Grupo Scout, cada vivencia que se vive en él se relaciona con algún símbolo, desde la ceremonia de promesa hasta una tarde lluviosa de campamento, compartida con el equipo, con una taza de mate cocido y unas deliciosas torta fritas.

Para los scouts, los símbolos representan desafíos aceptados, es decir, representan la vida y el crecimiento.

Así, si bien la insignia mundial representa los lazos de fraternidad que nos unen con la Hermandad Mundial, el nombre del equipo nos recuerda nuestra pertenencia al pequeño grupo.

Los símbolos también pueden representar momentos. La insignia de un campamento le recuerda y le dice a los demás que el que la lleva en su uniforme vivió esa aventura junto a otros, descubrió a otras personas, dio testimonio de su compromiso, le pasaron cosas, se puso a prueba. En resumen, creció.

Los símbolos dan la posibilidad de ser creados continuamente. Así, cuando una Comunidad de Caminantes diseña su insignia o su bandera, elige los colores, los dibujos, los materiales, son los propios jóvenes quienes otorgan identidad a esos símbolos.

En síntesis, es importante que los dirigentes entendamos que los símbolos no son más que representaciones que brindan la oportunidad de demostrar una meta alcanzada, la pertenencia a un grupo, las formas que asumen los afectos.

Debemos aprender a aprovecharlos para desarrollar nuestra creatividad, como otra valiosa herramienta educativa más para el desarrollo de los jóvenes.

Los símbolos importantes

Son los que conforman la imagen de la Rama Caminantes **a nivel nacional**. Son aquellos que, más allá de las adaptaciones de cada región cultural, permanecen, dando un sentido de unidad en la regionalización de nuestra propuesta educativa.

Los símbolos importantes son:

- ✓ El nombre de la rama
- ✓ Las insignias de la rama y de progresión personal
- ✓ La Propuesta de los Caminantes
- ✓ La Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes
- ✓ La Hoja de Marcha
- ✓ El Libro de la Comunidad de Caminantes
- ✓ El nombre de la Comunidad de Caminantes
- ✓ La base, lugar de encuentro y trabajo de los caminantes
- ✓ Un color y un lema para la rama

El Nombre de la Rama: Caminantes

El nombre de la rama es Caminantes.

Los jóvenes que pertenecen a la Rama Caminantes son llamados caminantes.

Entendemos por caminantes a gente que vivió su vida como un camino permanente en la construcción de un mundo mejor. Gente que luchó por cambiar las injusticias de la sociedad en la que vivía, gente que construyó caminos en su vida, en definitiva, gente que hizo camino, que dejó una huella, que dejó un testimonio de vida.

La insignia de los caminantes

La insignia representa la aventura del descubrimiento de los caminos interiores y los caminos exteriores, que se relacionan entre sí.

Los caminantes viven la Aventura del Descubrimiento, el apasionante desafío de internarse en un nuevo descubrimiento de sí mismos (caminos interiores), de su entorno -el mundo, comprometiéndose a cuidarlo y respetarlo- y de Dios (caminos exteriores).

En este desafío habrá cuatro elementos que lo acompañaran:

El aire, el agua, la tierra y el fuego: elementos fundamentales para la vida, elementos con los cuales el caminante está en contacto directo durante toda su marcha, tratando de preservarlos, y a la vez, de servirse y servir a los demás con ellos.

Por ello, la insignia de los caminantes se ve representada por los símbolos que tienen una relación y representación directa con los elementos necesarios para la vida: aire, agua, tierra y fuego. Además, la insignia refleja ese constante descubrimiento de sí mismo para luego salir al descubrimiento de los otros y de Dios.

La Propuesta de los Caminantes

Es la Carta de Marcha de todos los caminantes del país, que continuamente se renueva y que marca el norte que orienta su marcha.

Es un pacto que hacen los jóvenes de todo el país de tirar todos juntos para el mismo lado, es decir, la forma en que traducen el espíritu de la Ley Scout y la Promesa a la edad de los Caminantes.

La Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes

La Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes es una especie de constitución, donde a la luz de la Ley, la Promesa, la Propuesta de los Caminantes y la Fe que cada uno profesa, los jóvenes asumen uno o varios compromisos que guiarán la vida de la sección de año en año.

Cada Equipo analiza la Propuesta de los Caminantes y elabora uno o más compromisos para ser presentados a la Asamblea.

Cada Comunidad de Caminantes, reunida en Asamblea y considerando las propuestas presentadas por cada Equipo, elige aquellas que conformarán su Carta de Marcha.

Pero esto no es todo, luego discute cómo ellos pueden llevar a la práctica (en algunas acciones concretas) los compromisos asumidos por todos. Así nace la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes.

La Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes es conocida por todos y es la Asamblea el garante de su cumplimiento.

La Hoja de Marcha de cada caminante **... un planteo de metas y acciones**

La Hoja de Marcha es la forma en que cada caminante expresa las metas que se propone alcanzar.

La progresión personal se apoya en la formulación de un acuerdo personal entre el joven y el dirigente, a esto lo denominamos la Hoja de Marcha.

La Hoja de Marcha refleja el interés del caminante por tomar en sus propias manos su progresión personal, convirtiéndose en artesano de su propio camino.

En la Hoja de Marcha cada Caminante se propone las metas y acciones que desarrollará en cada Ciclo de Programa que comienza.

Al final de cada Ciclo de Programa y como cierre del Tiempo de Compromiso cada caminante evalúa el cumplimiento de las metas y acciones que se había propuesto.

El Libro de la Comunidad de Caminantes

Es el registro histórico que refleja el sentir de la Comunidad de Caminantes su historia y su espíritu.

El Libro de la Comunidad de Caminantes es la memoria viva de la sección como núcleo humano, por eso, no es una simple lista de fechas y lugares.

Es el lugar desde donde se transmite el sentir de la sección y su espíritu a los nuevos que se suman.

Puede ser un libro, un cuaderno o similar, donde la Comunidad de Caminantes registre toda su historia, incluyendo las fotos, los relatos, los recuerdos. También se pueden incluir como anexos: videos, diapositivas, grabaciones de voces, canciones.

La Asamblea elegirá un caminante que sea el responsable por un tiempo de mantenerlo actualizado y de insistirle a los demás para que colaboren con él en su confección.

Como es el testimonio de la vida de la Comunidad de Caminantes, de ninguna manera puede estar vedado a ningún integrante de la misma.

Los dirigentes deben motivar a los jóvenes para mantener vivo el registro de la vida de la Comunidad de Caminantes y alentar a los que quieran desarrollar Especialidades a volcar sus habilidades en esta oportunidad de brindar sus talentos al servicio de los demás, como así también descubrir habilidades que no sabe que posee.

El nombre de cada Equipo y de la Comunidad de Caminantes

Los adultos deben motivar a los jóvenes para elegir el nombre que más los identifique, pero a la vez, deben orientar esa elección conforme a los principios del Movimiento Scout y a los valores contenidos en la Ley, la Promesa y la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes.

El nombre de cada Comunidad de Caminantes puede inspirarse en gente que luchó por cambiar las injusticias de la sociedad en la que vivía, gente que construyó caminos en su vida, gente que hizo camino, en lo posible nacionales o latinoamericanos.

También puede ser un lugar al que la marcha del caminante lo lleva o que intenta alcanzar, como la cima de los Andes, por ejemplo.

Todas estas amplias opciones buscan rescatar raíces y revalorizar esos ejemplos de vida que la sociedad individualista olvida a diario.

Al considerar el nombre de la Comunidad de Caminantes deberán observarse las mismas cuestiones.

La Base de los caminantes **... lugar de encuentro y de trabajo**

El local de la Comunidad de Caminantes es la Base. Es un lugar preferencial de encuentro que debe ser concebido por los jóvenes como el lugar donde se preparan para salir al mundo a dejar las cosas mejor de como las encontraron.

Además, es el lugar donde cada uno desarrolla sus habilidades, donde aplica los conocimientos que fue cargando en su mochila y donde comparte con sus compañeros de marcha los mejores momentos y también los bajones.

Los adultos deben dar especial importancia a las actividades de la Comunidad de Caminantes en la Base, sin caer en el extremo de vivir encerrados entre cuatro paredes.

El color de la rama

Es **azul - celeste**. Es un símbolo de pertenencia a la rama. Es usado tanto para remarcar todo aquello que le es propio, como para identificar a la rama en el conjunto de la Asociación.

El Lema

El lema es una expresión que resume y recuerda la Promesa y que los jóvenes asumen como compromiso y norma de conducta.

El lema de la Rama Caminantes es Siempre Listo.

Es estar preparado para emprender los caminos interiores (deberes para con uno mismo) y los caminos exteriores (deberes para con los demás, el mundo y Dios).

Es estar dispuesto a emprender caminos nuevos, particularmente cuando implican dificultad o un desafío.

Para los caminantes, estar Siempre Listos es asumir el reto de construir caminos nuevos para alcanzar los sueños, de asumir la búsqueda de su propia identidad, es marchar hacia el compromiso solidario a través de la Empresa Caminante.

Para los caminantes el estar Siempre Listo se expresa en una evolución desde la forma de entender la buena acción en la Rama Scouts hacia entender el servicio como participación en la comunidad propio de la Rama Rovers.

Es una actitud permanente de los caminantes es estar dispuestos y preparados a colaborar solidariamente en favor de los demás. Es estar preparado para enfrentar las diversas circunstancias de la vida.

En resumen, es estar Siempre Listo a emprender la marcha.

Las acciones del marco Simbólico.

Son actividades fijas, propias de la rama que tienen un gran valor simbólico, por medio de las cuales manifestamos nuestro compromiso con los valores de la Ley Scout y la Promesa.

Algunos de estas actividades tienen características básicas que son iguales para toda la asociación, otros son propios de cada Comunidad de Caminantes, de cada Grupo Scout y hasta de cada distrito.

¿Cuáles son los principales momentos fuertes?

- ⇒ **Las Celebraciones de pases (bienvenida y partida)**
- ⇒ **La Promesa y su Tiempo de Meditación**
- ⇒ **Los Raids**
- ⇒ **El Tiempo de Compromiso**

- ⇒ **Las entregas de las insignias de la progresión personal**
- ⇒ **Los momentos de Oración**
- ⇒ **El gesto solidario**

Celebraciones de pases

Las fiestas de bienvenida y de partida son actividades donde el joven comparte ese momento tan especial con la Comunidad de Caminantes y con la Unidad Scout o la Comunidad Rover. Lo más importante es que sea una celebración sentida, que se adapte en cada caso a las necesidades del protagonista, las tradiciones del grupo, los recursos con que cuentan, en definitiva, con el contexto particular que hace de cada una un momento único e irrepetible.

El Tiempo de Meditación y la Promesa

El Tiempo de Meditación es el momento previo a la formulación de la Promesa; es un espacio para reflexionar sobre el paso que el caminante dará y los valores que asumirá al formular su compromiso.

Este momento fuerte culmina con la adhesión voluntaria a los deberes para con Dios, la Patria, los demás y consigo mismo.

Los Raids

Si uno buscara el significado de esta palabra se encontraría con que se refiere a una incursión, un recorrido, un vuelo.

Sin embargo, para nosotros ha sido tomado otro significado caracterizado por dos palabras: Marcha y Reflexión.

Es Marcha en el mismo sentido en que toda nuestra vida es una marcha, con metas y obstáculos, con descansos y desvíos. El Raid simboliza ese avanzar constante con una meta bien clara, que es el compromiso.

Es Reflexión, ya que el joven va a dar un paso, va a tomar una decisión especial, va a asumir un compromiso con su Comunidad de Caminantes y con su vida.

El Raid se presenta como un trayecto a recorrer en clima de reflexión, donde el caminante se encuentra consigo mismo, con los demás, con Dios y con otro compañero en su misma situación.

El Raid es un momento especial, único e irrepetible, como también lo es el caminante que lo realiza, por eso debe prepararse a la medida del joven que lo va a realizar.

La existencia de estos espacio de reflexión se da en la progresión personal del joven desde las ramas anteriores, aumentando en la profundidad y madurez de su alcance de acuerdo al crecimiento del scout, llegando a su plenitud en el Campamento de Soledad en la Rama Rovers.

