

GUÍA



PARA EL DIRIGENTE DE MANADA

Este documento es para uso
de los Dirigentes de
La Manada de Lobatos
de la Asociación Scout de Colombia



Asociación Scouts de Colombia
Dirección Nacional de Programa de Jóvenes
Comisión Nacional de Lobatos

ALEJANDRO MARULANDA AGUIRRE D.P.
Director Nacional de Programa de Jóvenes

PAOLA ANDREA TORO ZAPATA A.D.F.
Comisionada Nacional de Lobatos
2018

GUÍA PARA EL DIRIGENTE DE MANADA



"Yo espero, por tanto, que éste manual sea de utilidad para los Jefes de Manada, no solamente sugiriéndoles la línea de actividades que deben seguir, sino también la razón para seguirla, mostrándoles además las dificultades con que tropezarán y que al principio les parecerán montañas y más tarde montecillos; y que el trabajo es tan fascinador para los Jefes de Manada, como de valor para las vidas jóvenes que ellos tienen bajo su cuidado y para el futuro bienestar de la Nación de la cual esos niños serán los futuros ciudadanos".

Baden Powell 1857 – 1941
"Manual de Lobatos".

PRÓLOGO

Así como en el documento “Cómo dirigir una Manada” de Gilcraft, esta guía está dedicada a: *“todos los adultos, mujeres y hombres, dirigentes de Manada que voluntariamente dan su tiempo, esfuerzo y dedicación, sirviendo al Movimiento Scout en uno de los puestos más alegres y humildes. Alegre, porque la alegría de la niñez se contagia a cada instante y humilde, porque su labor quizás se vea años después, cuando aquella semilla dé el fruto que el escultismo busca”*.

Es a los Viejos Lobos a quienes se invita a encontrar en esta guía un dialogo sincero con su quehacer como dirigentes de Manada, buscando hacerlos más apasionados por esta rama y que a su vez se despierte el ánimo por aprender cada vez más sobre ella, de ahí que se les pide el especial favor de dar lectura a este documento en el orden que aquí se presenta, pues la intención de su estructura es llevar al lector desde lo general a lo particular, en un recorrido deductivo que le permita ir de la doctrina a la información de aplicación práctica.

Esta versión ha sido resultado del continuo esfuerzo de cinco equipos de comisiones que han venido aportando su grano de arena en la construcción y mejoramiento de esta guía para el Dirigente de Manada, es por eso que es importante agradecer el trabajo de los scouters DENNIS ROMERO KEKHAN, MARIA PAOLA CANSARIO PEREZ, FABIO CASTAÑEDA LOPEZ, ALVARO FERNANDO LOZANO, y sus equipos de comisión; sin el dedicado trabajo de estas personas no habría sido posible disfrutar de este documento.

Y es que éste trabajo no busca más que acompañarnos en ésta hermosa tarea y no permitírnos nunca olvidar que *“Como Dirigentes de Manada, tenemos una misión especial: guiar a los Lobatos por el inicio de la senda del escultismo, nuestra labor va enfocada en el acompañamiento que les demos para que su travesía por la selva de Seeonee, sea placentera, llena de fantasía, de cacerías, de juegos y de vida en compañía de sus pares. Es un orgullo ser Dirigente de Manada y es una gran responsabilidad desempeñar esta función, ya que los padres de los Lobatos, nos los han confiado, creen en nosotros y no los podemos defraudar; por tal motivo nos corresponde estar actualizados y brindar un acompañamiento más de calidad que de cantidad. Debemos disponer del tiempo necesario para las reuniones, planeaciones y visitas domiciliarias, para así conocer mejor a nuestros Lobatos y poderles realizar un buen seguimiento. Los frutos de nuestro trabajo los veremos más adelante, cuando los niños sean jóvenes y luego adultos y los veamos desempeñando el papel que les corresponderá en un futuro”*. (Sc. Fabio Castañeda)

La Asociación Scouts de Colombia contempla entre sus principios la necesidad de evitar toda discriminación, especialmente aquella dirigida contra las mujeres. No obstante, con el fin de evitar la sobrecarga visual de usar en español los/las para subrayar la existencia de los dos sexos, en éste texto se ha optado por el masculino genérico, en el entendido de que todas las menciones en tal género representan siempre a mujeres y hombres.

Ánimo y buena caza
Comisión Nacional de Lobatos



CAPÍTULO I:

LOS NIÑOS DE 6 y 7 AÑOS HASTA LOS 10 U 11 AÑOS DE EDAD

Los seres humanos que motivan nuestra labor Scout en la Manada, son esos niños y niñas que se encuentran entre los **6 Y 7 años hasta los 10 u 11 años de edad**, que en el lenguaje del escultismo colombiano llamamos Lobatos, tanto para las niñas, como para los niños. No es intención de este documento presentar un tratado sobre desarrollo evolutivo de la infancia media, sino despertar en el adulto que asume el reto de ser dirigente Scout, la necesidad de conocer los lobatos que integran la Manada, y cómo estos niños requieren de amor, trabajo, consideración y son sujeto de derecho amparado por la Constitución y la Ley.



Imagen: Yury Andrea Barbosa Piragauta

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS

Es posible que la gran mayoría tenga una idea aproximada sobre las características de los niños de 6 a 11 años; una de las etapas más conocidas de la vida, tanto que casi siempre que se habla de la infancia pensamos en esta etapa.

Si tan solo pasáramos una vez por una escuela de primaria en el momento que el timbre de salida suena, podremos ver una “estampida” de niños correr, todos con características físicas diferentes, tan solo en la actualidad debemos ya conocer que el 15% de los niños en Latinoamérica padece obesidad infantil, pero como vemos a estos, también encontraremos unos más delgados, más grandes, otros más bajos, en fin, con diferentes rasgos físicos.

Una parte importante en esta etapa de la vida es el desarrollo motor, en el cual podemos encontrar

algunas características, es importante hacer aclaración que no todos pueden hacerlo, es lo que la mayoría debería hacer, pero como parte importante de nuestro trabajo como dirigentes es conocer a los niños, debemos estar al tanto que todos pueden hacer algunas actividades y otros no; dentro de las más comunes podemos ver:

- Las niñas se desempeñan mejor en la precisión del movimiento; los niños, en acciones enérgicas menos complejas
- Ambos pueden saltar de manera óptima
- Se equilibran en un solo pie sin mirar
- Brincan en cuadros pequeños en un solo pie con precisión
- Pueden hacer saltos largos
- Su fuerza de lanzamiento y agarre es mayor a la medida que su tamaño aumenta. (El control de la misma es desproporcionado)

Es de gran importancia saber algunos rasgos cognitivos en esta etapa de la niñez, pero de igual manera y así suene un poco reiterativo, también es importante saber que el hecho que un niño no tenga todas las características aparentemente comunes, no lo hace menos capaz que los que si los tengan. En las más destacadas podemos encontrar:

- Seriación o capacidad para ordenar objetos a lo largo de una dimensión.
- La inferencia transitiva, la cual hace referencia a la relación entre dos objetos, conociendo la relación de cada uno con un tercer objeto.
- Inclusión de clase, que es la comprensión de la relación entre el todo y sus partes.
- La categorización, que permite a los niños pensar de manera lógica.
- El razonamiento inductivo, es un tipo de razonamiento lógico que avanza de las observaciones particulares acerca de los miembros de una clase a una conclusión general acerca de esa clase.
- El razonamiento deductivo, es un tipo de razonamiento lógico que avanza de una premisa general acerca de una clase a una conclusión acerca de un miembro o miembros particulares de la clase.
- El razonamiento moral a través de historias.
- El inicio de las funciones ejecutivas
- Atención selectiva
- Memoria de trabajo
- Conocen el uso de la memoria.
- Técnicas o estrategias para mejorar el desempeño de la memoria, tales como el repaso, la organización.
- Inicios de lenguaje extranjero leve (condición cultural).
- Vocabulario, gramática y sintaxis más amplia.

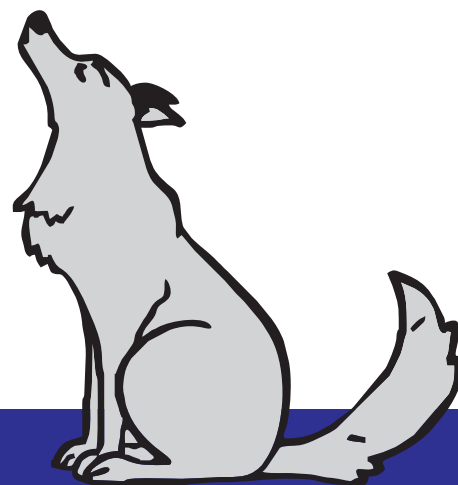
Este conocimiento lo basamos en varias circunstancias:

- De este período provienen los recuerdos más nítidos que todos guardamos de nuestra propia infancia.

- Es la época en que los padres comienzan a verse prolongados en las características de sus hijos, lo que aumenta la atención que les prestan.
- Es un período de gran estabilidad, ya que luego del acelerado crecimiento de los primeros años, a partir de los 6 años los niños alcanzan una cierta armonía física, fuente inagotable de alegría y satisfacciones.
- En esta etapa los niños despliegan una gran cantidad de energía y con frecuencia insisten en que los demás hagan lo que ellos quieren.

En este período, los niños son bastante accesibles y salvo algunas reticencias ocasionales de ellos o falta de motivación adecuada y oportuna de parte nuestra, casi siempre están dispuestos a seguirnos en los proyectos que les propongamos, lo que nos refuerza la idea de que los entendemos y de que estamos cumpliendo bien nuestro papel.

Es importante conocer que los niños en esta etapa son en apariencia emocionalmente estables, pero que, con la llegada de tan novedosos cambios en nuestra cultura, que decimos que son para bien pero que en exceso o su mal uso hacen que terminen siendo perjudiciales para nuestra integridad. Esos años de vida que van de los 6 a los 11 años, parecen ser llenos de alegría, triunfo y gloria, pero también se debe evaluar que para llegar a esa tan anhelada gloria y triunfo, que nos genera alegría desde esa edad, también proviene de esfuerzos, de sacrificios, a veces de tristeza, esa parte también es fundamental conocerla, por eso en esta etapa del proceso de este documento es



necesario que conozcamos algunas características de los niños emocionalmente. Antes de enumerar algunas de estas características particulares, es necesario saber que la estructura emocional de los niños de esta etapa es muy variable y a veces desconocida, ya que todos no desarrollan lo que conocemos como emoción de la misma manera, en eso todos los seres humanos son un universo distinto.

Esta etapa es una transición del juego de fantasía y de forma libre a los juegos y deportes grupales. Durante esta etapa, los niños comienzan a sentir culpa por la toma de decisiones erradas. Aprenden reglas sobre cómo relacionarse con otros, así como reglas de juegos de mesa y de exclusión e inclusión. Un niño saludable en esta etapa debería ser capaz de expresar emociones. Alrededor de los 5 años, los niños aprenden a compartir y guardar secretos. Los niños de 7 y 8 años comienzan a tener más conciencia de sus pensamientos y sentimientos privados. Comienzan a compararse con sus pares y están preocupados por sus capacidades.

El bullying o matoneo en esta etapa, es un tema de interés para cualquier adulto que se encuentren en contacto con niños, se debe ser muy cuidadoso con lo que se puede observar en el niño. Ya sea si el niño es quien lo hace o si es quien lo recibe, de cualquier manera, el dirigente como adulto debe intervenir en forma adecuada, empezando por comentar a los padres la situación, recordar que como adultos es de suma importancia la prevención de estas maneras de maltrato.

El dirigente no debería utilizar palabras calificativas con un lobato como “Hiperactivo”, inclusive si existe un diagnóstico previo, debe ser de suma importancia para los dirigentes de la manada saber que los niños en esta edad regularmente son inquietos y con sobredosis de energía, lo que no a todos los lleva a padecer un trastorno psicológico, cuando se vea un caso diferente lo recomendable es hablar con los padres, para que ellos como tutores legales del niño, tomen cartas en el asunto.