El Tiempo de Compromiso

Al final de cada Ciclo de Programa el joven vive un Tiempo de Compromiso donde evalúa el cumplimiento de las metas y acciones que se había propuesto y elabora su Hoja de Marcha proponiéndose nuevas metas y acciones.

El Tiempo de Compromiso es un tiempo de descubierta y reflexión sobre los alcances y perspectivas personales, traducidas en acciones concretas, que lleva a cabo cada caminante. Este tiempo de descubrimiento interior y exterior se cierra con un momento fuerte, con la presentación formal de su Hoja de Marcha en una Asamblea de la Comunidad de Caminantes, como muestra del compromiso que asume.

Las entregas de las insignias de la progresión personal

Estas celebraciones pueden ser compartidas con quien la Comunidad de Caminantes desee. Son momentos fuertes que deben expresar la alegría de la Comunidad de Caminantes por el nuevo paso que da uno de sus miembros en la marcha que caminan juntos hacia su desarrollo y realización como personas.

Los momentos de oración

Es difícil alcanzar lo que nos proponemos si no contamos con la ayuda de los demás. Mucho mejor aún si es Dios quien nos ayuda.

La oración es una conversación de amigos y, tal como pasa con los amigos, es agradable tener tiempo para conversar y compartir con Dios.

No sólo conversamos para pedir, sino también para ofrecer, dar gracias y alabar.

El caminante, en su aventura de construir caminos nuevos, debe descubrir que puede conversar con Dios cada vez que desee hacerlo, en forma personal o junto a sus hermanos que integran su equipo y su Comunidad de Caminantes y que hay muchas maneras de entablar esta conversación.

Puede hacerlo con palabras o en silencio, cantando y hasta bailando, o contemplando la obra que nos confió Dios en la naturaleza.

Hay algunos momentos en los cuales existe la costumbre de realizar oraciones, como por ejemplo cuando se despierta, cuando se va a dormir, al compartir alimentos, cuando formula su Promesa, cuando empezamos o terminamos una actividad y, en muchos otros momentos más.

Hay otros momentos en los cuales como equipo o como Comunidad, los caminantes oran en común, donde la oración individual se enriquece como expresión de una comunidad orante, **estos momentos son los más fuertes del Marco Simbólico**, ya que allí se conjuga la interacción de las tres dimensiones de los principios scouts: relación conmigo mismo, los demás y nuestra relación con Dios.

Cuando los miembros de la sección oran en común, lo hacen conforme a las pautas de su respectiva confesión y de la Política Religiosa de Scouts de Argentina.

Algunas ejemplos de oraciones son:

Ejemplo de oración personal

*Señor,
Enséñame a **ser libre y honesto**,
a **descubrir a los demás** en el servicio,*

a **enfrentar la vida** con creatividad y optimismo
y a **salir a tu encuentro** para dar un sentido a mi camino

Ejemplo de oración de un equipo

Señor,
Ayúdanos a descubrir:
la paciencia para caminar juntos
la constancia para lograr nuestras metas
y el amor para servir a los demás.

Ejemplo de oración de una comunidad

Señor,
Ayúdanos a descubrir:
la alegría de convivir juntos como hermanos
el gesto solidario que hoy necesita nuestro prójimo
la mejor empresa para el bien común de nuestra comunidad
y la constancia para cumplir con nuestra Carta de Marcha.

El gesto solidario

El Movimiento Scout se caracteriza por proponer a los jóvenes el estar Siempre Listos. Esta predisposición constante a la solidaridad hacia el prójimo va creciendo desde la Manada y a través de la propuesta de cada una de las ramas.

En la Rama Caminantes, le proponemos a los jóvenes el paso desde la buena acción propia de la Rama Scouts hacia llegar a entender el servicio como participación en la comunidad en su paso a la Comunidad Rover.

El Gesto solidario es una actitud permanente de los caminantes, es estar dispuestos y preparados a colaborar solidariamente en favor de los demás.

Esta actitud se expresa en las Empresas y en todas las actividades que la Comunidad de Caminantes y sus equipos realizan.

La regionalización de los símbolos

A nivel nacional la rama posee símbolos generales, para todo el país, a los que llamamos "símbolos importantes", que dan un criterio de unidad en la diversidad a la propuesta educativa para este grupo de edad.

Un programa regionalizado es un programa factible de recrearse en las realidades y particularidades culturales de las distintas regiones del país.

Al regionalizar el programa nos referimos a la realización de actividades que se adapten a las características culturales de cada región.

También el movimiento nos propone "símbolos particulares", propios de cada Grupo Scout, de la Comunidad de Caminantes o de sus equipos. Los Símbolos Locales son aquellos que conforman la imagen de cada Comunidad de Caminantes o de uno de sus equipos.

Los Símbolos particulares buscan expresar de un modo más cercano el sentido de pertenencia a la Comunidad de Caminantes o al Equipo.

Algunos Símbolos particulares que puede llegar a definir la Comunidad de Caminantes o alguno de sus Equipos son:

- la bandera de la Comunidad de Caminantes
- el símbolo de la Comunidad de Caminantes (para ser usada en poncho, remeras).
- algunas costumbres de los equipos o de la Comunidad de Caminantes (una oración en particular, una canción de la Comunidad de Caminantes)
- otros símbolos que identifiquen a la Comunidad de Caminantes o los equipos.

En todos los casos, los símbolos particulares actúan como representaciones

Las tradiciones de la Comunidad de Caminantes

“Hay tradiciones que están más muertas que un faraón, ... otras que viven en las esquinas de la ciudad...”
Jaime Roos

Las tradiciones en la Comunidad de Caminantes son hechos que alguna vez otros también realizaron y que llegaron a nosotros por transmisión oral. En las tradiciones está presente el pasado, los que estuvieron antes que nosotros, personas que construyeron con su esfuerzo esta comunidad (que puede ser mi barrio, mi equipo, mi país, mi Grupo Scout).

En parte están presentes nuestros orígenes. La tradición como historia nos ayuda a entender mejor el presente y nos alienta para afrontar el futuro.

En las tradiciones compartimos sentimientos y emociones. En la propuesta educativa del Movimiento Scout, las tradiciones son un elemento del marco simbólico, por lo tanto fuertemente ligadas a la transmisión de valores, la expresión de sentimientos, de emociones, desarrollo de la creatividad, la imaginación...

El Equipo de Dirigentes disfruta junto con los chicos de las tradiciones que la sección posee. Pero mientras para los jóvenes las tradiciones son una oportunidad más para vivir la aventura con amigos, de emocionarse, de festejar, **para los adultos son una valiosa herramienta educativa.**

El Equipo de Dirigentes las rescata y alienta siempre y cuando sean útiles para el crecimiento de los chicos y chicas, les brinden referencias de conducta, acentúen su sentido de arraigo, reconozcan sus orígenes, recuerden hechos ejemplares, rescaten testimonios. **Caso contrario, es preferible desecharlas.**

Cuanto más conscientes y críticos seamos de nuestras prácticas educativas, y entre ellas las tradiciones, más creceremos como personas y como educadores de tiempo libre.

Solemos escuchar: las tradiciones se van perdiendo, pero, ¿qué queremos decir cuando decimos esto? ¿Cuáles son las tradiciones que se pierden? ¿Dónde se pierden? Las tradiciones en la sección pueden tener un siglo o un año, pero lo realmente importante es que son enriquecidas por el aporte del grupo humano y recreadas por cada chica o chico. No se necesitan reglas precisas que determinen cómo, cuando y dónde "algo" pasa a ser parte de las tradiciones de la sección, en este sentido son un fenómeno emocional y netamente grupal.

"Nuestra Unidad Scout se vestía con camisas prestadas. A medida que les iban quedando chicas, los más grandes se las pasaban a "los nuevos", a los más chicos, en un gesto entre solidario y práctico.

Recibir una camisa scout se constituía en una segunda bienvenida al grupo, era otra forma de decir: "vos ya sos de acá". La camisa, se recibía como una herencia que alguna vez se debía dejar a otro, se pasaba como se pasa un testimonio en una carrera de postas, fijándose muy bien a quien se le entregaba.

Así de las carencias materiales nació una tradición. Mi camisa es de Mariano, decía orgulloso "un nuevo"; "tengo un grito hecho fogata, hecho promesa y una tropa de camisas prestadas" decía la letra de una canción que entonábamos orgullosos en los fogones.

No sé si la tradición continua, pero hoy, a varios años y ya grandes, se que muchos siguen siendo capaces de dar su camisa y algo más."³

Las tradiciones como otros elementos del Marco Simbólico sirven, también, para lograr un sentido de pertenencia a un grupo humano (el pequeño grupo, la sección, el Grupo Scout.), pero si de sentido de pertenencia se trata, debemos cuidar de lograr un equilibrio entre la **apertura** que necesita un grupo educativo de jóvenes y los códigos compartidos que ayudan a su **cohesión**. La permeabilidad no debiera ser tanta para que se disuelva el grupo humano en ella, ni tan poca que lo convierta en un grupo cuasi sectario.

Las tradiciones como herramienta educativa no deben entorpecer el desarrollo de los chicos, no son impuestas sino recreadas. Alguien puede imaginarse un reglamento de como festejar la Navidad?

Las tradiciones son parte del marco simbólico en lo "particular", por lo tanto cada zona, grupo o sección tendrá y recreará las suyas a partir de las necesidades de los jóvenes y adultos de los grupos y las secciones, **pero en estrecha relación con su realidad local y su cultura.**

A propósito de esto "...hace algunos años un dirigente scout de la región participaba de un evento en un país del caribe. Una de las noches, fue invitado a participar de una fogata en la playa. Imagínense, arena blanca, noche de mar calmo y cálido. De fondo una ciudad amurallada que alguna vez, por los tesoros que albergaba, atacó Sir Francis Drake. Los jóvenes Scouts del lugar junto a un grupo de danzas folklóricas los invitaron a cantar y a danzar. Poco a poco la timidez dejó espacio a la alegría y la expresión, aprendieron cumbias y ballenatos. Jóvenes y adultos de diversas nacionalidades se expresaron, compartieron, aprendieron y se emocionaron. Todo hasta que comenzó formalmente la fogata scout."⁴

Si bien en parte algunas tradiciones del Movimiento Scout son heredadas de la Inglaterra donde fue creado y del África donde su fundador vivió gran parte de su vida, la mayor parte de nuestras tradiciones deben surgir de las vivencias en el seno de los Grupos Scouts, en el contacto con las comunidades y las culturas locales, de manera tal que el Movimiento Scout en Córdoba tenga un sabor bien cordobés, el de Tucumán bien tucumano, el de Buenos Aires bien porteño, y así en cada lugar en donde es recreado. Sólo de esta forma vamos a lograr la identificación con la gente que deseamos para nuestro Movimiento en el país.

En síntesis, las tradiciones son una oportunidad más que el Equipo de Dirigentes brinda a los chicos y chicas, en el sentido de apelar a su creatividad y desarrollar su imaginación. A su vez son un nexo, un fuerte vínculo entre los

³ Mandeb, Fabien G.(1999) *Diez relatos Malintencionados* Buenos Aires

⁴ ibidem

Capítulo 3

La estructura e la sociedad de jóvenes en la Rama caminantes

"El escultismo es un juego de muchachos dirigidos por ellos mismos, y por el cual los hermanos mayores pueden proporcionar a los menores un ambiente sano y animarlos a entregarse a aquellas actividades saludables que son conducentes a despertar las virtudes de CIUDADANIA."⁵

En la definición misma del Movimiento Scout dada por su fundador, éste ponía énfasis en la **gestión compartida de jóvenes y adultos** para llevar adelante la **sociedad de jóvenes** que se denomina **sección**⁶.

De esto trata este capítulo, de las formas de organización de la sección (como sociedad de jóvenes) y el proceso mediante el que en la misma se toman decisiones. A todo esto denominamos: **Estructuras de la sociedad de jóvenes**.