Características Típicas de un Lobato en la Manada

- Activos y siempre llenos de energía son los niños de nuestras Manadas. A pesar de haber corrido y jugado durante todo el día, nunca quieren irse a dormir y siempre están demasiado cansados para despertar, salvo cuando necesitamos que nos dejen dormir.
- No crecen muy rápido, no comen mucho, no se lavan espontáneamente, no dejan un deporte sin experimentar y sin duda, no consideran nuestro cansancio al momento de inventar una nueva aventura.
- Buscan nuevas preguntas y sus respuestas, es parte del juego de la vida de esta edad. Todo es sorprendente para ellos, todo les ofrecerá algo nuevo por descubrir o les presentará alguna utilidad que antes no conocían.
- Son observadores de la naturaleza y del mundo que los rodea, son capaces de construirlo todo y siempre te exigirán el mejor de tus esfuerzos para satisfacer su curiosidad.
- Defensores de lo que ellos entienden por verdad y justicia en las cosas concretas que manejan a su edad, no perdonarán una trampa al jugar o una distribución poco equitativa de lo que hay disponible para todos. Poco a poco las opiniones e intereses de los demás empezarán a ser considerados y aprenderán que no siempre puede hacerse lo que ellos quieren.
- Aceptan comprometerse en pequeñas tareas e intentan cumplirlas y aprenderán poco a poco lo que significa un compromiso.
- La estabilidad de su ánimo será el telón de fondo de su personalidad, la cual será alterada por la aparición de emociones fuertes y contrapuestas, que se van tan rápido como aparecen. La alegría de un momento a otro, la tristeza o la indignación de un fracaso, la excitación que les causa lo nuevo y el aburrimiento que les provoca la rutina, serán compartidos con su familia, amigos y Viejos Lobos en forma espontánea y natural, siendo algunas veces muy irreverentes.
- La opinión de los adultos la reciben de manera variable, a veces influirá más y otras veces menos, pero siempre las emociones o los cambios que genere serán pasajeros, lo que obliga a recordarles varias veces lo mismo.
- No obstante, su individualismo, el que se manifiesta de muchas formas, con todos los niños pueden jugar y compartir en un marco de reglas y normas que ordenen la vida común. Poco a poco estas normas y reglas ya no serán impuestas por otros, sino construidas por ellos mismos con la ayuda de adultos que también estén dispuestos a ayudarlos a respetarlas.
- Descubrir que entre sus compañeros, padres y profesores existen personas con distintas opiniones y que parte de la vida es lograr ponerse de acuerdo, será tan novedoso como descubrir la naturaleza, el mundo que los rodea y otros lugares y culturas. Este descubrimiento será la base de su aprendizaje de la tolerancia y del respeto por los demás y sus diversas formas de vida.
- Son curiosos por la idea de Dios, en esta etapa querrán conocerlo mejor. Dependiendo de la familia, la cultura, la escuela y el ambiente que los rodea, comenzarán a descubrirlo y construirán una relación personal con él, como un amigo, un hermano que ayuda, un padre que protege y al que se aprende a amar. Como ocurre con todo amigo, desearán conocer su origen, su historia, lo que piensa, y estarán dispuestos a hacer lo que él les pide. Pero también le pedirán cosas concretas, le agradecerán por lo recibido, le dedicarán sus momentos alegres y tristes.

La Coeducación en la Manada

Como menciona nuestra política nacional de programa de jóvenes, vigente desde el año 2011:

“El programa de jóvenes propende por ayudar a cada individuo, para desarrollar todo su potencial. Se busca que los miembros activos juveniles sean capaces de cambiar los prejuicios de género y cooperar entre ellos en igualdad de oportunidades. El Programa de Jóvenes resalta la importancia de la coeducación, entendiendo a ésta como la educación que se da en igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.

La coeducación parte de dos supuestos:

- Que los mismos temas tienen importancia educacional para hombres y mujeres.
- Que hay ventajas palpables en la enseñanza conjunta entre hombres y mujeres.

Por eso es fundamental que el Movimiento Scout provea oportunidades para ayudar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes de ambos sexos a desarrollar su pleno potencial, respetando las diferencias individuales y superando las limitaciones de los roles tradicionales de género en su sociedad.

Es así que la coeducación puede ser definida como un enfoque en que la respuesta a las necesidades educativas de niños y niñas, hombres y mujeres jóvenes, está concebido sobre la base de una propuesta educativa común y un conjunto de objetivos claramente definidos y métodos que tienen como objetivo el desarrollo de ambos géneros por igual, teniendo en cuenta la individualidad de cada persona y su identidad de género.

Se trata de un escenario en el que:

- Niñas y niños, mujeres y hombres jóvenes, operan en conjunto, por lo tanto, se ofrece igualdad de oportunidades para todos en aspectos tales como la participación en actividades, compartir tareas y

responsabilidades, la toma de decisiones. Se pretende un marco común de objetivos educativos, el cual se desarrolla a un ritmo individual.

- Las necesidades e intereses de cada género son conocidas.
- La individualidad y la identidad de género de cada persona son respetadas.
- Las diferencias en el ritmo de desarrollo en las diversas dimensiones de la personalidad del ser humano: física, intelectual, moral, emocional, social y espiritual son reconocidas y respetadas.

El Programa de Jóvenes plantea el trabajo conjunto entre hombres y mujeres mediante la integración opcional de ambos géneros en las ramas, donde seisenas, patrullas y equipos pueden o no ser mixtos; es decir, existe la opción de conformar ramas de alguna de las siguientes formas:

- Ramas paralelas: en las que todos sus integrantes son de un mismo género.
- Ramas integradas: en las que los equipos, patrullas o seisenas son de un sólo género, pero en la rama conviven los dos géneros.
- Ramas mixtas: en las que los equipos, patrullas o seisenas son mixtos.

Es discrecional de cada Grupo Scout definir la mejor opción para sus ramas. Para ello deberá de tomar en cuenta el contexto social y cultural en el cual se desarrolla el grupo, la opinión de los padres de familia, la disponibilidad de adultos preparados para trabajar con ramas mixtas y, fundamentalmente, la opinión de los mismos niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

En el caso de optar por las opciones de ramas integradas o ramas mixtas, el grupo scout deberá de asegurar la participación en la rama de dirigentes de ambos géneros en igualdad de oportunidades”.



Imagen: CRM: Región Huila

Equidad de Género

“Se oyen gritos en el parque: un niño y una niña se han caído de una rueda que iba toda velocidad. Felizmente, ninguno ha resultado herido, pero se han hecho daño al caer al suelo. El padre de la niña corre a levantarla, la consuela y saca unos pañuelos de papel para limpiarle las lágrimas. El padre del chico lo coge en sus brazos, le hace una carantoña, lo abraza y le dice: ¡vamos, no llores como una niña, que tú eres un chico!

Carmen quiere hacer boxeo tailandés: su madre le dice que eso es cosa de chicos. Pedro baila claqué, ¡le encanta! sus amigos le dicen que una nenaza, que la danza es cosa de chicas. María está en un equipo de fútbol femenino, juega muy bien y mete muchos goles, Sus amigos dice que es un verdadero chicazo. A David le encanta peinar a las muñecas de su hermana: a su padre no le gusta demasiado, y David se ha dado cuenta de que cada vez que lo hace, su padre le propone jugar al scalextric para que deje de jugar a las muñecas...”
 (“Los chicos y las chicas” – Brigitte Labbé – Michel Puech)

Desde el punto de vista anatómico, salvo sus sistemas reproductores, las niñas y los niños tienen pocas diferencias entre ellos o éstas son casi imperceptibles a primera vista. Sin embargo, a pesar de esta semejanza es posible observar diferencias en los rasgos, comportamientos, actitudes e intereses de niñas y niños.

Enseñar a nuestros niños a comportarse según los valores y pautas socioculturales existentes, es la base para inculcar cualquier conducta o hábito.

También hemos visto que para ello el principal papel lo desempeña la familia y se continúa en la escuela. Hoy día resulta importante mostrar a los más pequeños el gran problema de la desigualdad entre hombres y mujeres y tratar de inculcar valores que trasmitan que todas las personas tienen los mismos derechos, ya que para erradicar la violencia de género es imprescindible comenzar por educar a los niños desde pequeños en el respeto hacia los demás.

Es así como la clave se encuentra en educar en la EQUIDAD, rescatando y resaltando las infinitas posibilidades de ser hombre o ser mujer de modo distinto, donde la diferencia nos reúne en la igualdad de oportunidades que no tiene por qué significar uniformidad. Todo proceso educativo debe considerar a niñas y niños iguales ante los derechos y garantizar sus oportunidades de pleno desarrollo, lo cual significa promover, entre niñas y niños, el conocimiento del otro, el respeto por sus particularidades y el carácter complementario de ambos géneros.

Para lograr un proceso educativo que respete la Equidad, resulta fundamental que padres, profesores y dirigentes de jóvenes, actuemos de común acuerdo, para esto, existen juegos, libros o documentos audiovisuales que pueden ayudarnos enseñar de forma sencilla y entretenida a los más jóvenes estos valores tan necesarios para conseguir un mundo completamente equitativo.

Contexto Normativo para el Trabajo con Menores de Edad

Las siguientes líneas pretenden ubicar el trabajo del dirigente de una manada de lobatos dentro del ambiente legal y normativo que cubre el quehacer con menores de edad, para que todas las actividades que se lleven a cabo con los niños estén de acuerdo con la normatividad aplicable.

En primer lugar, es importante recordar que Colombia, por ser un Estado Social y Democrático de Derecho como se consagra en nuestra Constitución Política, donde, en su preámbulo se definen las directrices claras y expresas dentro de las cuales y como organización debemos tener en cuenta al momento de trabajar con niños niñas y adolescentes, las cuales se refieren a los principios de igualdad, convivencia, orden social justo y comprometido, que garantice la integración de la comunidad internacional, en el título segundo se consagran los derechos y deberes de todos los ciudadanos; haciendo también especial mención del artículo 44 donde la constitución consagra como derechos fundamentales los derechos de los niños y da obligación a la familia, la sociedad y al estado de proteger de manera preferencial a los menores de edad; aunado a esto y retomando el concepto de que Colombia es un estado social y democrático de derecho la participación activa en los tratados internacionales en este caso, los que propenden por la protección de los menores, los cuales hacen parte nuestro bloque de constitucionalidad, se hace necesario que constantemente lo recordemos por su importancia en términos legales.

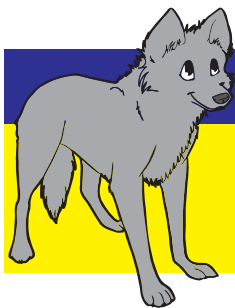
Ahora, como desarrollo de estos derechos fundamentales, existe el denominado código de la infancia y adolescencia donde se explican más detalladamente los derechos de los menores (derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes, derecho a la participación de

los niños, las niñas y los adolescentes, derecho de asociación y reunión, libertades fundamentales) y las obligaciones que se tendrían como “sociedad” (conocer, respetar y promover estos derechos y su carácter prevalente, responder con acciones que procuren la protección inmediata ante situaciones que amenacen o menoscaben estos derechos, dar aviso o denunciar por cualquier medio, los delitos o las acciones que los vulneren o amenacen, entre otros).

También se debe tener en cuenta un concepto desarrollado por la ley que se denomina el Habeas Data, donde nos insta a proteger de manera especial todos los datos personales de nuestros lobatos (incluyendo información personal, fotos, videos e información en las redes sociales) (queda proscrito el tratamiento de datos personales de niños, niñas y adolescentes, salvo aquellos datos que sean de naturaleza pública).

Para terminar, es importante que en el trabajo como dirigentes se tenga en cuenta lo establecido por nuestros estatutos y reglamentos frente a los Deberes y Derechos que tienen nuestros lobatos como miembros infantiles de la Asociación.

Un dirigente que se encuentre informado y sea consciente de la información antes mencionada podrá desarrollar su tarea de una manera más responsable frente a sus compromisos para el desarrollo de buenos ciudadanos a través del programa y del método scout. Las estructuras de la asociación (comisiones regionales y direcciones nacionales) estarán atentas a resolver cualquier duda o estrategia de aplicación frente a la normatividad que debe tenerse en cuenta en el momento de desarrollar actividades con menores de edad.

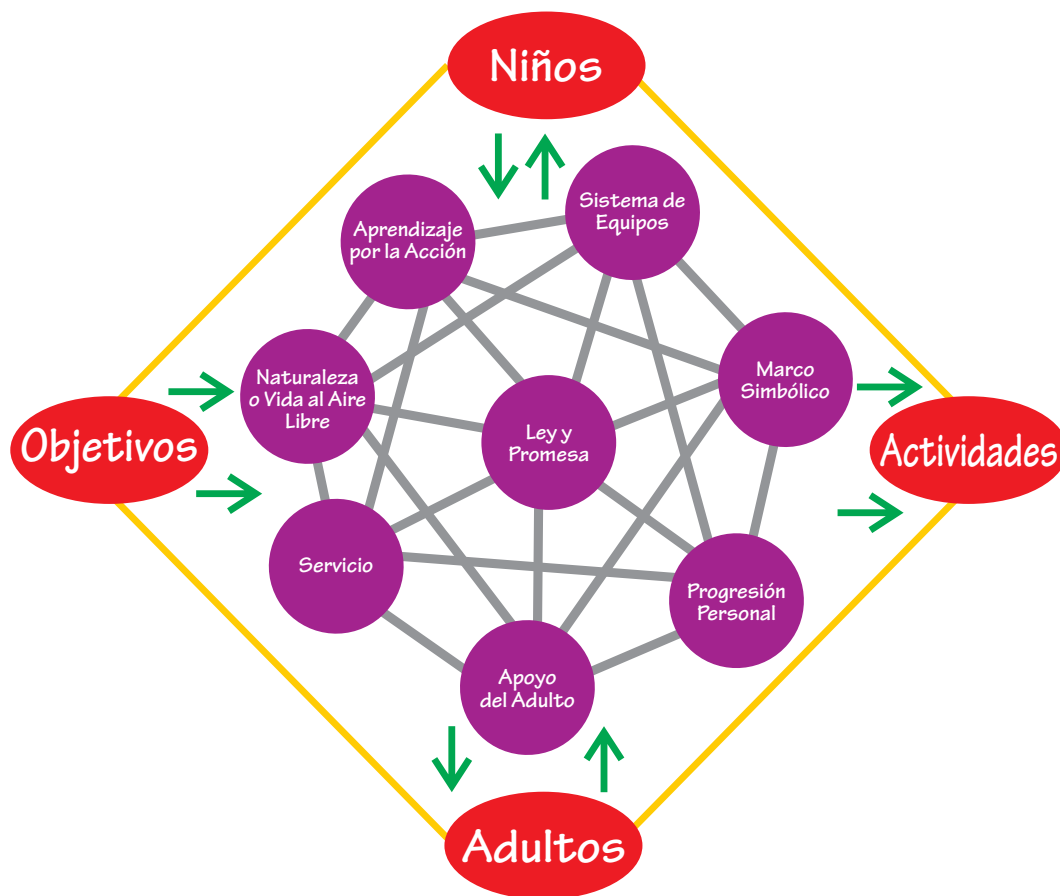


CAPÍTULO II: VIDA DE GRUPO Y PROYECTO EDUCATIVO

La Vida de Grupo.....

Muchos se preguntan qué es la Vida de Grupo y por qué después de haber explorado las características de los niños y niñas en la edad de ser Lobatos, se asume este tema. Pero dado que la Vida de Grupo es el espacio educativo de la Manada, que involucra armónicamente el Método Scout con las personas implicadas en este proceso, se hace importante entenderla y estudiarla.

La Vida de Grupo es la atmosfera singular donde los lobatos viven experiencias, que le permiten lograr sus objetivos, formando poco a poco un estilo personal, como resultado de la aplicación adecuada del Método Scout. Una buena Vida de Grupo, permitirá que la Manada sea encantadora para los niños, garantizando su permanencia y de hecho atrayendo muchos más.



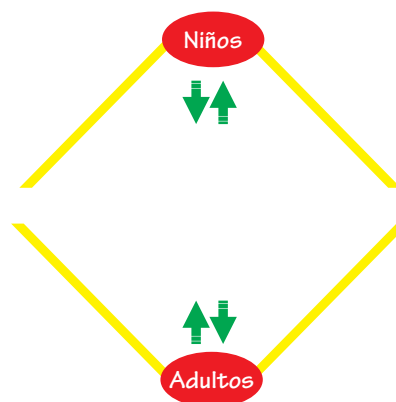
Esquema de la vida de Grupo

En el lenguaje Scout la palabra “Grupo” es muy común y tiene múltiples significados; al hablar de “Vida de Grupo” es importante tener en cuenta que hace referencia a la atmósfera que se genera

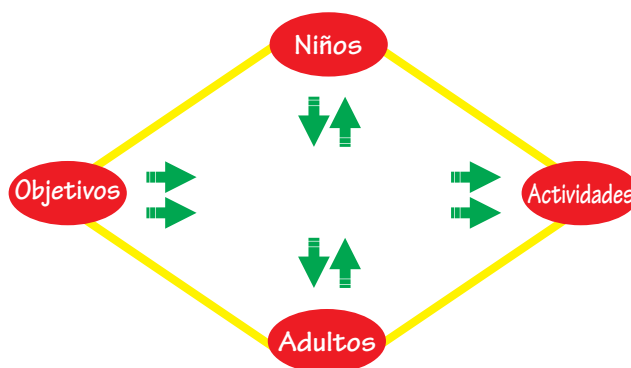
en la rama como tal y no el grupo scout, por ello aquí se utiliza de manera que enuncie el conjunto humano que interactúa en la Manada.

Esto hace entender que existen tres elementos fundamentales en la Vida de Grupo en la Manada:

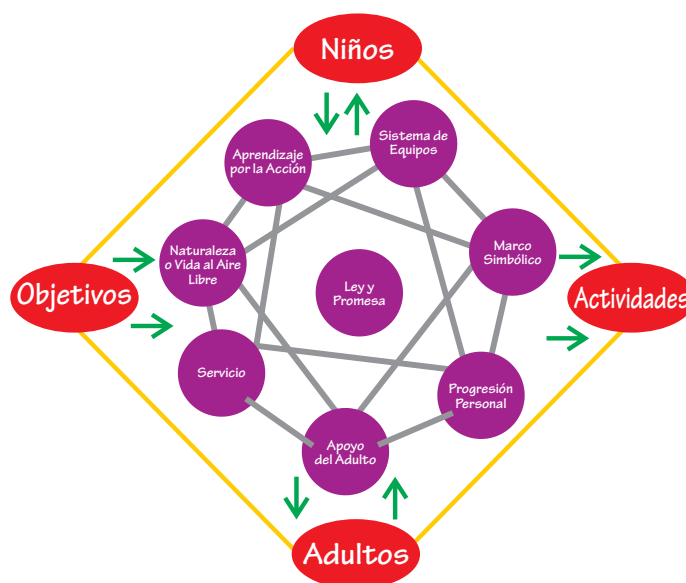
Las personas, que son los lobatos y dirigentes involucrados en una relación interactiva de colaboración educativa, eso implica una continua comunicación y retroalimentación entre niños y adultos.



Lo que se desea lograr, que finalmente son los Objetivos de Rama y que se alcanzan a través del desarrollo de actividades, que les generan experiencias a los lobatos con la mediación de los dirigentes.



El Método Scout, cómo el modo en que se logran los objetivos de Rama, una exitosa Vida de Grupo se da en la medida en que se aplique adecuadamente el Método Scout.



Finalmente, la Vida de Grupo se manifiesta para los lobatos como un juego natural, pero los dirigentes tendrán claro que la calidad e intensidad de la misma depende de su dedicado trabajo de

aplicación del Método Scout, cuyo principal indicador será más niños participando alegremente de las actividades de la Manada.

Proyecto Educativo

Previamente se han estudiado temas como las características de los niños de la edad de Lobatos y la dinámica de la Vida de Grupo, y dado que la Manada es un grupo humano en continuo movimiento y orientado hacia un proyecto educativo, es por eso que de forma concreta y breve se va a examinar los principales lineamientos del Proyecto Educativo.

Aunque el proyecto educativo es básicamente el mismo para todos, la forma como se implementa varía según las edades marcadas por las ramas de nuestro movimiento. De este modo la labor como dirigente de Manada es presentar a los niños una propuesta innovadora, atractiva e interesante para su vida, sin que los Lobatos sean conscientes de ello.

El programa que se desarrolla en la Manada, es orientado por el proyecto educativo de acuerdo a la Misión, los principios y el Método Scout. La Misión del Movimiento Scout hace énfasis en el sistema de valores que los jóvenes deben apropiarse, invita a los niños y jóvenes a lograr lo mejor de ellos mismos y a salir al encuentro de los demás, motivándolos a que se involucren en la construcción de un mundo mejor. Por su parte los principios en que se basa el Movimiento Scout encamina el proyecto hacia unos deberes con Dios mediante una firme adherencia a unos principios espirituales; los deberes con “los otros” entendido tanto como la búsqueda del desarrollo armónico de la patria a través del trabajo colaborativo, como también con el desarrollo de la sociedad desde su célula primaria que es la familia; y deberes con “uno mismo” como la preocupación personal por el desarrollo de sí mismo como persona y ciudadano. En cuanto al Método Scout, es un tema tan importante que se le ha destinado el siguiente capítulo de esta Guía para ser analizado.

Se podría pensar que los sujetos del proyecto educativo son únicamente los niños y jóvenes, pero como ejecutores del mismo y en pro de la coherencia de lo profesado y lo practicado, el proyecto educativo del Movimiento compromete al adulto con un estilo de conducta que invita a ser mejores seres humanos en búsqueda de su plenitud. En pocas palabras el Proyecto Educativo propone al adulto ser una persona íntegra y libre, con un amplio sentido de servicio a los demás, con gran capacidad creativa y con un sentido trascendente para su vida. Los dirigentes deben ser ejemplo digno de ser imitado.

Finalmente, el proyecto educativo establece un punto ideal de referencia que ordene los objetivos del proceso educativo no formal del movimiento, eso se refiere a que a través la realización de las actividades y el gradual logro de objetivos, se va llegando a ese ser humano a que aspiramos en el Movimiento Scout, que es básicamente una persona íntegra y libre, una persona servidora a los demás, una persona creativa y una persona espiritual.

Educación para la Ciudadanía Activa

La propuesta de educación para la ciudadanía entiende que el “poder” es un elemento inherente a la ciudadanía y que la educación para la ciudadanía debe promover el empoderamiento de los ciudadanos. Este empoderamiento comprende el desarrollo de habilidades cognitivas y reflexivas para analizar las relaciones de poder, como el pensamiento crítico y la autonomía, e implica trascender la visión de poder que vincula éste a la dominación y la opresión, promoviendo formas alternativas de reconocer y ejercer el poder como las propuestas por Valery Miller y Luise Veneklasen: *“el poder que existe dentro de cada individuo - poder dentro-, el poder que generamos cuando participamos y cooperamos con los otros - poder con- y el poder individual y colectivo para transformar nuestras realidades - poder para-”* (Veneklasen. 2002). Un empoderamiento ciudadano que, en palabras de Rosalind Eyben, sucede cuando *“los individuos y las comunidades son capaces de imaginar un mundo diferente y de hacer esta visión*

real mediante la transformación de las relaciones de poder” (Eyben. 2008).

El proceso de construcción de ciudadanía es gradual y se da desde la infancia a través del continuo desarrollo de las Competencias Ciudadanas, que representan las habilidades y los conocimientos necesarios para construir convivencia, reconciliación y paz, participar democráticamente, valorar el pluralismo y la diversidad, propugnar por un ambiente sano y sustentable y materializar el 'buen vivir'.

Los dirigentes de manada están llamados a educar en ciudadanía a través del desarrollo de competencias ciudadanas al nivel de los niños desde los 6 hasta máximo los 11 años de edad. Es importante que el lobato sea consciente de su responsabilidad que a su edad deben asumir con la sociedad y el mundo.



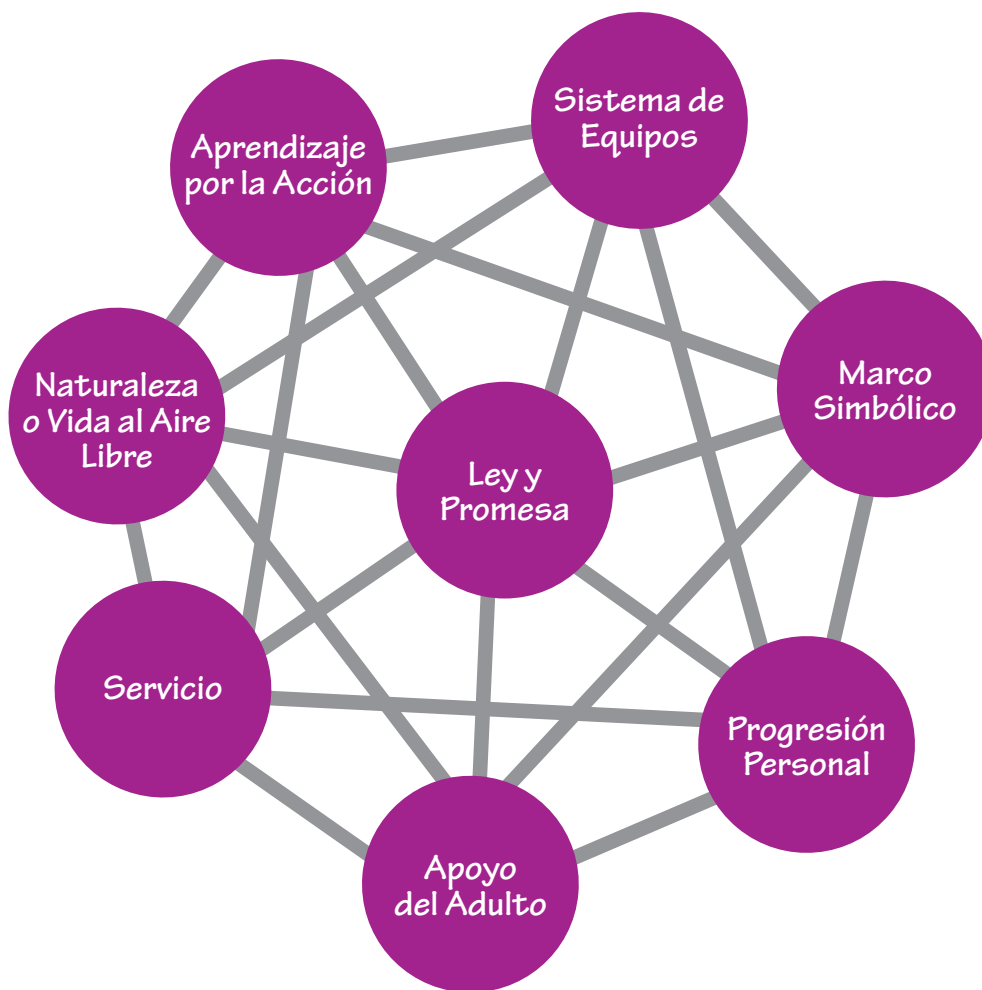
Imagen: Cesar Ibarra



CAPÍTULO III: MÉTODO SCOUT EN LA MANADA

En los capítulos anteriores hubo un acercamiento al lobato como ser humano, ese niño que puede estar desde los **6 ó 7 hasta máximo los 11 años**, después se buscó entender la dinámica de la Vida

de Grupo en la manada y los lineamientos que nos marca el Proyecto Educativo, ahora se abordará una temática importante, El Método Scout en la Manada.