Por lo tanto cada vez que hacemos referencia a las estructuras estamos hablando de:

- **formas de organización**
- **proceso de toma de decisiones**

EL EQUIPO CAMINANTE ... la unidad de acción

***"El compañerismo auténtico desemboca en un equipo,
la amistad verdadera en una comunidad"***
Luis Pérez Aguirre

La confianza en los jóvenes es el punto de partida desde el cual Baden-Powell ideó un sistema de animación sencillo denominado sistema de patrullas. Los jóvenes se reúnen en pequeños grupos. El pequeño grupo otorga a cada joven la oportunidad de desempeñar una responsabilidad, de tomar decisiones en conjunto, en definitiva, de sentirse protagonista en un espacio en el que es valorado.

El sistema de patrullas para la animación de adolescentes en la Rama Caminantes, se denomina Sistema de Equipos.

El Equipo Caminante es la unidad de acción de todas las actividades. Está compuesto de cuatro a seis caminantes y tiene un guía elegido por el voto directo de sus miembros.

Es en este pequeño grupo nacen los proyectos e ideas para las actividades. A través de la generación de proyectos, se refuerza el ejercicio democrático, la búsqueda del consenso, la cooperación y la confrontación de ideas.

El equipo no es un invento del adulto para poder "*manejar*" mejor al conjunto de los jóvenes. El Equipo Caminante tiene una importante y rica vida de pequeño grupo que lo enriquece.

Es el equipo en acción el que permite a cada uno de sus integrantes asumir roles o papeles. Roles, que al ser desempeñados, conducen a la progresiva aceptación de responsabilidades. El

⁵ Baden-Powell *Guía para el Jefe de Tropa*, Editorial Scout Interamericana, San José

⁶ Unidad: estructura base de una rama integrada en un Grupo Scout, formada por niños y jóvenes del mismo grupo de edad que realizan el programa en conjunto y que tienen los mismos dirigentes y órgano de gobierno. Por ejemplo, de 7 a 11 años, la sección es la Manada

joven responsable de un rol en la vida del equipo, se convierte, poco a poco, en responsable de sí mismo, de su propia vida.

El Equipo Caminante tiene la libertad y autonomía para realizar sus actividades de equipo de la manera que crea más conveniente, pudiendo elegir la forma, el tiempo, el lugar, siempre que cuente con el acuerdo del Consejo de Marcha. La vida de equipo es fundamental en la propuesta educativa de la Rama Caminantes; es por ello que cada equipo tendrá sus propias reuniones, ricas en experiencias, actividades, salidas.

No obstante, el Equipo Caminante no es un grupo cerrado, sino que está abierto al encuentro con otros. Puede invitar a otras personas que enriquezcan la vida del equipo.

LA COMUNIDAD DE CAMINANTES

... una federación de equipos

Los diferentes equipos, como unidades de acción, con una rica e importante vida como pequeño grupo, se asocian para formar la Comunidad de Caminantes. La Comunidad de Caminantes es una federación de equipos. Es el lugar de encuentro de todos para cooperar, lograr consensos, conocerse, intercambiar ideas y experiencias; una sociedad de jóvenes y adultos.

Es la sección del Grupo Scout conformada al menos por dos equipos y un máximo de cinco, integrado por jóvenes entre 14 y 17 años.

Con relación al número de integrantes, es conveniente guardar una proporción de un dirigente cada ocho jóvenes, de forma tal que se favorezca un acompañamiento personalizado.

UN LUGAR DE ENCUENTRO DE JÓVENES Y ADULTOS

En la Comunidad de Caminantes, los adultos son compañeros de marcha de los jóvenes.

Es una sociedad conformada por jóvenes y adultos, basada en la cooperación mutua y el respeto entre todos sus integrantes. En ella se comparten las decisiones entre los adultos y los jóvenes, priorizando el proceso de autonomía de los caminantes y de los distintos equipos.

La Comunidad de Caminantes, como toda sociedad, tiene una determinada estructura, un sistema de organización y normas por las cuales se rige.

EL GOBIERNO DE LOS JÓVENES

... El Sistema de Equipos

Jóvenes y adultos participan en la gestión de la vida de la Comunidad de Caminantes. A esto lo denominamos gestión compartida. Ésta es una de las diferencias fundamentales entre la propuesta educativa del Movimiento Scout y otras actividades para jóvenes. Desde su ingreso en la Manada de Lobatos y Lobeznas, los chicos y chicas tienen la oportunidad de aprender a participar en la toma de decisiones en forma progresiva.

La Asamblea y los Consejos de Equipo y de Marcha son, en la propuesta educativa de la Rama Caminantes, los espacios formales en los cuales los jóvenes se involucran en el proceso de toma de decisiones, eligen, planifican y evalúan.

A estos Consejos en el Programa de Jóvenes los denominamos organismos, cada uno con su esfera de poder, deberes y derechos. El Sistema de Equipos no es más que el juego de los

organismos interactuando para llevar adelante la vida del grupo. Es el poder al servicio de la vida del grupo.

El gobierno de los jóvenes está conformado por:

-  **El Consejo de Equipo**
-  **La Asamblea**
-  **El Consejo de Marcha**
- 

El Consejo de Equipo

Es el espacio formal de toma de decisiones del equipo. Es la reunión de todos los que lo integran, desde el recién llegado hasta el más experimentado. Todos tienen derecho a participar activamente en las decisiones que se tomen con voz y voto.

Entre otras cosas, el Consejo de Equipo se reúne para:

- ✓ Realizar el diagnóstico del equipo al comienzo de cada Ciclo de Programa.
- ✓ Elegir al Guía de equipo.
- ✓ Distribuir entre sus miembros los roles y las responsabilidades específicas en las Misiones encomendadas y otras actividades.
- ✓ Determinar el proyecto de Empresa que el equipo propondrá a toda la Comunidad de Caminantes en la Asamblea.
- ✓ Diseñar, organizar y realizar sus propias actividades, complementarias a la Empresa Caminante.
- ✓ Evaluar su funcionamiento, las actividades y el progreso personal de sus miembros, favoreciendo la autoevaluación sincera de cada uno de sus integrantes.
- ✓ Crear el ámbito ideal para el crecimiento personal de sus integrantes, atendiendo a las necesidades y expectativas de cada uno y del equipo en conjunto, priorizando el diálogo franco y abierto entre pares.
- ✓ Atender todos los demás temas concernientes a la vida del equipo.
- ✓ Organizar el calendario del equipo, respetando las decisiones del Consejo de Marcha.

La Asamblea

Es el espacio formal de toma de decisiones sobre la vida de toda la Comunidad de Caminantes, por lo tanto, participan todos los miembros de la Comunidad de Caminantes en igualdad de condiciones, hayan hecho o no su Promesa. Todos tienen la oportunidad de opinar, votar, escuchar y proponer.

Es otra oportunidad de aprendizaje de varios aspectos de la vida democrática, como la responsabilidad sobre las opciones o decisiones tomadas, la negociación en la búsqueda de consenso, la solidaridad con los acuerdos adoptados entre todos, cualquiera haya sido la opinión de cada uno.

Se constituye, también, como un espacio privilegiado para la reflexión y evaluación de la Comunidad de Caminantes a la luz de la Ley, la Promesa y la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes. De esta manera, los caminantes comparten la experiencia vivida en cada equipo con los otros, enriqueciendo al grupo con sus aportes.

En la Asamblea pueden existir roles que ayuden a desarrollar mejor la reunión, como por ejemplo: presidente/a, secretario/a, cronometrista, ambientador/a, cebador de mate y otros. Y todo otro rol que la Asamblea considere necesario para su buen funcionamiento.

En las distintas Asambleas, el Equipo de Dirigentes buscará promover que en el ejercicio de los diversos roles participe la mayor cantidad posible de caminantes. De esta forma, la rotación de roles se constituye como una poderosa herramienta educativa.

Entre otras cosas, la Asamblea Caminante se reúne para:

- ✓ Seleccionar las actividades que la Comunidad de Caminantes realizará en su conjunto.
- ✓ Evaluar el Ciclo de Programa.
- ✓ Redactar, evaluar y adecuar la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes.
- ✓ Distribuir los roles para la animación de la Asamblea.
- ✓ Elegir la Empresa Caminante que llevará a cabo toda la Comunidad de Caminantes.
- ✓ Que cada caminante presente su Hoja de Marcha, como forma explícita de manifestar su compromiso ante las acciones que asume para la etapa que va a vivir.
- ✓ Dar la bienvenida e integrar a los nuevos caminantes.
- ✓ Despedir a los Caminantes que realizan su pase a la Comunidad Rover.
- ✓ Servir como lugar de reflexión personal y comunitaria donde se evalúa el compromiso de cada uno a la luz de la Ley Scout, la Promesa y la Carta de Marcha.
- ✓ Es también lugar de análisis de situaciones sociales- realidades de la comunidad a que pertenecen.

El Consejo de Marcha

Este organismo es el que establece los lazos de encuentro entre los jóvenes y los adultos, es el espacio donde se comparte la responsabilidad de la organización y de la coordinación de las actividades.

Está integrado por los dirigentes y Guías de equipo. En caso necesario, podrán participar del mismo aquellas personas que el Consejo de Marcha considere conveniente, por ejemplo: otros caminantes o expertos del proyecto.

Entre otras cosas, el Consejo de Marcha se reúne para:

- ✓ Realizar el diagnóstico de la Comunidad de Caminantes al inicio del Ciclo de Programa.
- ✓ Revisar los Informes de Factibilidad de los proyectos de Empresa presentados por cada equipo y proponer los ajustes a los mismos.
- ✓ Fijar las fechas de publicidad previa, presentación y elección de los proyectos.
- ✓ Organizar el calendario de las actividades de la Comunidad de Caminantes, permitiendo que cada equipo administre su tiempo y el momento en que llevará adelante las Misiones de Equipo.
- ✓ Planificar y coordinar las actividades de la Comunidad de Caminantes elegidas por la Asamblea, asignando las Misiones y realizando en cada etapa los ajustes necesarios a la misma, según las propuestas de los Consejos de Equipo, incluyendo las actividades extra proyecto que surjan.
- ✓ Constituir un espacio donde sus integrantes compartan las propuestas e inquietudes de sus equipos y, a través de ellos, se acompañe el desarrollo de la progresión personal de los jóvenes.
- ✓ Explicitar las Especialidades que se pueden desarrollar a través de las actividades.

Capítulo 4

El estilo de animación en la Rama Caminantes

Estamos llamados a ser compañeros de marcha de los jóvenes de Scouts de Argentina. Llamados a avanzar hacia un horizonte, nuestro Proyecto Educativo. Y para llegar a él, debemos estar comprometidos a dar los pasos necesarios para llegar a esa meta. Pasos que se dan junto a otros. Pasos desde el entusiasmo y la alegría. Pasos en búsqueda de Dios. En síntesis caminar e invitar a los jóvenes a abrir caminos nuevos.

UN ESTILO DE ANIMACIÓN DEMOCRÁTICO ES...

- ↳ Un estilo que en cada actividad, en cada gesto exprese que cada joven es importante y merece toda la atención de la Comunidad de Caminantes y de su Equipo.
- ↳ Una actitud cooperativa, una verdadera sociedad de jóvenes y adultos que interactúan, se complementan y se enriquecen mutuamente en el juego de los organismos de rama.
- ↳ Una predisposición a analizar las posibles barreras a fin de poder establecer relaciones afectivas profundas y duraderas entre los integrantes de la Comunidad de Caminantes.
- ↳ Un diálogo permanente basado en una cuidada comunicación del cual surjan ideas y sugerencias sin necesidad de imponer nada.
- ↳ Un ambiente de participación y gestión donde liderazgo y autoridad son dos formas posibles de servir al grupo.

UNA FORMA PARTICULAR DE HACER LAS COSAS ... LA EMPRESA CAMINANTE

La vida de grupo en la Rama Caminantes se vive de una manera peculiar. El estilo de animación es la actitud característica de cómo la Comunidad de Caminantes realiza sus actividades.

Los caminantes son verdaderos artesanos de su propio desarrollo. Ese "meter mano" en sus sueños se concreta en la Empresa.