Todos sus elementos son combinados en un sistema educativo integrado, es concebido como un todo para funcionar, debe ser coherente con el

propósito y los principios del Movimiento Scout, debe ser apropiado para el nivel de madurez de niñas y niños.

Ley y Promesa:

Mediante una manifestación voluntaria, individual y comprensible para su edad, el niño adhiere los principios fundamentales del Movimiento y acepta vivir de acuerdo con la Ley Scout, instrumento educativo en el cual se expresan los principios.

Los lobatos mediante una manifestación expresada de manera voluntaria e individual y comprensible para su edad empiezan a vivenciar

una serie de valores; La Ley de la Manada nos recuerda el pueblo libre de Seonee, la sociedad de los lobos, respetada en la selva por su sentido de pertenencia y su cumplimiento. Sin Ley no hay libertad, por eso los lobos forman el Pueblo Libre.

La Ley también se plantea como un deber ser, una meta para los Lobatos porque se expresa en palabras y frases comprensibles para su edad, de lo que aspiran ser.

Ley de la Manada

El y La Lobato:

1. Escucha y respeta a los otros.
2. Dice siempre la verdad.
3. Es alegre y amigable.
4. Comparte con su familia.
5. Ayuda a los demás
6. Cuida la naturaleza.
7. Desea aprender.

Promesa del Lobato

“Yo (nombre del aspirante a ser lobato),
Prometo hacer siempre lo mejor,
para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria,
hacer un favor a alguien cada día,
Y cumplir la Ley de la Manada”

La promesa del lobato no solamente está ligada a la ley de la Manada, sino que también genera un compromiso con los principios:

- **Dios:** El Lobato cree en su Dios y vive en su presencia.
- **Patria:** El Lobato es buen ciudadano, ama y sirve a su patria.
- **Hogar:** El deber del Lobato empieza en su hogar.

Un elemento que fortalece y motiva el esquema de valores del Lobato, son las virtudes, que, aunque responden a tres sencillos términos, engloban

unas importantes características que el niño deberá perseguir durante toda su vida dentro del Movimiento Scout, en miras que finalmente guíe su existencia el resto de su vida, ellas son: Lealtad, Pureza y Abnegación.

La oración busca que los Lobatos entiendan que la fuerza necesaria para cumplir la promesa y la ley, surge del acompañamiento de su Dios, ese ser superior que le ha sido inculcado por su familia y contexto social próximo, y en el cual desarrolla su dimensión espiritual.

Oración del Lobato

“Oh dulce y buen Señor mío,
enséñame a ser humilde y bondadoso,
a imitar tú ejemplo,
a amarte con todo mi corazón,
Y a seguir el camino que ha de llevarme al cielo junto a ti”

Aprendizaje por la Acción

El aprendizaje por la acción implica el desarrollo como resultado de la experiencia directa en lugar de la instrucción teórica. Éste refleja la manera activa en la que los jóvenes adquieren conocimientos, habilidades y actitudes; así como el enfoque práctico del escultismo en materia educativa, basado en el aprendizaje por medio de las oportunidades de experiencias que surgen en el curso de la atención a los intereses y el desempeño en la vida cotidiana. Esta es una manera de ayudar a los jóvenes a que desarrollen todas las dimensiones de su personalidad, extrayendo de cada experiencia lo que es significativo para cada quien.

Esta forma activa en la que los Lobatos ganan conocimiento y desarrollan todas sus dimensiones, aprovecha la curiosidad y el deseo natural de los niños por divertirse, por lo que se les debe proporcionar ambientes que les permita aprender por si mismos a través de la observación, el descubrimiento, la elaboración, la innovación y la experimentación. Un punto a destacar en el aprendizaje por la acción a nivel de la manada es la promoción del servicio cómo la exploración de la realidad y el descubrimiento de nuevas situaciones culturales y sociales, que le

permitan al lobato confrontar su imaginario personal y autoimagen con otras formas de existencia.

Los Lobatos aprenden de diferentes maneras, una de ellas jugando, por eso el juego para ellos es una de las actividades serias de la vida, es una oportunidad en la que cada detalle es importante, de ahí que su energía y su entusiasmo se centre en él con tanta intensidad. No se juega por jugar, no se juega por pasar el tiempo; el juego debe responder a un objetivo y debe ser explicado con claridad. Baden Powell nos decía: “Los muchachos desean ruido, dejad que lo tengan. Cuando jueguen, que lo hagan a conciencia”.

El juego es la mejor forma de experimentar el modelo de valores propuesto; el aprender a través de la práctica es la manera privilegiada de entender la realidad, de adquirir habilidades y conocimientos útiles para la vida, siendo protagonistas de su aprendizaje. Es muy importante elegir buenos juegos para que estos sean un factor clave en la formación del carácter.

Sistema de Equipos:

Los jóvenes tienen la tendencia natural a formar grupos de aproximadamente su misma edad. El sistema de equipos es una manera de aprovechar esta tendencia para proporcionar un ambiente en el cual disfruten, generen aprendizajes y se oriente la influencia que tienen los pares sobre sus compañeros, de manera que sea un proceso constructivo y positivo. El sistema de equipos es una forma de organización y aprendizaje por la cual jóvenes amigos integran en forma natural, un pequeño grupo con identidad propia, con el propósito de disfrutar su amistad, apoyarse para alcanzar algunas metas comunes, desarrollarse como personas y otros significados que entregan los jóvenes a su pequeño grupo de pares.

Se aprovecha la tendencia natural a formar grupos con niños de su misma edad, para canalizar de manera constructiva la influencia sustancial que los pares ejercen en cada uno. La vida de Manada (“La Familia Feliz”) favorece la socialización y se aprende a establecer vínculos profundos con otras personas, se asumen responsabilidades progresivas que dan confianza en sí mismos. Se observan organismos de gobierno, espacios de participación, que enseñan a aceptar las diferencias, llegar a acuerdos y a tomar decisiones colectivas o individuales, de manera democrática y eficaz.

De manera ocasional trabajan para realizar determinadas actividades en pequeños grupos de 6 integrantes denominados seisenas, sin una organización sistemática. La conformación de seisenas es un proceso natural, aleatorio, flexible y de permanencia transitoria, apuntando a que compartan con la totalidad de integrantes de la manada, aprovechando su condición de desarrollo y la facilidad para generar lazos de amistad.

La Seisena sirve como organización en la formación, juegos y actividades, es un pequeño

grupo de trabajo que está sembrando una semilla de acción, tiene un carácter operativo dentro de la manada, facilitando su acción a la luz de quien la dirige. A diferencia de lo que sucede en la tropa y sus patrullas, las seisenas no llegan a ser comunidades de vida, por lo que no existen consejos internos y no tienen una estructura de cargos.

En cada seisena hay un Seisenero, elegido por sus compañeros sin intervención de sus dirigentes buscando el ejercicio democrático. Esta función dependerá de las características de los niños y las actividades planteadas, así cada lobato tiene la posibilidad durante su permanencia en la Manada, de ejercitarse en el liderazgo de una seisena. Las posibles atribuciones de los seiseneros varían según las actividades y de acuerdo a la experiencia del niño o niña que ejerce temporalmente la función. La seisena siempre estará acompañada de un dirigente.

Organismo de Gobierno en la Manada – El

Consejo de Roca: En la Manada el Consejo de la Roca es la instancia formal de toma de decisiones. Es la reunión donde, a semejanza de la Manada de Seeonee que congregaba a todos los lobos en la Roca del Consejo, asiste la totalidad de los integrantes de la Manada, incluyendo a Akela y su equipo de Viejos Lobos (quienes participaran con voz, pero no con voto), para tomar decisiones sobre la manada y socializar, las ideas para la construcción de los ciclos de programa y su evaluación, además de otros asuntos importantes o especiales que puedan surgir.

Es recomendable celebrar reuniones del Consejo de la Roca mensualmente, pero lo ideal es hacer al menos dos reuniones del Consejo durante un Ciclo de Programa, a su inicio y cerca de su finalización. En el Consejo de la Roca sólo se deciden asuntos que son muy especiales para

sus miembros o muy importantes para la vida de Manada, por ejemplo:

- Bienvenida de nuevos integrantes.
- Despedidas de lobatos que parten para la Tropa o de Viejos Lobos que dejan el Grupo o se reubican en otras Ramas.
- Aprobación y evaluación de un Ciclo de Programa.
- Otros aspectos que se consideren necesarios.

No se deben analizar temas de rutina o de organización y existen algunos aspectos formales a tener en cuenta:

- Convocar con una semana de anticipación, por escrito e indicando los temas que se van a tratar.
- Asistir correctamente uniformados.
- En lo posible realizarlos en un lugar especial, para darle la importancia que tienen, o en el mismo Cubil pero con una decoración llamativa.
- Deberán tener un protocolo especial: Himno de la Manada, una reflexión especial u oración del lobato, etc.

A pesar de estas formalidades, las reuniones deben ser sencillas, activas y de corta duración, debido a que los Lobatos por relativamente corto tiempo mantienen fija su atención; todos los Lobatos deben tener la oportunidad de opinar brevemente y serán escuchados con respeto.

Con el Consejo de la Roca se pone en práctica la vida democrática en la Manada, ofreciendo a los Lobatos una oportunidad de aprendizaje en varios aspectos como:

- Siempre habrá aspectos de suma importancia que ameritan ser analizados entre todos.
- Los Lobatos deben valorar las opiniones que

dan y hacerse responsables de las mismas.

- Los Lobatos participan en la decisión de los asuntos que los afectan, pero se deben acoger a lo acordado por la mayoría.

El Consejo de la Roca es la única instancia de gobierno en la Manada, no se deben crear otros “consejos”, ya que esto desorienta y distrae de lo principal. Es importante resaltar que los Viejos Lobos deben tener sus espacios para reunirse semanalmente donde prepararán las actividades y evaluarán el trabajo realizado. Pero dichas reuniones no son un organismo de gobierno de la Manada.



Marco Simbólico:

El Marco simbólico es el contexto donde se ubica de forma adecuada y atractiva la propuesta educativa. En la Manada hablamos de la fantasía que permite una identificación colectiva a través de la vivencia del “Pueblo libre de Seeonee” descrito en el “El libro de las Tierras Vírgenes” de Rudyard Kipling como fondo motivador, siendo una expresión particular del Marco Simbólico; el cual es llevado a la acción por medio de los diferentes ambientes de referencia los cuales enfocan puntualmente a las actividades.

El marco simbólico nos brinda una serie de elementos que nos hacen más atractiva la propuesta escultista; su propósito es contribuir sobre la capacidad de imaginación, aventura, creatividad e inventiva que tienen los niños respondiendo a sus necesidades e intereses, de manera que se logre estimular su desarrollo y aptitud de identificación con las orientaciones de los valores que subyacen al Movimiento Scout y estimular su cohesión y solidaridad al grupo.

Adicionalmente El Marco Simbólico contiene elementos y símbolos que son utilizados en el Movimiento Scout para enriquecer, recrear y motivar el Programa de jóvenes y la vivencia de cada uno de los espacios creados según las distintas edades de los Jóvenes pertenecientes a la hermandad Scout. Facilita la integración del Lobato en un ambiente de referencia, estimula su creatividad y ofrece modelos a seguir. Los elementos del Marco simbólico sólo se justifican en la medida en que estos contribuyan a nuestra labor y tengan sentido para quienes los utilizan.

El marco simbólico es un modelo sistémico que se compone de varios elementos que se fundamenta en las necesidades propias de la edad de niños y jóvenes, entregando la pauta desde la cual se dinamiza el Programa. Dichos elementos del marco simbólico son:

- **La Fantasía:** Es el marco fundamental que, desde los requerimientos propios de la edad de los Lobatos, atravesadas por necesidades cognitivas de lo fantástico, personajes mágicos e irreales permite dinamizar el Programa, los ciclos y las actividades que se realizan en la Manada.
- **Fondo Motivador:** Es el que facilita dinamizar de una manera más apropiada el marco fundamental, llegar de una manera más apropiada a la edad de los niños y Jóvenes según sus intereses, en éste sentido se plantea como Fondo Motivador para la Manada “El libro de las Tierras Vírgenes” de Rudyard Kipling, del que se toman personajes y modelos a seguir para dinamizar el Programa. Ésta fue una iniciativa del propio Baden-Powell quien pidió a su amigo Rudyard Kipling lo autorizara para usar algunas historias de su Libro de las Tierras Vírgenes para este fin.
- **Ambiente de Referencia** que se refleja claramente en los ciclos de programa, con el fin de captar la atención y motivar a los niños y jóvenes en la realización de actividades, para ello se recurre a imágenes o conceptos llamativos y conocidos que se ajustan a la época y la edad, como películas, libros o historias, de tal manera que Akela y su equipo deberán mantenerse actualizados en las preferencias de los Lobatos para proponer Ambientes de Referencia que reflejen tanto el Fondo Motivador como el Marco Simbólico. Se debe tener en cuenta que siempre la selección de un adecuado ambiente de referencia deberá contener héroes o modelos a imitar con el que los niños se identifican y es en sí mismo uno o varios valores a seguir, además el ambiente de referencia debe facilitar el desarrollo del énfasis del ciclo de programa en el cual es utilizado.

Recordemos:

Rama	Marco Simbólico	Fondo Motivador	Ambiente de Referencia
Manada	Fantasía	Libro de las Tierras Vírgenes	Diferentes libros, películas, obras. Ejemplo: Up, La era de hielo, Madagascar, La historia interminable, Leyenda de guardianes, narnia

El Libro de las Tierras Vírgenes y la Metodología en la Manada:

La Manada es rica en instituciones y elementos simbólicos, gran parte de ellos inspirados en “El Libro de las Tierras Vírgenes”. Son estos elementos los que hacen para el Lobato más atrayente la vida en la Manada y los que refuerzan de forma positiva el carácter educativo de la RAMA.

Cuando Baden Powell escogió “El Libro de las Tierras Vírgenes” como marco simbólico para que el Lobato pudiera realizar las actividades educativas que el Escultismo pretende, lo hizo pensando en los valores educativos que éste tiene y que representa por medio de los personajes que aparecen en él, las situaciones que viven y el espacio en el que se desarrolla la acción, todo parece pensado para que el niño descubra a través de la fantasía la realidad humana. En “El Libro de las Tierras Vírgenes” todo está en función de la consecución del orden: los distintos colectivos que en él aparecen tienden a la superación de las dificultades individuales o grupales para la defensa del bien general representado en la selva como lugar de subsistencia de todos ellos.

La Manada adopta la obra de Kipling como fondo motivador. El libro de las Tierras Vírgenes contiene muchas historias útiles para el dirigente. A través de las cualidades de los animales, los lobatos pueden entender distintas formas de actuar y sus consecuencias. Los animales de la historia son arquetipos de unos modelos morales que

permiten al niño conocer los conceptos, valores y contravalores de una sociedad, como por ejemplo: la sinceridad, la hipocresía, la generosidad, el egoísmo... También les permite acercarse a las bases de organización de la sociedad: la justicia, las leyes, el hecho social de la democracia, etc.

La selva despierta en el niño el mundo de la fantasía, la aventura y el peligro, pero en este mundo el niño encuentra la confianza y la seguridad que necesita a través de los diferentes personajes que en él aparecen y que le van conduciendo a través de sus experiencias a superar las dificultades que la selva ofrece. Estos personajes adoptan cualidades humanas, hablan entre ellos, piensan y ofrecen soluciones, tienen sensibilidad y sentimientos. Cada uno de ellos representa una serie de valores y cualidades propias del ser humano, todos ellos están al servicio de la acción pedagógica que la Manada pretende:

Educar a Mowgli (representación del propio Lobato). Mowgli, elemento fundamental del Libro de las Tierras Vírgenes, irá aprendiendo la Ley del Pueblo Libre y encontrará en la selva la sociedad que le permitirá desarrollarse integralmente. En esta sociedad irá descubriendo los valores de libertad, justicia y solidaridad que le van a permitir más tarde integrarse de forma plena en la sociedad de los humanos.

La Manada se organiza como sociedad libre dentro de la selva. Dirigida por Akela camina a la consecución del bien común. Akela rige los destinos de la Manada pues representa la experiencia y la fuerza y al tiempo la justicia. Es Akela quien dirige el Consejo de Roca y el que defiende a la Manada de los peligros del exterior.

La Manada se constituye en una auténtica familia para todos los Lobatos y así funciona. Con un ideal, un modelo de funcionamiento al que tender: la felicidad. El modelo de organización interno de la “familia feliz” es el marco simbólico y también funcional. Este es el eje alrededor del cual debe funcionar el trabajo de la Manada y al que deben remitirse los viejos lobos. Todos los lobatos juntos

por un mismo ideal y objetivo. Todos a una como cuando se unen al verse amenazados por los perros japos. En la Manada pues debe predominar el respeto, la confianza en los demás, un Ambiente adecuado para que todos puedan hablar y decir lo que piensan y sienten.

Los dirigentes de los Lobatos asumen los roles de los animales que ayudan y enseñan a Mowgli, y por ello cada uno tiene un papel diferente en la Manada.

Los elementos de identidad en la Manada serán detallados en el capítulo sexto de esta guía y se contemplan también en el documento de Presentación y Buen Orden para la Manada.





Progresión Personal:

La progresión personal propone actividades a los niños, con el fin de desarrollar un conjunto de conocimientos, actitudes y conductas deseables que les permita crecer en diferentes dimensiones. Estas actividades están ligadas a los objetivos educativos, que son establecidos según el rango de edad que para la manada va desde los 6 años hasta

máximo los 11 años y aumentan sus desafíos a medida que crecen, y a su vez buscan ayudar a cada niño a asumir consciente y activamente su desarrollo personal. Este elemento será desarrollado en el capítulo cuatro de esta guía con más detalles.

Naturaleza o Vida al Aire Libre:

La naturaleza se refiere al entorno natural, los bosques, las llanuras, el mar, las montañas, el desierto, en contraposición a los entornos artificialmente creados, como el patio de la escuela, los lugares de acampar de cemento y las ciudades abarrotadas. La naturaleza también se refiere a lo que Baden-Powell llamó el "todo armonioso" de lo "infinito, lo histórico y lo microscópico", y del lugar de la humanidad en él.

Debido a las inmensas posibilidades que el mundo natural ofrece para el desarrollo de los potenciales físicos, intelectuales, emocionales, sociales y espirituales del joven, el entorno natural proporciona un escenario ideal en el que se puede aplicar el Método Scout. No resta decir que también ofrece un sentido de la aventura. De hecho, la mayoría de las oportunidades de aprendizaje deben permitir a los Scouts estar en contacto directo con el mundo natural en ambientes urbanos, rurales y salvajes.

Sin embargo, el uso de la naturaleza, como elemento del Método Scout, implica más que actividades realizadas al aire libre. Implica el desarrollo de un contacto constructivo con la

Naturaleza, haciendo pleno uso de todas las oportunidades de aprendizaje proporcionadas por el mundo natural para contribuir al desarrollo de los jóvenes.

En un mundo cada vez más pequeño e interdependiente, la naturaleza también se refiere al entorno en el que vivimos. Así, en ambientes urbanos con espacios verdes limitados, este elemento del Método todavía puede expresarse a través de actividades al aire libre, ej. Practicar pionerismo en canchas de baloncesto.

Las actividades o proyectos pueden centrarse en diferentes temas, como las clásicas aventuras al aire libre: senderismo o camping, o en proyectos relacionados con la sostenibilidad ambiental o la educación. En un mundo con cada vez menos recursos, el Movimiento Scout está bien situado para involucrar a los jóvenes y la comunidad en el fomento de actividades y prácticas ambientalmente sostenibles. Esto ayuda a anclar a los jóvenes en su entorno y a ayudarles a apreciar su papel en el mundo más amplio. (extraído de *The Scout Method Review*, pg 16)

Apoyo del Adulto:

El rol del adulto es facilitar el proceso de autoeducación, mediante la aplicación del Método Scout hacia el cumplimiento de la Misión del Movimiento. Se genera así un espacio común

donde los jóvenes y los adultos viven una relación enriquecedora basada en el respeto mutuo, la confianza y la aceptación del otro como persona.



El gráfico anterior evidencia como según el momento evolutivo el acompañamiento del dirigente en manada es directo y constante, debido a que en este momento de desarrollo los Lobatos reflejan mayor necesidad de las figuras protectoras. Por ello esperamos que el Dirigente de Manada se encuentre en las siguientes condiciones de manera integral:

- Su relación consigo mismo, con el mundo, con la sociedad y con Dios, constituye un testimonio del Proyecto Educativo del Movimiento, con particular énfasis en su rectitud personal, su madurez emocional, su integración social y su capacidad de actuar asertivamente y trabajar en equipo.
- Tiene disposición para asumir y enfrentar las tareas propias de su proceso de desarrollo personal, ya sea con responsabilidades educativas en contacto con los jóvenes o en funciones de apoyo a quienes actúan directamente con ellos.
- Tener la particularidad de ser flexible frente a las diversas situaciones a las que enfrenta.
- Posee una aptitud intelectual suficiente para comprender los alcances fundamentales de las responsabilidades que maneja.
- Lograr colocarse en el lugar del otro, compartir experiencias.
- El desarrollo moral del adulto se basa en experiencias, las cuales hacen que pueda ver mejor, moral y socialmente, el punto de vista de los demás.
- Tiene las competencias y calificación que requiere la función que realiza o va a desempeñar.
- Educadores como todos los dirigentes Scout.
- Administradores, con capacidad de organizar y gestionar las tareas y funciones de la manada.
- Visionarios y estructurados, para entender los gustos e intereses de los niños, aprovecharlos en el Programa y potenciar sus acciones.
- Motivadores constantes del Movimiento Scout.
- Generadores de relaciones de confianza con los niños y sus padres o representantes, entablando relaciones de empatía con ambos.
- Investigadores de los espacios de los niños, leyendo, escuchando y viendo los diferentes medios de comunicación e identificando aquellas cosas que les interesan a los lobatos (música, televisión, deportes, cine, video juegos).
- Comprometido con el perfeccionamiento

permanente de sus conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para el cargo que ha asumido.

- Demuestra adhesión a la Promesa y la Ley Scout y a las normas de la Asociación Scouts de Colombia, incorporándolas a su conducta habitual.
- Tiene la edad, la salud y dispone del tiempo suficiente para desarrollar con efectividad la responsabilidad que ha asumido.

El rol del dirigente de manada como “educador scout” no se ejerce de una manera clásica, tal como lo conocemos en los espacios educativos. El hecho de actuar como educador hace que el dirigente de manada sea un agente de cambio. Para generar dicho cambio, los dirigentes deben:

- Diagnosticar las necesidades y expectativas de cada uno de los lobatos.
- Motivar el desarrollo de actividades que cierren la brecha existente entre la condición actual del niño y el nivel de desarrollo esperado, mediante la aplicación del Método Scout.
- Evaluar el desarrollo de cada actividad o momento significativo del niño, según su impacto en su crecimiento personal.
- Ser ejemplo de la vivencia de los principios y valores del escultismo.

Dentro de las funciones que un dirigente de Manada debe asumir están: Acompañamiento, líder de actividad, educador, facilitador, seguimiento de la progresión personal, diseño y manejo de las actividades. Es función y deber del dirigente acogerse a los lineamientos y Política de Programa de Jóvenes vigente, de la misma manera que mantenerse actualizado en su Rama.

En su desempeño como dirigentes de Manada, los Viejos Lobos pueden asumir dos tipos de responsabilidades, el de jefe de Manada, que desde nuestro fondo motivador recibe el

nombre de Akela o el de dirigentes de Manada, a los cuales también se les otorga un nombre de los personajes con cualidades positivas del Libro de las Tierras Vírgenes, que de hecho los lleva a ejercer un rol que suele identificarse con las características del personaje elegido.

Los dirigentes de manada tienen la tarea de generar y aplicar el programa de jóvenes dirigido a los lobatos, por lo cual se hacen responsables de manejar la política nacional de programa de jóvenes desde lo conceptual y lo pragmático, permitiendo que los niños que componen su manada se enriquezcan de los valores, los aprendizajes significativos y las experiencias positivas generadas a través del juego y el aprender haciendo.

El jefe de manada será entonces de manera puntual quien direcciona el equipo de dirigentes de manada y será responsable a parte de lo enunciado anteriormente, de tareas administrativas que fortalezcan el trabajo en equipo, el crecimiento de la manada y su participación en la vida de grupo.



Imagen: CRM - Región Santander

Servicio:

El término "comunidad" se refiere a una unidad social cuyos miembros tienen algo en común. La comunidad de un Scout incluye a aquellos dentro del Movimiento Scout (por ejemplo, Unidad, Distrito, Condado / Región / Estado) o fuera de él (por ejemplo, familia, escuela y nación), podría ser de naturaleza local o internacional.

El énfasis en la participación de la comunidad destaca:

- Los valores y principios compartidos del Movimiento Scout. La aplicación del Método Scout ocurre principalmente dentro del contexto de la comunidad local, se convierte en un vehículo importante para aumentar la conciencia sobre los retos e iniciativas mundiales, para unirse a la acción global y para asimilar / desarrollar valores globales compartidos.
- La influencia de la comunidad y las sociedades de donde provienen los Scouts en su proceso de desarrollo personal. Las actividades y el ciclo de acción y reflexión permiten que los jóvenes desarrollen una comprensión más profunda de sí mismos, mientras que tienen una contribución significativa a los objetivos generales de la comunidad en la que viven.

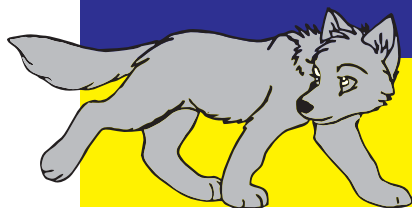
El compromiso de la comunidad permite

igualmente a los Scouts experimentar y trabajar con personas de diferentes diversidades. Por lo tanto, trabajar con y dentro de la comunidad permite a los Scouts aumentar su comprensión intercultural, apreciar los temas intergeneracionales que entran en juego y participar más en la comunidad en otros ámbitos de sus vidas.