La Empresa es la herramienta pedagógica que nos permite generar actividades a partir de la pedagogía de proyectos. La Empresa consiste en un conjunto de actividades estructuradas sobre la base de un tema surgido de los intereses de los jóvenes (ambos decididos en la Asamblea).

La Empresa permite el desarrollo de todos los elementos del Método Scout, anima la vida de la Comunidad de Caminantes, hace progresar a cada caminante personal y comunitariamente, y le ayuda a descubrir la Ley Scout y actuar según ella.

La Empresa es una herramienta que sirve para realizar actividades que dejen una enseñanza. Un campamento común, un servicio a la parroquia o una bicicleteada no son empresas, son actividades. La empresa requiere de un entrenamiento previo para su realización, debe contar con un asesoramiento de un experto o sinodal, debe contener una especialización en la que los caminantes puedan buscar un progreso personal.

La realiza la Comunidad de Caminantes con un objetivo concreto, es elegida por todos entre los proyectos de los diferentes equipos y que responde a las necesidades e intereses de los jóvenes.

La Empresa es el juego armónico de los diferentes elementos de la vida de grupo, un método de planificar y realizar en un período corto de tiempo las Misiones que cada equipo ejecutará para alcanzar ese sueño.

La Empresa Caminante es:

- ↳ *Epopéya*: porque colma los sueños de los jóvenes.
- ↳ *Aventura*: porque no está completamente determinada de antemano. Alcanzar los objetivos propuestos depende del esfuerzo y la ilusión conjunta de jóvenes y adultos.
- ↳ *Éxito*: porque en la empresa toda experiencia, aún los pequeños desaciertos, es oportunidad de aprender y progresar.
- ↳ *Desafío*: una propuesta exigente que depende del esfuerzo y compromiso de toda la Comunidad de Caminantes.
- ↳ *Descubrimiento*: acercarse a otras realidades, conocer nuevas técnicas, nuevos territorios, otras personas, otras formas de pensar...
- ↳ Invitar a comprometerse con los valores contenidos en la Ley Scout a través de acciones concretas.

CARA Y CECA DE UNA EMPRESA CAMINANTE

En la Comunidad de Caminantes todos los proyectos son la realización de un sueño o de una expectativa, de una gestación que se inicia en el equipo y que, luego de su elección en una Asamblea, se vive con toda la sección.

Pero que es y que no es un Empresa Caminante, lo iremos viendo poco a poco.

Todo Proyecto incluye actividades, pero no todas las actividades son proyectos.

La Empresa Caminante se diferencia de una actividad común de la Comunidad de Caminantes solo porque ella es una propuesta de trabajo que deja una enseñanza para los jóvenes, algo que permite a todos los caminantes continuar la marcha emprendida en su progresión personal, algo que permite a toda la Comunidad de Caminantes compartir un espacio común...

Pero para que una actividad sea considerada una Empresa debe tener entre otras cosas Misiones de Equipo, tareas bien definidas a cumplirse por todos los equipos (y no sólo por algunos miembros de la Comunidad de Caminantes) que son coordinadas en el Consejo de Marcha por el Equipo de educadores, los Guías de equipo y los expertos.

Las Misiones de Equipo son el eje de toda la Empresa y no componentes aislados, de la misma manera que para escuchar tranquilo a esa banda que tanto nos copa necesitamos del minicomponente, del auricular y del CD, aunque esto parezca obvio, en la Empresa Caminante pasa lo mismo.

Misiones que son definidas en el Informe de Factibilidad junto a los demás elementos que integran la Empresa Caminante.

Misiones que pueden ser por ejemplo de:

↳ Equipamiento.

↳ Financiación.

↳ Entrenamiento.

Del análisis que el Consejo de Marcha haga de las misiones de cada equipo surgirá el éxito de la Empresa Caminante y junto con la evaluación de cada caminante en la Asamblea, el grado de cumplimiento de cada Hoja de Marcha.

Si en el Movimiento Scout se aprende a través de la acción, es a través de las Misiones de Equipo y de las Comisiones Inter-equipo donde se da la progresión de los caminantes, donde se adquiere el aprendizaje y se es evaluado reforzando los conocimientos que facilitan la finalización de la Empresa Caminante.

Diferencias entre Misiones de Equipo y Comisiones Inter-equipos.

Una cosa a tener en cuenta es diferenciar las Comisiones Inter-equipos (grupos de trabajo compuestos por algunos miembros de la Comunidad de Caminantes que tienen una tarea y una duración determinada, las que una vez cumplidas son disueltas) de las Misiones de Equipo (las propias del equipo que consisten en la ejecución de la Empresa Caminante sea lo que debe ser).

Las Misiones de Equipo...

- ↳ ... respetan la estructura formal de la Comunidad de Caminantes (los pequeños grupos), mientras que las Comisiones Inter-equipos son informales, surgen de una necesidad específica de la Comunidad de Caminantes.
- ↳ ... son realizadas por todo el equipo, mientras que las Comisiones Inter-equipos son realizadas por grupos de trabajo que se disuelven al finalizar su cometido.
- ↳ ... involucran a todos, mientras que las Comisiones Inter-equipos sólo a aquellos que se consideran que desean desarrollar una Especialidad o participar de una tarea.
- ↳ ... fomentan la acción del equipo, mientras que las Comisiones Inter-equipos asisten en la realización de la Empresa Caminante.
- ↳ ... fortalecen el desempeño del caminante en torno a su equipo, mientras que las Comisiones Inter-equipos a una tarea aislada, que comparte el caminante con un pequeño grupo para un logro circunstancial determinado.
- ↳ ... refuerzan la vida del equipo, mientras que las Comisiones Inter-equipos la armonía entre los caminantes de toda la Comunidad de Caminantes.

En pocas palabras...

Los proyectos nos ayudan a emprender una marcha constante, una marcha en el camino de la Comunidad de Caminantes, una marcha en la senda de la vida, una marcha en la ruta que nos acerca al Gran Jefe.

La Comunidad de Caminantes es un espacio digno para ser vivido, de llevar a la práctica los sueños de los jóvenes. Es donde el sueño se ordena y enriquece y se convierte en proyecto

LA EMPRESA CAMINANTE ... UNA OPORTUNIDAD PARA VIVIR LOS VALORES

LA COMUNIDAD DE CAMINANTES IMAGINA

Una Empresa se construye con el aporte de cada uno de los miembros de la Comunidad de Caminantes; para ello los caminantes se reúnen en los equipos para imaginar la Empresa que les gustaría llevar a cabo.

Dado que en esta rama los jóvenes son los principales protagonistas en la gestación de la Empresa, el rol del equipo de educadores en esta etapa es ayudarlos a plantearse desafíos exigentes. Al mismo tiempo es necesario ayudarlos a buscar fórmulas creativas que les proporcionen los medios para alcanzar las metas propuestas.

Durante la presentación y elección de proyectos, es importante el trabajo de los equipos, desde la preparación hasta la presentación del proyecto de Empresa en la Asamblea. El Equipo de dirigentes apoyará a los equipos para que éstos aprendan y utilicen técnicas de presentación originales y motivadoras.

Luego de elegida la Empresa se trabaja en la planificación de las acciones, se realiza un programa detallado en el que se determinan las fechas, se estudia qué material se necesitará, el presupuesto, cómo se financiará y las responsabilidades de las tareas a realizar.

Un elemento importante a tener en cuenta con respecto a la planificación y organización, es que la información llegue a todos, para lo cual se podrá utilizar el **panel de actualidad** de la Comunidad de Caminantes, donde estén a la vista el programa y las modificaciones que se puedan ir haciendo con respecto al proyecto inicial.

El equipo de educadores ayudará a profundizar en el contenido de las actividades planificadas incorporando aspectos educativos.

Lo planificado se convierte en acción

Los caminantes realizan la Empresa con el apoyo y colaboración del Equipo de educadores; éstos además de contribuir a que reine un clima alegre y de ganas de trabajar, cuidan especialmente que se alcancen los objetivos propuestos para la misma.

La ejecución de la Empresa es el momento de mayor convivencia, de más diálogo y de trabajo en equipo. Es cuando se aprenderán las técnicas necesarias para llevar adelante lo propuesto, cuando se realizarán las salidas, los raids, el campamento, los debates, juegos; es la etapa en la que la Comunidad de Caminantes pone a prueba el nivel de compromiso de cada uno. En definitiva es el momento de progresar a través de la acción.

En la etapa de Evaluación se reflexiona sobre el grado de cumplimiento de los objetivos marcados, el trabajo en común y el compromiso personal. Se revisa el desarrollo de la Empresa en todas sus etapas, el funcionamiento de la Comunidad de Caminantes y sus organismos, y esto se realiza en la Asamblea.

Es una instancia de revisión y reflexión crítica personal, de equipo y de Comunidad de Caminantes. De la Asamblea de evaluación se deducen consecuencias y compromisos futuros; es un buen momento para revisar los Compromisos de progresión personal.

No debemos olvidar que lo importante de la Empresa no son solamente los resultados, sino el proceso de aprendizaje que se rescata a través de la evaluación, cuando revisamos en qué hemos fallado, por qué y las propuestas para que no vuelva a ocurrir. Es el momento también de confrontar lo vivido y las actitudes de cada uno con la Ley Scout.

Los educadores proporcionan su devolución sobre la marcha de la Empresa, no sólo en la evaluación sino a lo largo de todo el proceso. Es importante rescatar siempre el saldo positivo de los valores conseguidos, así como evitar las críticas personales desajustadas.

Una Asamblea de evaluación demasiado dura puede tirar abajo el ánimo de toda una Comunidad de Caminantes, pero al mismo tiempo las cosas deberían quedar siempre en su justo lugar. Los educadores juegan aquí un papel mediador muy importante.

LA IMPORTANCIA DE SER PROTAGONISTA

La Empresa Caminante se apoya en el Sistema de Equipos. Si existe una verdadera Sociedad de jóvenes con el respaldo de los adultos, los caminantes, valiéndose de sí mismos y asumiendo responsabilidades, deciden qué actividad quieren realizar y la llevan a cabo.

La empresa es una dinámica de organización con la cual podemos realizar las más variadas actividades. La empresa le permite a los mismos jóvenes elaborar, programar, concretar, analizar y evaluar las acciones que emprenden.

Cada proyecto es un testimonio alternativo válido que introduce al joven en la aventura de descubrir el sentido cooperativo del trabajo y que fomenta la solidaridad. Cada proyecto muestra una faceta de la realidad del grupo, y la presentación en la Asamblea es una manera de aprender a respetar la diversidad.

En la Asamblea puede surgir un espacio de intercambio y complementación de ideas que genere una nueva propuesta mejorada donde **"el todo es más que la suma de las partes"**

La empresa invita a crecer en la formación de criterios propios de discernimiento, de selección, de toma de decisiones, de asunción de responsabilidades. Alimentados cotidianamente desde la Ley, da confianza en uno mismo y en sus compañeros y les ofrece infinitas posibilidades de vivir organizadamente la aventura de ser jóvenes.

El proyecto que fue creciendo desde una simple idea en el Equipo, llega a la Asamblea donde es elegido y con la ayuda del Consejo de Marcha se enriquece para ser provechoso y motivo de crecimiento.

Ante la necesidad de elegir un solo proyecto por vez para toda la Comunidad de Caminantes, los jóvenes se sienten exigidos por sí mismos y por sus compañeros/as, en la forma en que "venden" la idea, en la búsqueda del mejor proyecto para todos, en su capacidad de convencer a los demás y, también de creer en los demás, en su capacidad de renuncia en pos del Bien Común.

Algunas condiciones para el éxito de una empresa

1. Todos los miembros de la Comunidad de Caminantes deben participar de los espacios de gestión correspondientes desde la generación de la idea hasta la ejecución y planificación. El objetivo propuesto para el proyecto debe ser compartido por todos, aunque cada uno tenga tareas y funciones diferentes.