La participación en la comunidad promueve una mayor cohesión y reúne a cada miembro de la comunidad en torno del propósito común de transformar sus comunidades para lo mejor. Expone a más personas a los valores y propósitos del Movimiento Scout y los reúne para apoyar la causa del Movimiento Scout. Crear un mundo mejor es un viaje que los Scouts no pueden tomar por su cuenta dejando atrás a la comunidad. Debe ser un esfuerzo colectivo independientemente del tamaño de la oportunidad de aprendizaje en que los Scouts se involucren. El servicio no sólo debe ser visto como hacer cosas por los demás, sino que a través de la participación, sin duda implicará hacer cosas con los demás. El elemento de servicio tiene que ver con ayudar a los Scouts a construir un mundo mejor. La atención se centra en la ciudadanía activa y la responsabilidad de cada Scout de conocer el papel que pueden desempeñar en la comunidad. *(extraído de The Scout Method Review, pg 16)*



Imagen: CRM - Región Nariño



CAPÍTULO IV: PROGRESIÓN PERSONAL

Después de haber analizado al lobato como ser humano, de entender la dinámica de la Vida de Grupo y el proyecto educativo, se examinó el Método Scout aplicado específicamente a la manada, de ahí que los siguientes tres capítulos (Progresión Personal, Ciclo de Programa y Manada

de Lobatos) buscan hacer práctica la Vida de Grupo y el desarrollo del Proyecto Educativo en el día a día de la Manada. A manera de introducción, en el siguiente esquema se presenta la globalidad de la Progresión Personal en la Manada.



A través del Plan de Progresión en la Manada se pretende que las diversas individualidades presentes en la Rama, no se pierdan en el trabajo de la Manada, sino que haya un desarrollo integral y personal logrado en la interacción con otros, donde se reconoce a cada uno con sus necesidades, inquietudes, aficiones, potencialidades y aspectos por mejorar de manera individual, con el marco del escultismo y la vida de grupo.

El Plan de Progresión para los Lobatos, consiste en

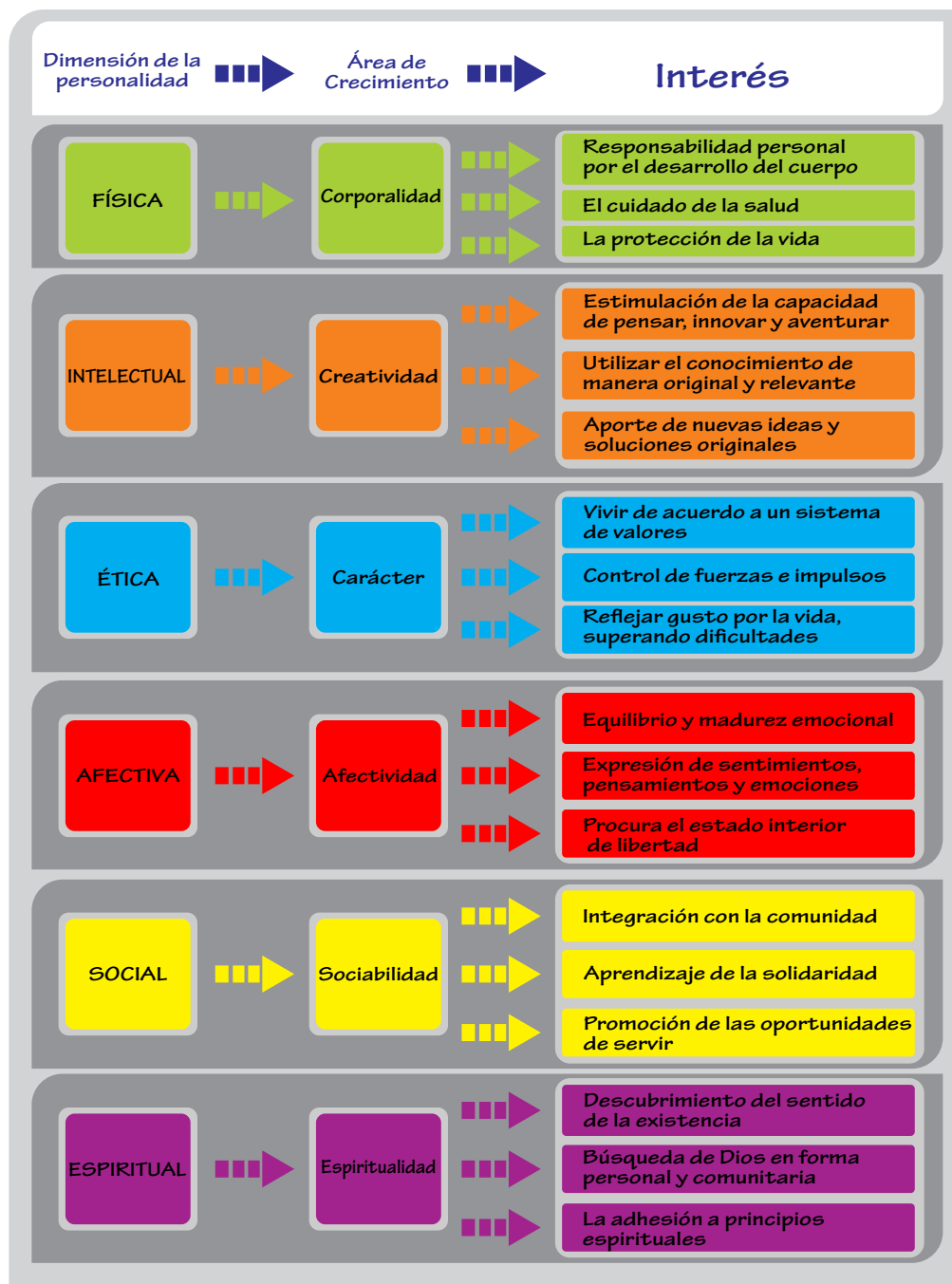
desarrollar Cacerías que le permitirán el fortalecimiento de conocimientos apropiados, habilidades y destrezas, junto con la capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y ante todo divertirse. El Plan de progresión para Lobatos incluye dos Ejes estructurales, Cacerías y Especialidades, adicional a ello se encuentran las Estrategias que el adulto manejará a lo largo de las fases de progresión, con el fin de garantizar el logro de los objetivos educativos de Rama al finalizar el desarrollo de la vida del muchacho como Lobato.

Áreas de Crecimiento

El Movimiento reconoce que cada persona actúa como un todo indivisible, desde una perspectiva formativa entiende la necesidad de considerar la variedad de las expresiones de la personalidad y de ordenar sus diversas áreas con el objeto de: Asegurar que las actividades desarrolladas den atención a todos los aspectos de la personalidad de los jóvenes, contribuir a que reconozcan las diferentes realidades que viven y ayudarlos a

crecer y evaluar su progresión en esas distintas dimensiones.

Reconociendo que el número de áreas de Crecimiento y su denominación varía según la concepción que se tenga, o que se adopte, de la estructura de la personalidad humana, La Asociación Scouts de Colombia opta por la siguiente conformación de áreas:



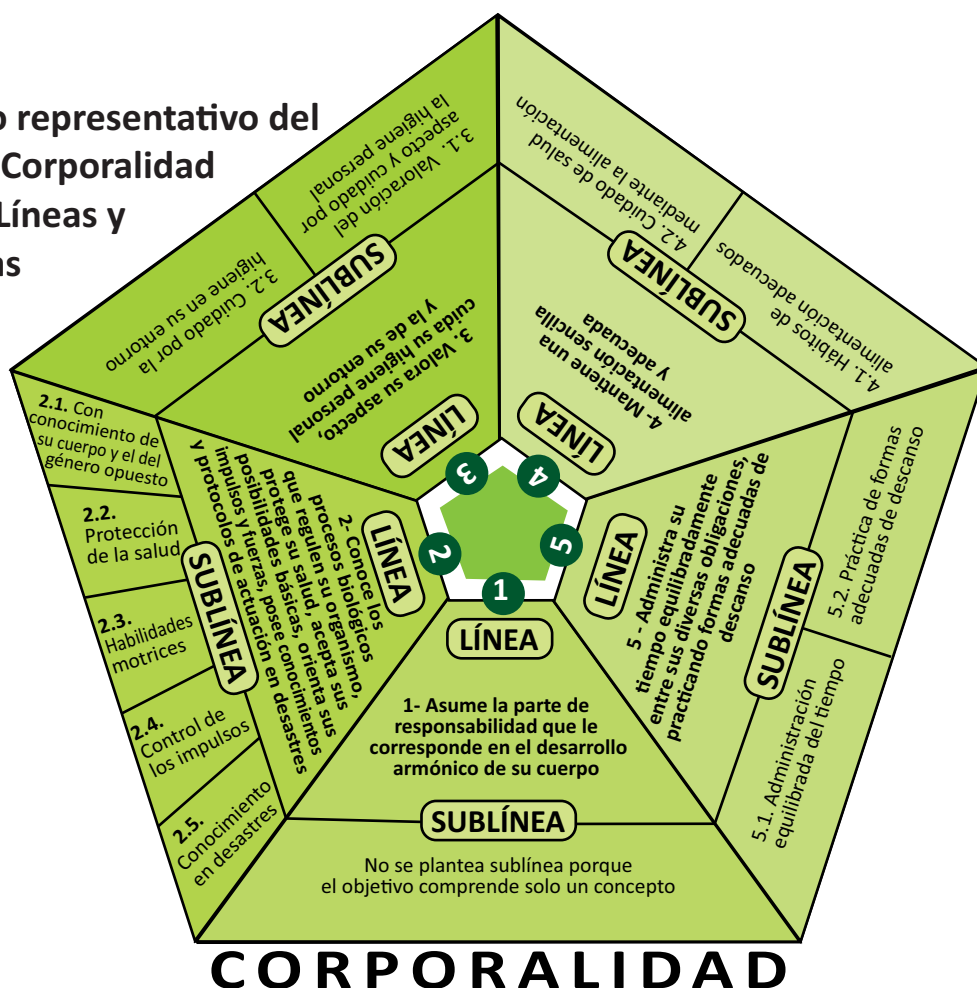
Para cada Área de Crecimiento y según la Rama a la que se pertenezca, se plantean los Objetivos Educativos por Rama, siendo de carácter progresivo, y reflejando comportamientos, pensamientos, actitudes y demás esperadas para el rango de edad que determina la Rama. Para entender cómo se articula las áreas de crecimiento con los objetivos educativos, se debe comprender el concepto y funcionamiento de las Líneas y Sublíneas de las áreas de crecimiento.

- **Línea:** Contiene de manera específica los comportamientos, actitudes y pensamientos que conducen al deber ser, es decir marca el perfil de egreso y se trabaja desde todas las Ramas acorde a las capacidades y el momento de desarrollo para cumplir con este. Lo que significa que la línea es común a todas las Ramas.

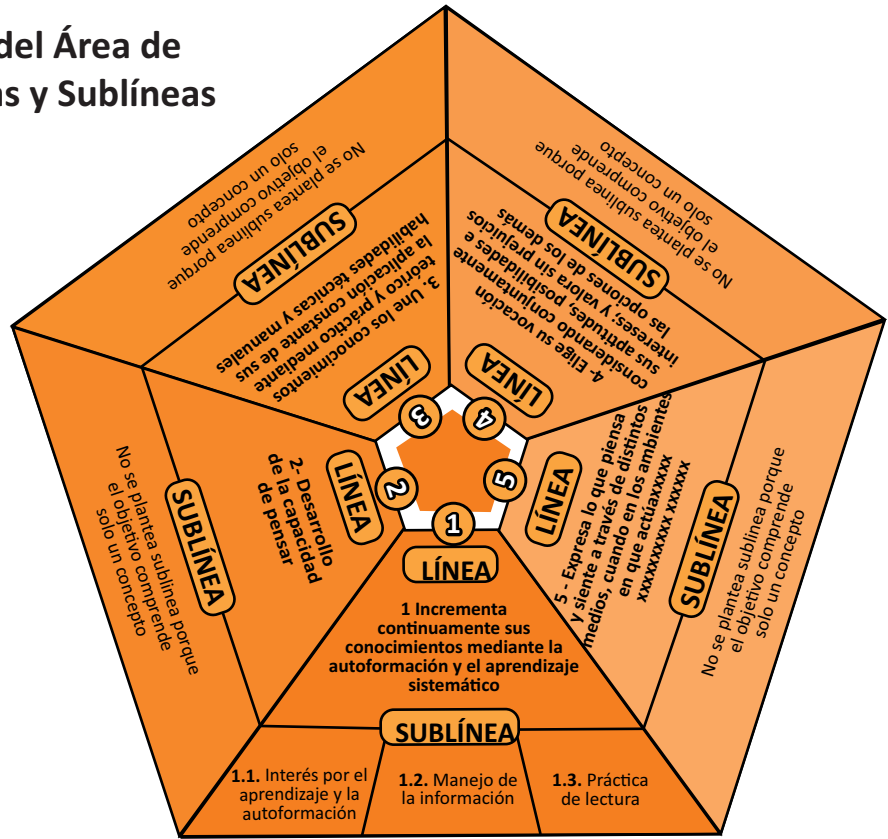
- **Sublínea:** Se formula cuando la línea implica varias conductas o conceptos que son parte del perfil de egreso, permitiendo especificar un poco más la intención de la línea.