2. El proyecto debe prestarle especial atención al contexto, dado que tiene entre sus finalidades la apertura y vinculación entre el Grupo Scout y la comunidad local, buscando transformar la realidad para dejar el mundo un poco mejor de como lo encontramos.
3. El proyecto debe buscar entender el tema o problema que abarca para poder formular alternativas de solución a ese planteo. Es decir, no es hacer por el hacer mismo, sino que es una de las formas de vivir el servicio a los demás.
4. En la medida de lo posible, el proyecto debe involucrar varios campos o disciplinas, para permitir al joven desarrollar la Especialidad que más sea de su agrado.
5. Deben considerarse las condiciones reales, el tiempo disponible, el acceso a fuentes de consulta y la formación para la preparación previa.
6. También asegurarse la forma en que se generarán y administrarán los recursos necesarios para llevar adelante la Empresa.
7. Tiene tanto valor pedagógico el proceso de generación de la idea como la ejecución y evaluación, por lo cual es importante que no se descuide ninguna etapa, y también es fundamental que no se interrumpa la Empresa hasta que haya terminado.
8. Al finalizar la Empresa todos deben haber aprendido algo nuevo.

Para poder sacarle provecho a la Empresa

- ☞ debe ser corta
- ☞ debe dar trabajo a todos
- ☞ debe estar bien organizada

LA AVENTURA DE DESCUBRIR EL MUNDO CON NUEVOS OJOS ... LAS DESCUBIERTAS

La Descubierta es una actividad de investigación grupal de la Comunidad de Caminantes o de un Equipo.

Puede ser encarada como una Empresa, como una Misión dentro de una empresa, como una actividad complementaria de la empresa previa a la realización de la misma, o como el inicio de cualquier otra actividad.

Toda Empresa puede originarse en una Descubierta para conocer mejor algún aspecto de nuestra comunidad o de un lugar específico, como por ejemplo el lugar de un campamento.

No es necesario que la Descubierta esté relacionada con la Empresa en curso, basta con que haya nacido de la elección de la Comunidad de Caminantes o de un Equipo y que su fin sea ampliar sus horizontes y sus conocimientos, metiéndose de cabeza en la Aventura del Descubrimiento.

No tiene una organización fija, se podrían mencionar algunos ejemplos como la encuesta, la exploración o las entrevistas.

El Equipo de dirigentes debe entender las Descubiertas como otra herramienta educativa para incentivar en los jóvenes su inquietud por descubrir el mundo que los rodea y, deben servir a la vez como actividad disparadora de una propuesta de cambio de esa realidad.

Los expertos

Es importante que la Comunidad de Caminantes cuente con un experto que los ayude durante la Descubierta o la Empresa.

El experto puede dar una charla inicial con una visión amplia del tema y luego presentar las posibles misiones que los Equipos podrían llevar adelante.

Siempre mantendrá contacto con el Consejo de Marcha durante el desarrollo de la actividad y podrá asistir también a la Asamblea en la cual se comparten los resultados y se analizan los frutos con relación a la Comunidad de Caminantes, a los Equipos y a cada uno de los jóvenes.

La participación de los expertos en la Comunidad de Caminantes abre a los jóvenes la posibilidad de relacionarse con nuevas personas que también pueden aportar a su crecimiento. Estos contribuyen con sus habilidades y conocimientos al aprendizaje de los Caminantes.

El experto no es un jefe. Él sabe de su oficio pero no es parte del equipo de dirigentes. Tampoco es un mago, ni la garantía escrita de éxito de la actividad. Este rol debe ser dejado bien en claro, por los dirigentes, cada vez que se contacten con un experto que colabore en las actividades de la sección.

El gesto solidario, otra herramienta educativa.

El Movimiento Scout se caracteriza por proponer a los jóvenes el estar Siempre Listos.

Esta predisposición constante a la solidaridad hacia el prójimo va creciendo desde la Manada y a través de la propuesta de cada una de las ramas.

En la Rama Caminantes, le proponemos a los jóvenes el paso desde la buena acción propia de la Rama Scouts hacia llegar a entender el servicio como participación en la comunidad en su paso a la Comunidad Rover.

El Gesto solidario es una actitud permanente de los caminantes, es estar dispuestos y preparados a colaborar solidariamente en favor de los demás.

Esta actitud se expresa en las Empresas de Servicio y en todas las actividades que la Comunidad de Caminantes y sus equipos realizan.

El aprendizaje a través del servicio es otra herramienta educativa.

Capítulo 5

El ciclo de programa en la Rama Caminantes

Introducción

En la Comunidad de Caminantes pasan cosas que valen la pena ser vividas. Experiencias de marcha que dejan en los jóvenes una huella imborrable; actividades emprendidas junto a sus amigos más queridos; acciones nutridas fuertemente por el espíritu de caminar nuevos territorios, por la aventura del descubrimiento de sí mismos y del mundo que los rodea.

Todas esas cosas que capitalizan experiencias en los caminantes constituyen la **Vida de Grupo** de una Comunidad de Caminantes, de tu Comunidad de Caminantes.

Los intereses y expectativas de los jóvenes y adultos en esta rama son múltiples y divergentes. Para poder poner en práctica todos los elementos que hacen a la Vida de Grupo necesitamos organizarnos, organizarnos en función a un plan común e integrador.

Este plan común e integrador, que organiza la Vida de Grupo, es lo que llamamos **Ciclo de Programa**.

Entonces, el Ciclo de Programa en la Rama Caminantes aparece como un período durante el cual se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades de la Comunidad de Caminantes, al mismo tiempo que se observa y reconoce el crecimiento personal de los caminantes.

Es la forma en que la Vida de Grupo se proyecta, desarrolla y evalúa en un período determinado.

El Ciclo de Programa... ... es una herramienta de planificación participativa

El Ciclo de Programa es una **herramienta de planificación**, ya que por él se diagnostica el estado actual de la Comunidad de Caminantes, se prepara el futuro, se desarrolla el presente, se evalúa lo realizado y se pronostica lo que puede pasar si se mantiene el rumbo.

Es, asimismo, **una herramienta de planificación participativa**, ya que todo esto se hace con la participación activa de los caminantes que integran la Comunidad de Caminantes.

En la Rama Caminantes, los chicos y las chicas son los gestores protagónicos del Programa de Jóvenes. Jóvenes y adultos comparten las decisiones en las distintas fases del Ciclo de Programa.

Los adultos deberían favorecer el proceso de autonomía de los caminantes y de los distintos equipos. El estilo de animación en la Rama Caminantes pone acento en el protagonismo de los jóvenes, quienes toman en sus manos la construcción de la Vida de Grupo.

... tiene una finalidad educativa

La idea que da origen a un proyecto, la selección de uno de ellos con preferencia de otros posibles, su realización, evaluación y la generación de nuevas propuestas permite a los

caminantes vivir experiencias que los ayudan a tener una opinión de sí mismos, formular juicios críticos, posicionarse ante los demás, sacar conclusiones y asumir responsabilidades para el bien común de toda la Comunidad de Caminantes y de los equipos.

El equipo de dirigentes debería actuar siempre con una intencionalidad educativa, como forma de garantizar el desarrollo de estas capacidades en los caminantes, a través de las distintas actividades que realizan.

... tiene una duración variable

La duración de un Ciclo de Programa completo puede variar, pero en general comprende de 3 a 5 meses, siendo en promedio 2 ó 3 los ciclos de programa que se logran desarrollar en un año de actividades scouts (9 meses).

El equipo de dirigentes es el que mejor conoce a la Comunidad de Caminantes, sus ritmos y posibilidades. Persiguiendo una finalidad educativa, serán los adultos quienes adaptarán este período ideal de planificación en función al análisis de la realidad de su sección.

Un Ciclo de Programa con una duración demasiado extensa, puede llevar a la pérdida de interés en la Empresa asumida; y con una duración demasiado breve, puede llevar a comprimir los momentos, al punto de generar un frenesí arrollador que no permita asimilar las experiencias que se van viviendo en cada etapa.

El Consejo de Marcha, como órgano responsable de la coordinación de las actividades de la Comunidad de Caminantes (guías de equipo y dirigentes), es el que debe determinar la duración de cada ciclo de acuerdo a la realidad de la Comunidad de Caminantes y sus equipos y al tipo de proyecto seleccionado por los caminantes.

Este rol de organización y monitoreo del desarrollo del ciclo y de la Empresa seleccionada permite al Consejo de Marcha darle una mayor flexibilidad al Ciclo de Programa, pudiendo replantear el ritmo de su desarrollo durante la marcha.

Todas las cosas que pasan en la Comunidad de Caminantes se vuelcan en una cartelera que llamamos Panel de Actualidad.

Un panel de actualidad es una herramienta educativa útil que nos permite saber a todos los integrantes de la Comunidad de Caminantes en qué fase estamos, hacia dónde avanzamos y qué responsabilidad tiene cada uno en ella.

... tiene diferentes componentes

- ↳ Un proyecto central ordenador de toda la vida de la Comunidad de Caminantes: la Empresa Caminante.
- ↳ Y actividades complementarias de toda la Comunidad de Caminantes y de cada equipo, las que enriquecen la vida de grupo.

EL CICLO DE PROGRAMA EN ACCION

... una rueda que no para

A la manera de una rueda en funcionamiento, las distintas fases del Ciclo de Programa se suceden unas a otras armónicamente, dejando ver, en su dinámica, el juego de los organismos de la rama y las formas que asumen los aprendizajes de los caminantes.

En el Ciclo de Programa de la Rama Caminantes reconocemos cinco fases:

- 1. GESTACIÓN: Diagnóstico, ideas y elección del proyecto**
- 2. ORGANIZACIÓN de las actividades**
- 3. PUESTA EN MARCHA de las actividades**
- 4. EJECUCIÓN de la Empresa Caminante**
- 5. EVALUACIÓN de las actividades y de la progresión personal**

Vamos por partes:

1. GESTACIÓN

La fase de gestación comprende el proceso que va desde el diagnóstico inicial, el surgimiento de las ideas de proyectos para toda la unidad y la preparación de las propuestas, hasta la elección final de una Empresa para toda la Comunidad de Caminantes.

A. Diagnóstico

Debido a la estrecha conexión que existe entre los ciclos, este diagnóstico es la culminación del ciclo anterior y el comienzo de un nuevo ciclo.

El diagnóstico de la Comunidad de Caminantes será realizado paralelamente por los jóvenes y los dirigentes, cada cual en sus respectivos equipos. Este diagnóstico abarcará tanto el estado actual de la Comunidad de Caminantes como el de cada equipo.

Del diagnóstico de la Comunidad de Caminantes y los equipos surgirán las ideas para los futuros proyectos.

B. La preparación de los proyectos

La idea comienza con el sueño individual de cada miembro del equipo y luego de discutir sus ideas con sus compañeros, surgen las propuestas de actividades para toda la Comunidad de Caminantes.

Para ello, pueden emplearse distintas modalidades, con el propósito de ampliar la mirada de los jóvenes en la búsqueda de ideas interesantes a llevarse a cabo. Por ejemplo, una tormenta de ideas o una descubierta encaradas por el equipo, sobre alguna área determinada, pueden ser posibilidades sumamente valiosas para generar ideas de proyectos.

Dado que en esta rama los jóvenes son los principales protagonistas en la gestación del proyecto, el rol del equipo de educadores en este grupo de edad es ayudarlos a plantearse desafíos exigentes.

Una vez que el equipo define la idea de proyecto que presentará al resto de la Comunidad de Caminantes, se reúne para darle forma. Esto es, prepara un Informe de Factibilidad que estudie seriamente las posibilidades técnicas de capacitación de la Comunidad de Caminantes y su real posibilidad de llevar adelante el proyecto.

Cualquier Informe de Factibilidad debería contener, al menos:

- El nombre del proyecto

- Un lema
- Un logo o imagen que lo identifique
- La cantidad de caminantes y adultos que lo llevarán a cabo
- Una definición del proyecto: es decir, el qué, cómo, cuándo, dónde y con quiénes se llevará adelante ese proyecto
- Las actividades de capacitación técnica que involucrará
- Los materiales necesarios (tanto los que se poseen como los que hay que conseguir o construir)
- Un presupuesto y actividades de financiación acordadas
- Los expertos que nos ayudarán (nombre, dirección, teléfono, e-mail, disponibilidad horaria)
- En el caso de una Empresa Caminante de Servicio los contactos locales (organizaciones o personas del barrio por ejemplo).