Cada área de crecimiento se divide en líneas y sublíneas que a su vez se concretan en objetivos educativos, en algunos casos las líneas sólo manejan un concepto por eso no poseen sublíneas sino que se identifican directamente con objetivos. En los siguientes diagramas de cada área de crecimiento, se puede visualizar el funcionamiento de las Áreas de Crecimiento, sus Líneas y Sublíneas, se puede observar que se encuentran numeradas en el sentido de las manecillas del reloj, cada número se acompaña del contenido de las líneas y las sublíneas

Polígono representativo del Área de Corporalidad con sus Líneas y Sublíneas

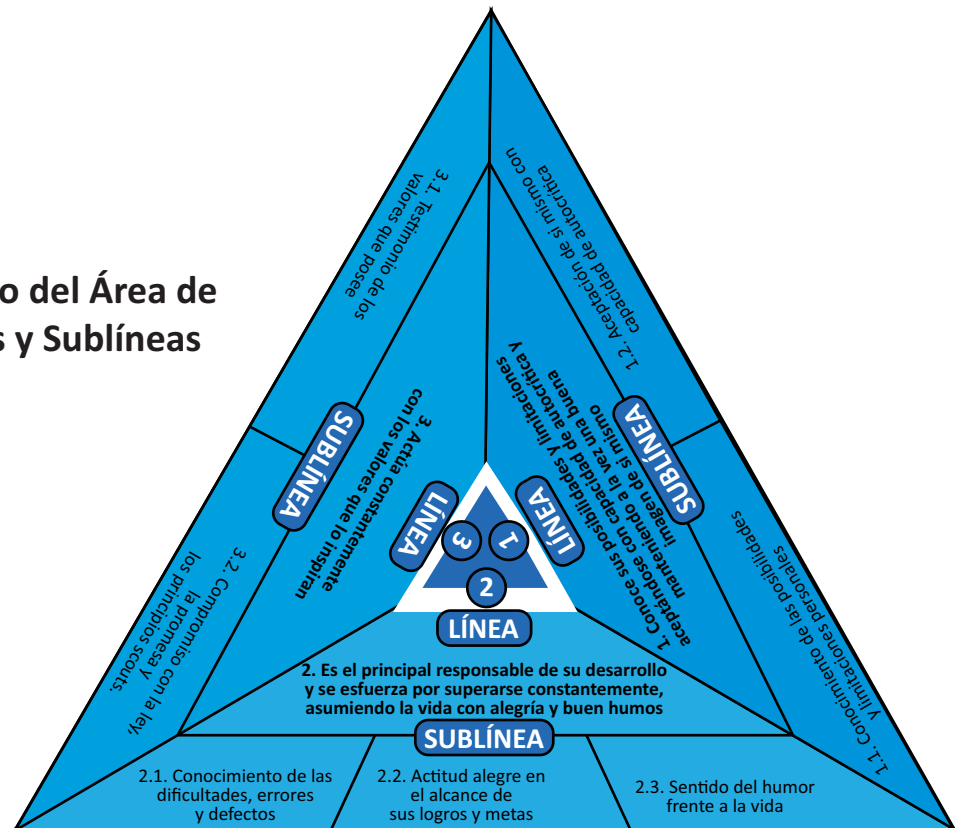


Polígono representativo del Área de Creatividad con sus Líneas y Sublíneas



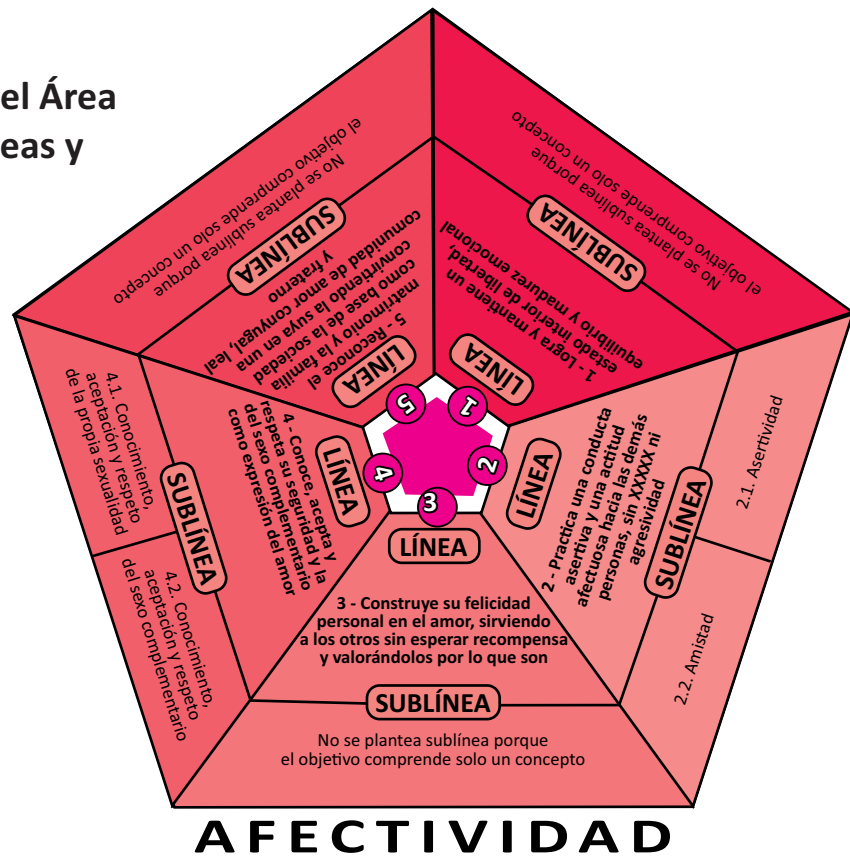
CREATIVIDAD

Polígono representativo del Área de Carácter con sus Líneas y Sublíneas

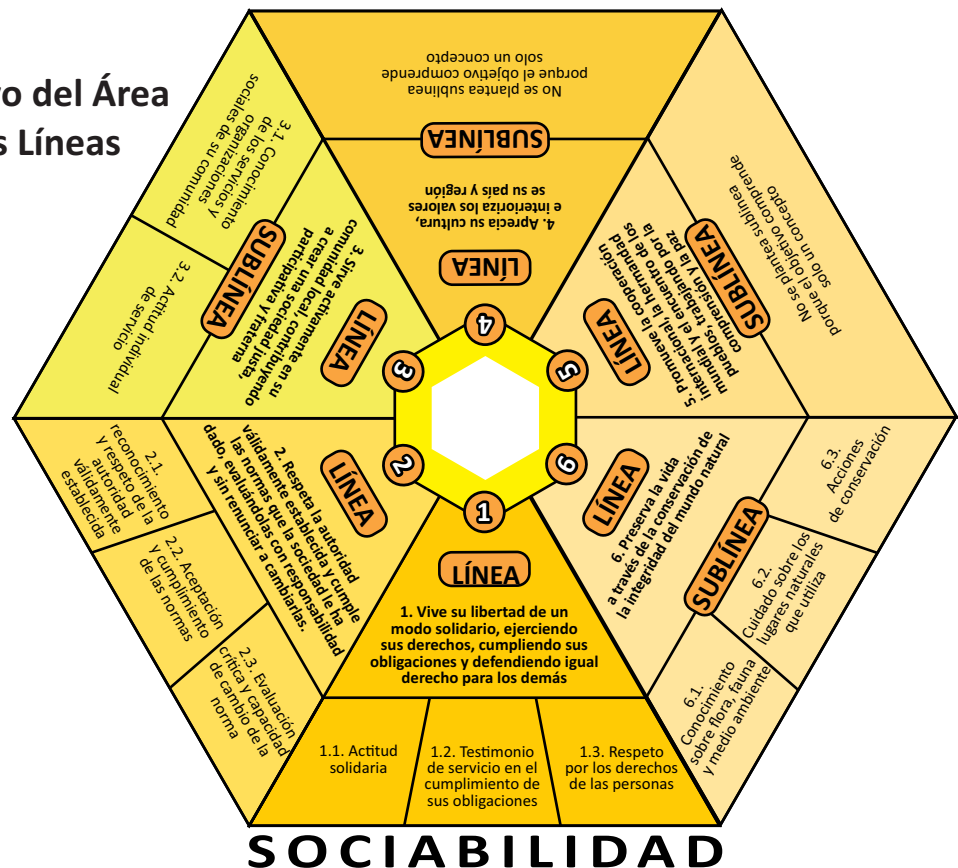


CARÁCTER

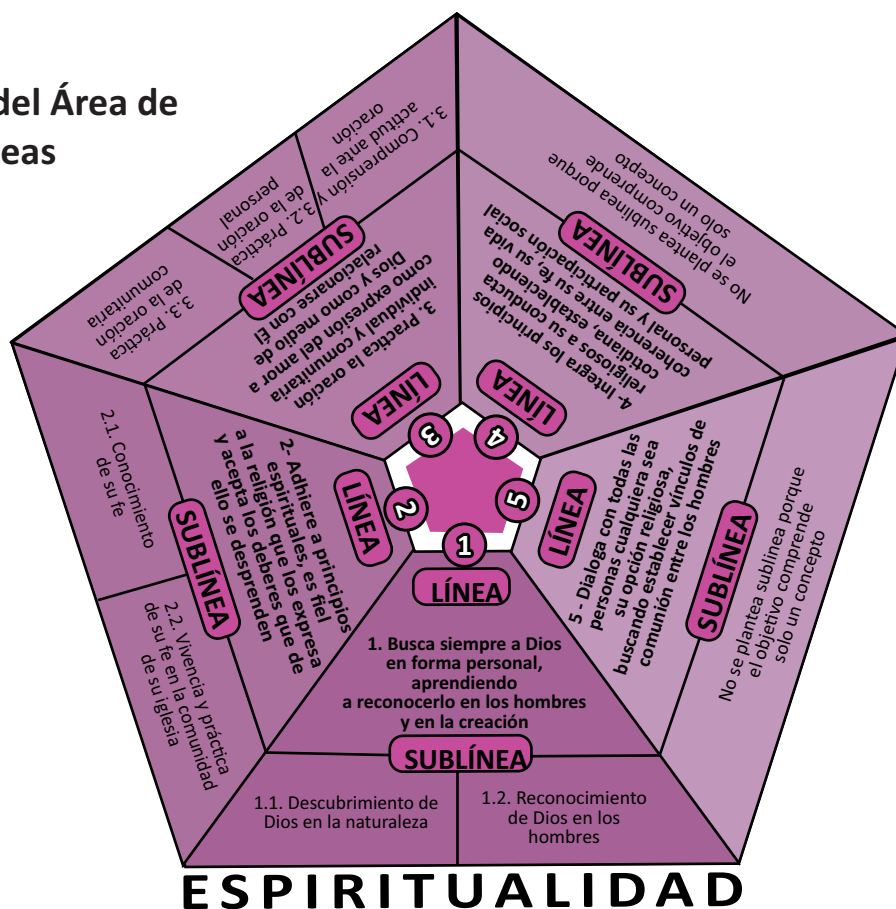
Polígono representativo del Área de Afectividad con sus Líneas y Sublíneas



Polígono representativo del Área de Sociabilidad con sus Líneas y Sublíneas



Polígono representativo del Área de Espiritualidad con sus Líneas y Sublíneas



Objetivos Educativos de la Rama

Los Objetivos Educativos constituyen el norte de la progresión personal de los jóvenes y la tarea del dirigente es posibilitar su alcance mediante las actividades, facilitar su comprensión, así como su medición, evaluación y verificación del cumplimiento.

Estos son de manejo único del dirigente, y serán convertidos en Cacerías y Estrategias, que permitirán al lobato asumirlos en la medida de sus posibilidades e intereses, socializando y eligiendo las Cacerías con su dirigente, los objetivos educativos propios de la Rama, se convierten en las metas de cada uno.

Para cada Área de Crecimiento y atendiendo al desarrollo y crecimiento personal según el rango de edad, se plantean los objetivos Educativos por

Rama, los que se establecen de manera progresiva, en un lenguaje de fácil comprensión y reflejan comportamientos, pensamientos, actitudes y demás esperadas para el rango de edad que determina la Rama.

Los objetivos educativos constituyen una propuesta que ofrece a los jóvenes la oportunidad de asumir sus propios objetivos de crecimiento personal.

Teniendo en cuenta la totalidad de las áreas de crecimiento, el conjunto de objetivos educativos se establece con unidad y secuencia entre ellos, de manera que la propuesta se mantenga coherente a través de las Ramas Manada, Tropa y Comunidad existiendo así objetivos para cada una, terminando a los 18 años; edad en la que de

acuerdo a la legislación colombiana adquiere el carácter de ciudadano. De ahí en adelante, contando con el perfil de egreso que marcan los objetivos terminales, el joven emprende un camino de afianzamiento y profundización en su ser, enmarcado en la experiencia que el Roverismo le ofrece y por la que puede optar si es de su interés.