También puede contener:

- Fotos, planos, maquetas, mapas.
- Una descripción breve del proyecto
- Toda otra información que resulte útil y aclare los alcances y la factibilidad del proyecto.

Los adultos deben estar atentos a las ideas que surjan en el equipo para evitar que una idea que es descabellada, imposible o que pone en riesgo a los jóvenes prospere y llegue a la Asamblea, de forma tal que pueda reformularse a tiempo en la etapa de generación y gestación del proyecto.

Es importante aclararle a los jóvenes que tienen que ser proyectos posibles de realizar y un buen ejercicio para ello es la elaboración del Informe de Factibilidad.

C. Consejo de Marcha

El siguiente paso, será la reunión del Consejo de Marcha, espacio donde:

- ✓ se comparten los diagnósticos que cada equipo elaboró sobre la base de los resultados del ciclo que terminó,
- ✓ se establece un diagnóstico general de los equipos y de la Comunidad Caminante,
- ✓ se revisan los Informes de Factibilidad y se proponen ajustes,
- ✓ se acuerdan las fechas para realizar la publicidad, la presentación y la elección de los proyectos.

Este momento empieza con el análisis de los resultados del ciclo que recién termina, el cual le permite a los Guías de equipo y a los dirigentes realizar un **diagnóstico** de la Comunidad de Caminantes teniendo en cuenta diferentes variables:

- La aplicación del Método Scout.
- El desarrollo de las actividades realizadas, funcionamiento de los equipos y los organismos, relación entre los jóvenes, grado de motivación, recursos materiales y humanos.
- El avance general de los caminantes en su progresión personal, etapa de progresión de cada uno, en qué debe esforzarse por superarse, en qué se le puede ayudar a progresar.
- La vida de fe de cada caminante, expresiones de fe en la Comunidad de Caminantes, vida religiosa de los caminantes
- El nivel de compromiso de los caminantes: asistencia a las reuniones y salidas, motivación en la realización de las actividades, responsabilidad en la toma de decisiones, nivel de participación en los organismos de gestión.

Sin embargo, no debemos olvidar que los jóvenes participan del Movimiento Scout para vivir aventuras con un grupo de amigos, por lo que el desarrollo de las diversas fases del Ciclo de Programa se debe integrar naturalmente a la Vida de Grupo de la Comunidad de Caminantes y no recargar de reuniones "de planificación" constantes a los jóvenes.

ES FUNDAMENTAL QUE LOS JOVENES VIVAN LA AVENTURA DE SER SCOUT y no que se pasen todo el tiempo diseñando, rediseñando, discutiendo y ensayando esa aventura sin nunca llegar a vivirla.

El equipo de dirigentes de la Comunidad de Caminantes tiene como función orientar los proyectos que surgirán de los equipos, basándose en el diagnóstico.

En el Consejo de Marcha los dirigentes y los Guías de Equipo revisan los Informes de Factibilidad de cada uno de los equipos.

En un diálogo franco con cada Guía de Equipo se formulan preguntas disparadoras que los hagan cuestionarse sobre los puntos flacos de los proyectos, y así tener entonces, la oportunidad de resolverlos en el equipo antes de llevar su propuesta a la Asamblea.

Es importante recordar a todos los participantes la confidencialidad de los proyectos conversados en esta etapa previa a la presentación en la Asamblea.

Finalmente, el Consejo de Marcha determinará los tiempos para la Publicidad de los proyectos y las reglas que se observarán en la misma, como así también el lugar, fecha y todo otro aspecto de organización para la Presentación y la Asamblea de Elección.

En algunos casos, puede ser conveniente realizar con posterioridad otro Consejo de Marcha, para cotejar los ajustes al Informe y no llegar a la Asamblea de elección con promesas incumplidas que hagan naufragar una buena idea.

Si algún equipo tuviera dificultad en redondear el informe, el equipo de educadores puede hablar directamente con el equipo para chequear el proyecto y brindar una ayuda más personalizada.

D. Publicidad previa del proyecto

Antes de ser presentado a la Asamblea, durante los días previos, cada equipo aprovecha para publicitar su proyecto ante los demás equipos de la Comunidad de Caminantes.

Esta debe ser una ocasión en la cual se incentive a los jóvenes a desarrollar y poner al servicio de su equipo las diferentes Especialidades.

Sin embargo, no debemos olvidar que el mayor énfasis no debe ponerse tanto en la publicidad como en la elaboración del proyecto.

E. Presentación de los proyectos

Se pueden buscar formas originales para que cada equipo exponga su proyecto y el resto de la Comunidad de Caminantes haga todas las preguntas aclaratorias necesarias (por ejemplo: dinámicas de grupo, videos, sketches o cualquier otra forma de presentación de las propuestas).

En el momento de la exposición debe fomentarse que todos participen y que no sea solamente un monólogo del Guía de equipo.

Los dirigentes apoyarán a los equipos para que éstos aprendan y utilicen técnicas de presentación originales y motivadoras.

F. Elección del proyecto

Una vez diseñado el proyecto y presentada la publicidad previa a toda la Comunidad de Caminantes, se reunirá la Asamblea para elegir un solo proyecto entre todos los que se presenten.

Se dará a los jóvenes total libertad para organizar la Asamblea como crean más conveniente y se alentará a los más callados a asumir alguno de los roles participativos.

Es importante observar que en la Asamblea todos los jóvenes participen activamente en las decisiones y aprendan a tomar opciones asumiendo la responsabilidad por ellas.

Este juego democrático de presentar sus ideas, defender sus posiciones, aprender a argumentar, aprender a escuchar los argumentos de los otros y elegir una opción, **es parte del desarrollo de habilidades de liderazgo en un proceso de participación en la toma de decisiones.**

Luego de una breve exposición recordatoria de cada proyecto, se hará la votación.

A partir de aquí, la propuesta deja de ser el proyecto de un equipo para pasar a ser la Empresa Caminante de toda la Comunidad de Caminantes.

La elección de la Empresa Caminante es por mayoría y votan todos los caminantes.

2. ORGANIZACIÓN de las actividades

Misiones y Comisiones

↪ Una **Misión de Equipo** es una actividad relacionada con la Empresa Caminante que llevan adelante todos los integrantes de un mismo equipo.

En las Misiones de Equipo, los caminantes adquieren conocimientos, habilidades y recursos que les permiten capacitarse para la Ejecución Final de la Empresa Caminante.

Tienen siempre un carácter eminentemente educativo y por eso los dirigentes estarán atentos al proceso que se desarrolla a través de las mismas.

↪ Una **Comisión Inter-equipo** es un pequeño grupo conformado por caminantes de distintos equipos. Se asocian para llevar adelante una tarea de soporte previa a las Misiones de Equipo, que si fuera realizada por los equipos insumiría mucho tiempo y esfuerzo.

De esta manera, una comisión aporta datos, materiales, contactos, que permiten agilizar las Misiones de Equipo. Una vez que la comisión cumplió su propósito se disuelve.

Una comisión puede servir, a su vez, como un espacio en el que integrantes de distintos equipos pueden llevar adelante inquietudes personales que no son del interés de todo su equipo. Puede ser el caso del desarrollo de alguna Especialidad, o el caso de algunas Empresas Caminantes en las que una ejecución organizada en equipos se vuelve sumamente compleja.

Por ejemplo, una obra de Teatro. Tal vez un equipo completo no quiera ocuparse de la actuación o el vestuario, sino sólo algunos miembros de cada equipo. En este caso se conforman Comisiones para llevar adelante las distintas actividades: algunos caminantes actuarán, otros harán el guión, y otros el vestuario o la iluminación y sonido.

A. Análisis en los Equipos

Luego de que los jóvenes en Asamblea eligieron la Empresa Caminante que desean desarrollar, cada equipo se reúne y:

- ✓ Analiza la Empresa Caminante elegida y propone mejoras.
- ✓ Define actividades propias para el equipo (complementarias a la Empresa Caminante elegida)
- ✓ Propone las misiones que le gustaría realizar, estableciendo un orden de prioridad (para darle herramientas al Guía de equipo en la negociación en el Consejo de Marcha)

El equipo de dirigentes ayudará a profundizar en el contenido de las actividades planificadas incorporando aspectos educativos.

B. Organización en el Consejo de Marcha

Una vez que los equipos se han reunido, corresponde al Consejo de Marcha, encargado de la coordinación de las actividades de la Comunidad de Caminantes (dirigentes y Guías de equipo), organizar esas actividades en un calendario que comprenda y articule tanto las actividades de cada equipo como las que desarrollará la Comunidad de Caminantes en forma conjunta.

Este trabajo requiere una cierta habilidad para ser llevado adelante, siendo muy importante el papel de los dirigentes en el mismo.

Los jóvenes deben entender que en esta reunión se deberán conciliar los intereses de los equipos con el calendario de actividades de la Comunidad de Caminantes, recordando siempre que la Comunidad de Caminantes es una "federación de equipos". Por lo tanto, el calendario surge de un equilibrio entre las actividades propias de cada pequeño grupo y las actividades de la Comunidad de Caminantes.

En este sentido, deben entender que, si bien concurren al Consejo de Marcha como representantes de su equipo, deberán la apertura suficiente para aceptar que tal vez no todas las actividades del equipo o de la Comunidad de Caminantes (complementarias a la Empresa Caminante elegida) puedan ser ejecutadas durante el ciclo.

No es necesario el diseño y preparación de todas las actividades del ciclo en este momento, bastará con dedicarse a las que ocurren al inicio del mismo e ir corrigiendo el rumbo durante su desarrollo.

C. Distribución de responsabilidades

Los Guías de equipo traerán al Consejo de Marcha la voz de sus equipos, los que reunidos después de la elección del proyecto han decidido qué misiones desean hacer y qué ajustes necesita la Empresa Caminante originalmente elegida.

A su vez, el equipo de dirigentes traerá su aporte educativo y trascendente conforme el espíritu que expresamos con anterioridad.

El Consejo de Marcha planificará las etapas, las Misiones de Equipo, las necesidades de financiamiento, las actividades complementarias a la Empresa Caminante y las Comisiones Inter-equipos necesarias.

Aquí los Guías de equipo deben asumir una posición activa y no quedarse callados. De esta reunión deben llevarse:

- + las Misiones de su Equipo.
- + la capacitación que necesitan para realizar las misiones y quiénes los ayudarán.
- + el listado de los materiales que debe proveer o construir su equipo.
- + los trabajos adecuados para cubrir los costos de la Empresa.

+ las Comisiones Inter-equipos necesarias.

Toda la planificación del Consejo de Marcha se puede volcar en el **Panel de Actualidad**, el cual nos permitirá tener siempre presentes los próximos pasos.

En él encontraremos todo lo relativo al Ciclo de Programa: la planificación general del proyecto, fotos, planos, etapas, misiones; las actividades complementarias; el plan de acción de cada equipo; las direcciones y teléfonos de expertos y amigos; los eventos de grupo, distrito y todas aquellas cosas que reflejen la dinámica de funcionamiento de la Comunidad de Caminantes.

El equipo de dirigentes debe alentar a los jóvenes a mantener el Panel de Actualidad al día y también a expresar en él sus habilidades creativas para transmitir de una manera original y atractiva para toda la Comunidad de Caminantes los pasos de la Empresa. Para ello, pueden llegar a conformarse Comisiones Inter-equipos que lleven adelante la tarea, con un integrante de cada uno de los equipos.

Esta es otra oportunidad para incentivar a los caminantes a desarrollar sus Especialidades.

3. PUESTA EN MARCHA DE LAS ACTIVIDADES

Es una etapa previa a la ejecución de la Empresa. La Puesta en Marcha se caracteriza por una división en etapas, cada una de las cuales comienza con la organización y calendarización de actividades de los equipos, luego la acción de los equipos y la Comunidad de Caminantes, y por último, la evaluación de lo actuado en un Consejo de Equipo y Asamblea, con la posterior intervención del Consejo de Marcha para capitalizar la evaluación en ajustes al plan original.

Con finalidad educativa, esta fase se dividirá en etapas de aproximadamente un mes, de forma tal de garantizar el buen desarrollo de las actividades. Un mes resulta un tiempo apropiado para que los caminantes se organicen, hagan y evalúen algunas acciones, considerando que tienen que articular tareas de la Empresa Caminante elegida y actividades complementarias.

Las etapas de esta fase se suceden unas a otras hasta que cada uno de los equipos está capacitado para llevar adelante la ejecución final de la Empresa, aquello con lo que soñaron y por lo que se esforzaron tanto tiempo.

A lo largo de esta dinámica, podremos ver la motivación que los jóvenes tienen en llevar adelante la Empresa Caminante elegida y, si es necesario, se les reforzará para que puedan encarar con éxito la ejecución de sus misiones.

A. El equipo hace su calendario

Luego del Consejo de Marcha de Organización, el Guía de equipo se reúne con su equipo y comenta las conclusiones del Consejo. En este momento, todo el equipo diseña concretamente su programa de actividades.

Conociendo las Misiones de Equipo que le toca realizar y los tiempos propios que puede emplear, el equipo articula las distintas actividades, fijando los recursos necesarios para cada una, estimando los tiempos y volcando lo producido en su calendario de equipo.

Este calendario será el mejor indicador de lo que está haciendo cada equipo y lo colocará en el Panel de Actualidad.

B. El equipo realiza las actividades

Con todo sobre la mesa, el equipo se pone en acción.

En la fase de Puesta en Marcha, cada equipo llevará adelante las Misiones de Equipo encomendadas por el Consejo de Marcha y las actividades de equipo y de unidad complementarias a la Empresa.

Es la fase donde se adquieren los conocimientos, habilidades y recursos necesarios para concretar la Empresa Caminante. También es la fase donde empiezan a hacerse realidad nuestros sueños, viendo cómo nos acercamos a la concreción final.

Los adultos, como facilitadores del juego scout, deben estar atentos a los inconvenientes que pudieran surgirle a alguno de los equipos en esta fase, para alentarlos a superar los escollos y lograr una solución novedosa que surja de los mismos jóvenes.

C. La evaluación de la Puesta en Marcha

Cada equipo primero y, luego la Comunidad de Caminantes reunida en Asamblea, a la luz de la Promesa, la Ley y la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes, evaluarán los logros y dificultades que se presentaron a lo largo de la etapa.

Las tareas cumplidas y las que quedaron sin hacerse servirán como indicador del rumbo a tomar.

Esta evaluación le permitirá al Consejo de Marcha hacer los ajustes necesarios al plan original, modificando los tiempos o las tareas que sean necesarias para el buen desarrollo de la Empresa.

4. EJECUCIÓN FINAL DE LA EMPRESA CAMINANTE

Esta fase absorberá la mayor parte del tiempo del Ciclo de Programa de los caminantes, lo cual es bastante sano, ya que lo más divertido no es ensayar y planificar, sino **HACER**.

La Empresa elegida se va viviendo y va generando en los jóvenes diferentes experiencias de aprendizaje que les permiten crecer.

Una vez completados todos los preparativos, cada equipo estará listo para llevar a cabo la ejecución final de la Empresa Caminante.

En función a las características de la Empresa, esta ejecución se realizará por equipos o por toda la Comunidad de Caminantes en su conjunto.

Esta fase se caracteriza por ser el momento en el que cada caminante pone a prueba sus conocimientos y habilidades, en el que muestra a los demás y a sí mismo, que es posible hacer lo que se había propuesto.

Es la concreción de los sueños, de la idea primitiva que entre todos, con el aporte de cada caminante y de cada uno de los equipos, fueron haciendo realidad.

En la ejecución final pueden acompañarlos los expertos del proyecto, aquellos nuevos amigos que les enseñaron desinteresadamente sus conocimientos y habilidades, y que ven también, de alguna manera, el fruto de sus esfuerzos.

5. EVALUACIÓN

A. Evaluación de las actividades

Una vez terminado el proyecto, el Equipo se reunirá y realizará una evaluación de la Ejecución Final de la misma y de las actividades complementarias. A la luz de la Promesa, la Ley y la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes, los caminantes analizarán el desempeño del equipo y de cada uno de los integrantes.

Luego, y siempre en el mismo marco de compromiso (Promesa-Ley-Carta de Marcha), se reunirá la Asamblea para revisar el desarrollo de la Empresa en conjunto y en cada fase y se conversará sobre la actitud de cada miembro.

Cabe aclarar que la evaluación de la Empresa es realizada tanto por los jóvenes (en el ámbito del equipo y en la Asamblea) como por los dirigentes.

Algunas pautas que se tienen en cuenta para llevar a cabo esta evaluación son las siguientes:

- a) cumplimiento de las Misiones de Equipo asignadas;
- b) participación en la Empresa;
- c) actitudes personales;
- d) respuesta a cada responsabilidad asignada;
- e) organización que presentaron los equipos durante la Empresa;
- f) Decisiones del Consejo de Marcha.

En esta etapa, la evaluación debe conducir a decisiones concretas:

- ◆ Las fallas y los aciertos de esta Empresa nos indican un camino a seguir,
- ◆ Nos permite considerar si debemos replantear nuestras actitudes personales, nuestra vida y compromisos scouts dentro del equipo y la Comunidad de Caminantes.

No debemos olvidar que lo importante del Ciclo de Programa no son solamente los resultados, sino el proceso de aprendizaje que se rescata a través de la evaluación (cuando revisamos en qué hemos fallado, en qué hemos acertado, por qué y las propuestas para remediar aquello que no debería volver a ocurrir).

Los dirigentes proporcionan su devolución sobre la marcha de la Empresa, no sólo en la evaluación, sino a lo largo de todo el proceso. Es importante rescatar siempre el saldo positivo de los valores conseguidos, así como evitar las críticas personales desajustadas.

B. Seguimiento y evaluación de la progresión personal

Las instancias de evaluación de las distintas etapas y la evaluación final, brindan a cada caminante momentos de reflexión sobre los propósitos establecidos en su Hoja de Marcha, como así también una considerar las habilidades y conocimientos específicos adquiridos.

Los adultos tendrán en consideración la opinión de los expertos, quienes acompañaron a los caminantes en las actividades, para otorgar los reconocimientos que correspondan en cada caso.

Para las conclusiones de la progresión personal que se analiza al final del Ciclo de Programa se considerará:

- **Un primer momento de auto-reflexión del joven.**

Cada joven buscará un espacio para reflexionar sobre los objetivos personales que pueden considerarse logrados durante el ciclo que termina.

En estas conclusiones pueden intervenir el Guía de equipo y también los demás compañeros de equipo. El equipo, en su carácter de comunidad de trabajo, es un espacio privilegiado para aportar y retro-alimentar este tipo de evaluación.

Además, y según las circunstancias, sus padres, profesores del colegio, expertos que colaboraron con la Comunidad de Caminantes en las actividades del Ciclo de Programa y otros actores habituales de la vida de los jóvenes podrán aportar a este proceso de evaluación.

- **Un momento de acuerdo entre el joven y el dirigente.**

Los dirigentes, que observaron cómo cada uno se aproximó al logro de las conductas establecidas en los objetivos, establecerán en un diálogo con cada joven un acuerdo sobre los objetivos alcanzados.

- **Un momento de celebración por los logros alcanzados.**

En el momento de la fiesta que culminará el Ciclo de Programa, el joven elegirá si desea expresar algún compromiso surgido de este momento de reflexión.

También es una oportunidad de analizar el crecimiento de cada uno de los jóvenes durante el Ciclo de Programa y cómo cada uno ofreció a los demás las Especialidades que desarrolló. En todas estas instancias de evaluación, los adultos deben aportar su visión crítica y objetiva de los hechos para bajar a la realidad la euforia en que puedan caer los jóvenes o levantar el ánimo que les haya podido provocar una frustración en las metas propuestas.

Sería importante que al terminar la Empresa Caminante, toda la Comunidad de Caminantes se reúna con aquellos que participaron o fueron beneficiados por la tarea y ofrezca los logros del trabajo en un momento de reflexión y de contacto con lo trascendente.

La celebración de haber cumplido la misión es el momento en el que renovamos las fuerzas para continuar la marcha y compartir con los demás la alegría de vivir el ideal del servicio.

En esta fiesta también se aprovechará para festejar los objetivos logrados y las etapas reconocidas, entregándose además las insignias de una nueva etapa de la progresión personal si correspondiera.

También en este momento los dirigentes deben aprovechar para que los jóvenes tomen conciencia de la trascendencia de la tarea realizada y, a la vez, motivarlos a preparar un nuevo proyecto que la supere.

***La vida de la Comunidad de Caminantes
es una continua sucesión
de Ciclos de Programa.***

Consideraciones a tener en cuenta para el desarrollo de la Empresa Caminante y las actividades de la rama

El desarrollo de las actividades implica cuatro partes:

- Un Compromiso
- Planear la acción
- Actuar.
- Reflexionar

- El **compromiso** debe ser asumido como propio por cada caminante. Una vez elegido el proyecto todos deben **saber qué hacer** y todos deben **saber qué se espera de ellos**.

- **Planear** la acción teniendo en cuenta que la actividad sea del interés de todos los caminantes y que se puedan cubrir las necesidades reales de los jóvenes.

- La **acción** se debe dar en un ambiente juvenil, conforme a las estructuras de la rama y a la mentalidad de los jóvenes, pudiendo comprender una acción individual, de equipo, de Comunidad de Caminantes.

- La **reflexión** permite a los caminantes una nueva mirada sobre la acción, que enriquezca futuros emprendimientos.

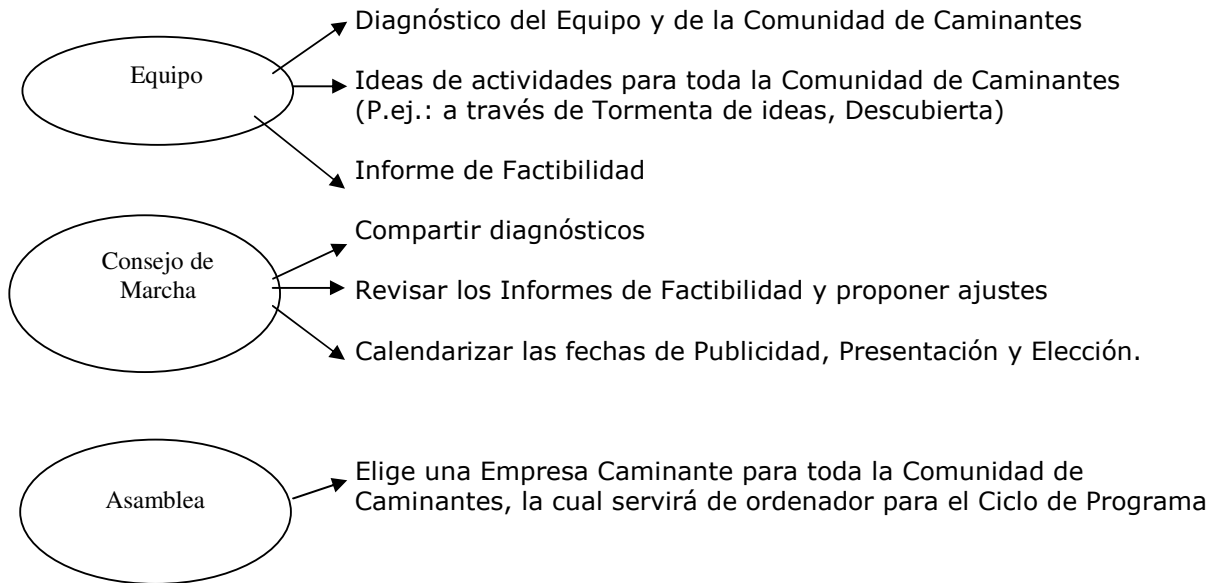
El Ciclo de Programa en la Rama Caminantes ... en pocas palabras

- ↳ Un proyecto central ordenador de toda la vida de la Comunidad de Caminantes: la Empresa Caminante.
- ↳ Y actividades complementarias de toda la Comunidad de Caminantes y de cada equipo, las que enriquecen la vida de grupo.

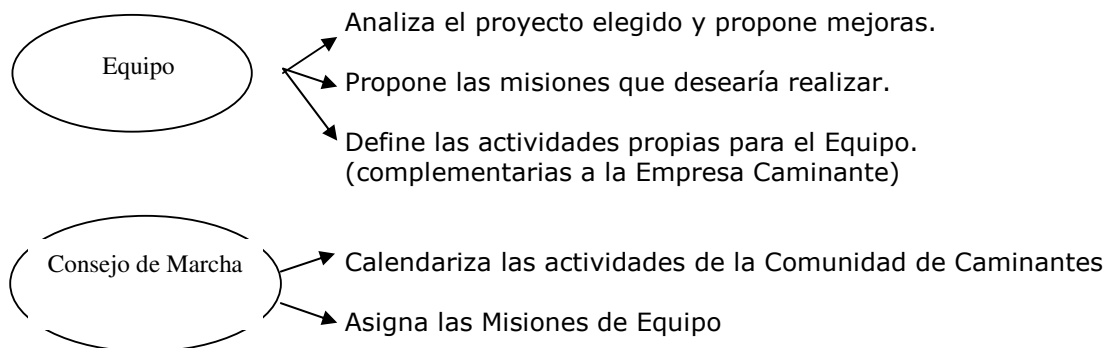
El Ciclo de Programa en la Rama Caminantes ... en dibujos

5 Fases sucesivas:

1. GESTACIÓN: Diagnóstico, ideas y elección

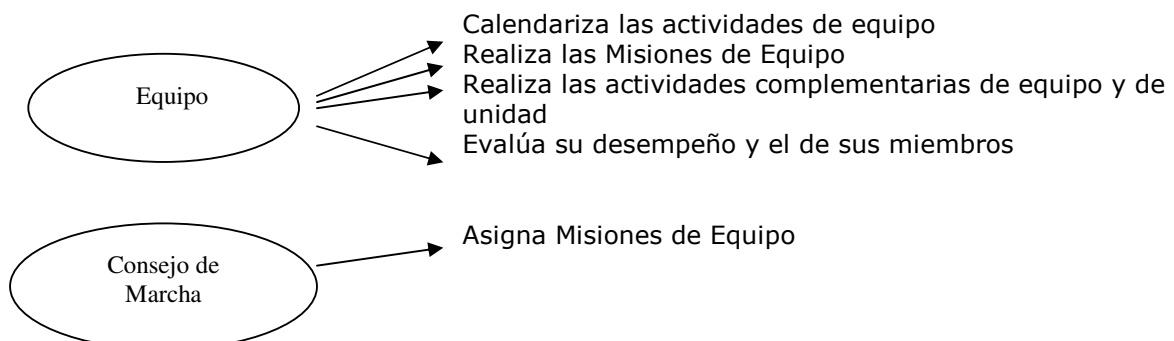


2. ORGANIZACIÓN de las actividades

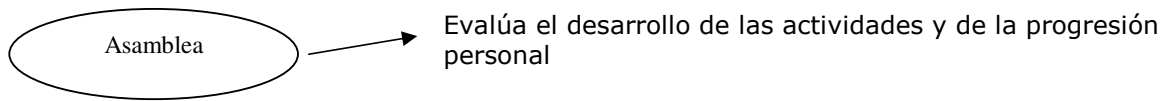


3. PUESTA EN MARCHA de las actividades

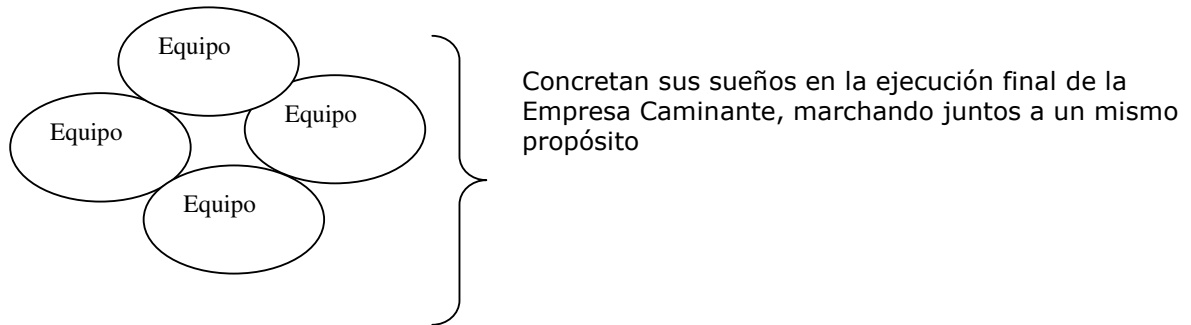
En etapas de aproximadamente un mes:



→ Calendariza las actividades de la Comunidad de Caminantes

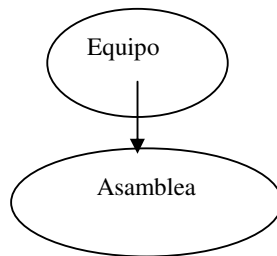


4. EJECUCIÓN FINAL DE LA EMPRESA CAMINANTE

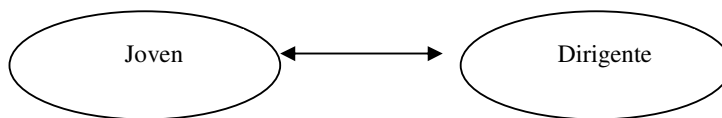


5. EVALUACIÓN (a la luz de la Promesa, la Ley y la Carta de Marcha de la Comunidad de Caminantes)

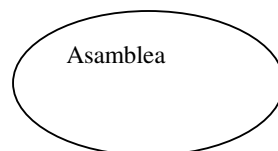
A. De las actividades



B. De la progresión personal (Hoja de Marcha)



C. Celebración y reconocimiento de logros



Bibliografía:

III Congreso Internacional de JUVENTUD E IDENTIDAD, Editorial Espacio, Buenos Aires, 1999.

Enrique Oteiza: "Juventud entre el conflicto y la utopía"

Padre Juan Vives: "Movimientos sociales contra la impunidad: La perspectiva latinoamericana".

Daniel Colodenco: "Movimientos sociales contra la impunidad: Religión y rol social".

Padre Luis Farinello: "Movimientos sociales contra la impunidad: Religión y rol social".

Obispo Federico Pagura: "Movimientos sociales contra la impunidad: Religión y rol social".

José Pablo Feinmann, 31/07/99 "La espera y la esperanza", *Página 12* (nota de Contratapa), Buenos Aires,

José A. San Martín, 1982 *Adolescentes*, Central Catequística Salesiana, Madrid

Paulo Freire, 1975 *Acción cultural para la libertad*, Tierra Nueva, Buenos Aires

Paulo Freire, 1993 *Pedagogía de la esperanza*, Siglo veintiuno editores, México

OMMS y otros, 1999 *Políticas Nacionales de Juventud*.

Organización Iberoamericana de Juventud, Henderson Humberto, 1999, "Educación, Empleo y Formación para el Empleo en la juventud y Adolescencia", San Pablo, Brasil

Organización Iberoamericana de Juventud, Filho, Mario Correa, "Calidad de Vida y Cultura de Paz en la Juventud y Adolescencia de Iberoamérica", San Pablo, Brasil

Organización Iberoamericana de Juventud, Moreno García, Mauricio "Ciudadanía, Participación y derechos Civiles y Políticos de los Jóvenes y Adolescentes en Iberoamérica", San Pablo, Brasil

Organización Iberoamericana de Juventud, Andino Nieves, "Salud y Estilos saludables de Vida en los Jóvenes y Adolescentes", San Pablo, Brasil.

GLOSARIO

Área de crecimiento: cada una de las dimensiones de la personalidad que en conjunto comprenden la totalidad de las expresiones del ser humano y que, para efectos metodológicos, la propuesta educativa del Movimiento Scout expresa por separado.

Las áreas de crecimiento son: corporalidad, creatividad, carácter, afectividad, sociabilidad y espiritualidad.

Cartilla para jóvenes: publicación orientada a los jóvenes, que complementa la animación del programa que se ofrece en la rama y que facilita el seguimiento y evaluación de su progresión personal.

Ciclo de Programa: período de una duración aproximada de dos a cuatro meses, dentro del cual se seleccionan, organizan, ejecutan y evalúan las actividades de la unidad, al mismo tiempo que se evalúa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes.

Diagnóstico: actividad realizada por cada Equipo de Caminantes, por el Equipo de dirigentes que es compartido en el Consejo de Marcha en el momento de empalmar un ciclo de programa con el siguiente. Su función es sacar conclusiones sobre el estado actual de la sección y orientar las actividades que se realizarán.

Dirigente scout: adulto mayor de edad que constituye un testimonio del Proyecto Educativo de la asociación y que se caracteriza por su rectitud personal, su madurez emocional, su integración social y su capacidad de actuar asertivamente y formar equipo con otras personas.

Ejecución de actividades: una de las fases centrales del Ciclo de Programa.

Equipo de dirigentes o Equipo de unidad: grupo de educadores, hombres y mujeres, comprometidos con los principios del Movimiento y que se hacen cargo de la dirección y orientación de la sección hacia sus objetivos, distribuyendo entre ellos las distintas funciones de administración y organización. El equipo de educadores debe estar integrado, al menos, por un dirigente cada ocho jóvenes.

Especialidades: actividades complementarias, individuales y voluntarias, que los jóvenes realizan en forma paralela al calendario de actividades de la sección. Tienen por objeto fomentar en los caminantes la adquisición y ejercicio de habilidades en torno a un tema específico, estimular el desarrollo de sus aptitudes innatas, motivar la exploración de nuevas aficiones y mejorar su autoestima.

Etapas de progresión: son períodos que reconocen el avance en el crecimiento de un joven, evaluado a través del logro de sus objetivos educativos personales.

Insignia de progresión: insignia que indica la etapa de progresión en que se encuentra el joven y se entrega al comienzo de la etapa respectiva.

Marco simbólico: conjunto de recursos metodológicos constituido por nombres, símbolos y acciones y muchos otros elementos educativos.

Método Scout: sistema de autoeducación progresiva fundado sobre la interacción de varios elementos, entre los cuales se destacan el sistema de equipos, la presencia estimulante del adulto, el sistema progresivo de objetivos y actividades, el aprendizaje por la acción, la adhesión a la Promesa y a la Ley, el marco simbólico, la vida en la naturaleza, el aprendizaje a través del juego y el servicio a los demás entre otros.

Rama: comprende todos los jóvenes de la asociación scout de edades correspondientes al mismo grupo de edad, las estructuras a las que pertenecen y los dirigentes que los apoyan en todos los niveles. Las Ramas de Scouts de Argentina son cuatro: Rama Lobatos y Lobeznas (de

7 a 11 años), la Rama Scouts (de 11 a 14 años), la Rama Caminantes (de 14 a 17 años) y la Rama Rovers (de 17 a 21 años).

Servicio: como principio del Movimiento es un valor, ya que invita a los jóvenes a adoptar permanentemente una actitud solidaria ante la comunidad. Como elemento del Método Scout, el aprendizaje a través del servicio es promovido como forma de exploración de la realidad; de conocimiento de sí mismo y construcción de la autoimagen; de descubrimiento de otras dimensiones culturales y sociales; y de estímulo a iniciativas de cambio y mejoramiento de la vida en común.

Sistema de Equipos: elemento del Método Scout que promueve la pertenencia a pequeños grupos de jóvenes como medio para favorecer la socialización, facilitar la identificación con objetivos comunes, enseñar a establecer vínculos profundos con otras personas, entregar responsabilidades progresivas, promover la confianza en sí mismo y crear un espacio privilegiado para crecer y desarrollarse.

Sección: sinónimo de Unidad. Estructura base de una Rama de un Grupo Scout, formada por niños y jóvenes de edades correspondientes a un mismo grupo de edad, que realizan el programa scout en conjunto y que tienen los mismos dirigentes y órganos de gobierno. Por ejemplo, de 11 a 14 años, la sección del Grupo Scout es la Comunidad de Caminantes.