Indicadores

Los indicadores aparecen como la forma directa de medir el objetivo educativo de la Rama, puesto en un lenguaje amigable para el adulto que le permita entender el alcance del objetivo. Su formulación se encuentra de manera cualitativa, siendo esta la característica principal de la medición del desarrollo y crecimiento personal.

Para facilitar la comprensión del objetivo educativo, así como su medición evaluación y verificación de cumplimiento se plantean indicadores para cada uno de ellos, expresados en un lenguaje de fácil comprensión, su formulación se encuentra de manera cualitativa, siendo ésta la característica principal de la medición del desarrollo y crecimiento personal.

Los indicadores se plantearon con las siguientes características:

- Conductas observables.
- Facilitan la formulación de actividades.
- Comprensibles para la totalidad de los dirigentes.

Fases y Etapas del Plan de Progresión Personal

Las fases de progresión constituyen principalmente espacios de apropiación para el niño, de manera tal que haga suyo el Plan de progresión personal dependiendo de la fase en la que se encuentre.






Dentro de cada fase existen una serie de Cacerías que el niño debe cumplir para avanzar, las cuales a su vez se convierten en un sistema de reconocimientos progresivos donde se debe terminar una fase para poder continuar.

El sistema de progresión para los Lobatos plantea 4 fases y 2 etapas; las fases están compuestas por Lobo

Patatierna, Lobo Saltador, Lobo Rastreador y Lobo Cazador; cada una de ellas tiene una insignia representativa que el Lobato obtiene a medida que cumple con las cacerías correspondientes de la fase. Las etapas se presentan iniciando y culminando la vida del Lobato en la Manada; la primera aparece como periodo introductorio al ingreso de la Manada cuyo símbolo será la investidura y la realización de la promesa por primera vez; la última llamada etapa de Lobo Solitario es el periodo de transición del Lobato entre la Manada y la Tropa. Aquí se entrega la insignia de paso al momento de realizar el Gran Salto.



Imagen: CRM - Región Boyacá

<p>ETAPA INTRODUCTORIA</p> <p>LOBEZNO</p>	<p>Periodo de Introducción. Tiempo introductorio donde el lobato comparte sus primeras experiencias con la Manada. El Lobezno empezará a conocer: los fundamentos del ser Scout, el lenguaje que utilizamos, la Promesa, la Ley y la vida en la manada. Es el momento propicio para que el niño determine si continúa, manifestando su deseo de ingresar al Movimiento Scout.</p> <p>Ésta etapa culmina con la ceremonia de Investidura en donde dice y se compromete con la promesa del lobato, dejando de ser un o una Lobezno y por primera vez dirige el Gran Clamor como Lobato de la Manada.</p>
<p>PATATIerna</p> 	<p>Primera fase de progresión. Es aquel que está empezando su vida en la Manada iniciando su viaje, preparándose y adquiriendo destrezas para sobrevivir dentro de la selva de Seeonee. Deberá alcanzar al menos el 80% de las cacerías y haber obtenido mínimo dos especialidades (en cualquier área).</p>
<p>LOBO SALTADOR</p> 	<p>Segunda fase de progresión. Ya el Lobato ha endurecido sus garras, está realizando su proceso de cacerías acompañado por los Viejos lobos; puede saltar, correr; se defiende en la selva, pero aún le hace falta madurar más. Para obtener su insignia deberá alcanzar al menos el 80% de las cacerías y tener mínimo cuatro especialidades</p>
<p>LOBO RASTRERADOR</p> 	<p>Tercera fase de progresión. Ya el Lobato está en capacidad de seguir las huellas de los distintos animales de la Selva, “Tu rastro va junto a mi rastro”. Sabe diferenciar, por su olfato, las épocas de sequía y de lluvia. No se pierde pues reconoce los caminos por donde ha transitado. Está muy maduro, conoce muy bien la ley y la cumple a cabalidad. Para lograr esta insignia deberá pasar al menos el 80% de las cacerías y haber obtenido mínimo seis especialidades.</p>
<p>LOBO CAZADOR</p> 	<p>Última fase de progresión. Ya es un Lobato experto, caza su propio alimento y lo comparte con los demás integrantes de la Manada. “Mi caza es para ti”. La insignia se le entregará al Lobato que cumpla el 80% de las cacerías y tener mínimo ocho especialidades. La insignia la tramita Akela ante la Comisión Nacional de Lobatos, la cual expedirá el certificado correspondiente. Esta gestión puede llevarse a cabo a través del correo electrónico institucional de la Comisión Nacional de Lobatos.</p>
<p>ETAPA LOBO SOLITARIO</p> 	<p>Etapa de transición entre la Manada y la Tropa. Es el periodo en que el Lobato se preparará totalmente para su paso a Tropa, ya tiene la edad y el desarrollo personal para partir de la Manada. La Etapa de Transición tendrá una duración entre 1 y 3 meses según el caso, busca que a través de varias participaciones en las actividades que desarrolla la Tropa de su Grupo Scout y de común acuerdo entre los dirigentes de las Ramas, logre acercarse a la misma, incursionando en el Sistema de Patrulla, buscando afinidades y adentrándose en la nueva experiencia por vivir, para que llegado el momento del paso de la Manada a la Tropa (Gran Salto) se lleve sin ninguna dificultad.</p> <p>La Insignia se entrega únicamente en la Ceremonia de Paso (Gran Salto) por Akela, como símbolo que le recordará en la Tropa todo lo que vivió y aprendió en la Manada.</p> <p>Ésta insignia se porta en el uniforme durante toda su vida como miembro activo juvenil.</p>

Cacerías

Los Objetivos educativos se desarrollan a través de actividades DURAS (Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas y Seguras), que se presentarán a los lobatos de una manera clara, sencilla y retadora, con el fin de dinamizar su participación activa, la que tiene como motivación para el niño la obtención de una insignia y para el dirigente el alcance de los Objetivos Educativos, los que en ningún momento serán presentados a los jóvenes más que convertidos en cacerías.

Para el logro de cada una de las Fases de Progresión los objetivos se presentarán a los Lobatos como CACERÍAS, las cuales serán validados, en todos los casos, en conjunto entre el niño y el dirigente, y serán desarrolladas de manera individual o grupal, para el avance en su plan de progresión. Para esto contarán con un instrumento adicional que será sencillo, atractivo y que le presenta una serie de Cacerías, para que realice la elección y determine cuáles y de qué manera los llevará a cabo.

Este sencillo instrumento es el CUADERNO DE CAZA, en el cual el Lobato encontrará una serie de Cacerías por Fases de Progresión, redactadas de manera tal que se sienta animado a realizarlas, la idea es que el Cuaderno de Caza no sea visto como un “texto guía”, es por eso que no hay plazo y orden estricto para ser desarrollado, no debe constituirse en la “tarea semanal” de la Manada; y las actividades del día a día de las reuniones o encuentros de manada, no deben ser inspiradas en estas cacerías, sino en el logro del énfasis del Ciclo de Programa como se verá en el capítulo cinco de esta Guía.

De ahí que el Cuaderno de Caza debe ser un elemento atractivo para que sea desarrollado por el Lobato, con el acompañamiento y asesoría del Viejo Lobo e incluso de los padres, esto ratifica que es un proceso individual, cada Lobato tendrá su ritmo específico que será pactado con el dirigente

encargado del seguimiento del mismo. Es por eso que, si un Lobato hace parte de la manada desde los 7 años de edad, tendrá cerca de 4 años para realizar las cacerías, por el contrario, un lobato que ingrese a los 9 años tendrá unos 2 años para realizar la misma labor.

Es posible que encontremos Lobatos con ansiedad de cumplir con todas las cacerías en corto tiempo, este interés del Lobato el Viejo Lobo debe de aprovecharlo y canalizarlo para que el lobato logre tener un adecuado desarrollo de su Cuaderno de Caza. El tiempo en que se alcanzan las diferentes fases de progresión es diferente para cada niño y la tarea para los viejos lobos es velar por el buen desarrollo de cada una de las cacerías.

En algunas cacerías se invita al Lobato a desarrollarlas en compañía de padres e incluso otros familiares, por lo que el documento del Cuaderno de Caza no solo tiene un prólogo para el Lobato sino también para los padres. Es muy importante que el dirigente de Manada conozca en profundidad el Cuaderno de Caza.

Las cacerías permitirán el fortalecimiento de conocimientos, habilidades y destrezas, junto con la capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y desenvolverse en el mundo, teniendo en cuenta las condiciones del individuo y las disposiciones con las que actúa, que inciden sobre los resultados de la acción.

Dado que la Progresión Personal está ligada al cumplimiento de cacerías y el logro de especialidades; es importante que además del registro personal del desarrollo de las Cacerías que el Lobato tiene en su Cuaderno de Caza, los Viejos Lobos lleven un registro por Lobato del logro de especialidades; el dirigente de Manada debe tener siempre claro que el cumplimiento de Cacerías implica que el Lobato está logrando los objetivos de Rama y los indicadores del mismo.

Se presentará entonces dos (2) herramientas anexas que permitirán facilitar y apoyar la labor del dirigente en todo lo que tiene que ver con el seguimiento individual y grupal en la Manada. Como se sugirió anteriormente es muy importante que el dirigente de Manada conozca en profundidad el Cuaderno de Caza.

El primero de ellos es la Malla de Objetivos Educativos- Indicador - Cacerías- Estrategias: esta es una herramienta de consulta de las cacerías propuestas en el Cuaderno de Caza y a las Estrategias planteadas; busca que el Dirigente pueda relacionar más rápido las Cacerías con el Área de Crecimiento y con el Objetivo Educativo

correspondiente; es conveniente resaltar que este documento es la guía para desarrollar la segunda herramienta llamada malla de cumplimiento; del que hablaremos más adelante.

El procedimiento para el manejo de este primer documento requiere tener como punto de partida que las cacerías propuestas dentro del Cuaderno de Caza se encuentran identificadas por una huella a forma de viñeta que puede ser de siete (7) colores diferentes, de los cuales seis (6) corresponden a las Áreas de Crecimiento y uno (1) adicional que corresponde a las cacerías relacionadas con los conocimientos y habilidades Scout; como se gráfica a continuación:



CORPORALIDAD

CREATIVIDAD



CARÁCTER

AFECTIVIDAD



SOCIABILIDAD

ESPIRITUALIDAD



HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS SCOUT



Estrategias

Las estrategias conforman una herramienta para el dirigente en el cumplimiento de los objetivos educativos, teniendo en cuenta que algunos por su esencia, contenido y repercusión no pudieron convertirse en actividades DURAS para ser desarrolladas mediante Cacerías, por lo tanto, se brindarán sugerencias a los dirigentes que los encaminen al cumplimiento de la totalidad de los objetivos.

Las Estrategias estarán planteadas en un documento de uso exclusivo del dirigente, en donde se mostrarán a manera de una descripción de actividad genérica para que mediante conductas observables se logre realizar la evaluación del objetivo educativo propuesto. Éstas Estrategias conducen a la observación por parte del dirigente de conductas y actitudes, cuyos resultados dialogará directamente con el niño o joven para corregir o reforzar, aunque éstas no forman parte del conjunto de requisitos para la obtención de las insignias.

Las estrategias no están divididas por fases de progresión como las cacerías, son transversales a

la vida del lobato, el dirigente debe estar en constante evaluación de los objetivos que están llevados a estrategias; como los objetivos educativos están puestos en términos de la rama, podrá hacer el seguimiento en cualquiera de las fases de progresión.

Se debe tener especial atención en no descuidar el seguimiento de las estrategias y enfocar la progresión personal únicamente en lo que es visible a la luz del lobato como lo son las Cacerías, ya que las estrategias juegan un papel fundamental en la progresión personal y se convierten en una herramienta para nivelar a los niños cuando entran a edad tardía, ya que si el ingreso se da, por ejemplo a los 9 años, no podemos desconocer que él cuenta con un desarrollo personal que ha logrado por diferentes factores que lo rodean en su vida, de ésta manera el dirigente podrá evaluar sus comportamientos y dar por cumplidos ciertos objetivos educativos que se evalúan a través de las estrategias. Y de ésta manera poder acercarlo al perfil de egreso de la Manada planteado por los objetivos de rama.

Objetivo, Indicador, Cacerías, y Estrategias:

A continuación, se presentarán las diferentes cacerías y estrategias planteadas en la malla de objetivos educativos de la Asociación Scouts de Colombia, diferenciadas por áreas de crecimiento y discriminadas por objetivos educativos, es importante reiterar que ésta información es única y exclusivamente para el dirigente, el niño no debe conocer de su existencia.

Las Estrategias, entonces, proceden de un indicador que hace medible un objetivo educativo,

que a su vez es una de las conductas esperadas en una de las seis áreas de crecimiento, cada una discriminada en Líneas y Sub-líneas. Para hacer un seguimiento detallado de todo el proceso, se presenta como documento complementario la Malla de Objetivos Educativos de Colombia, en la cual se puede apreciar la totalidad del desarrollo esperado y su continuidad.

MALLA DE OBJETIVOS – INDICADORES –
CACERIAS – ESTRATEGIAS

Especialidades:

La especialidad es un conocimiento o habilidad particular que se posee sobre una determinada materia. Ésta especialidad es voluntaria, individual y se realiza de manera flexible.

Para lograr las especialidades en la manada se debe tener presente que son las actividades que desarrollará el Lobato para explorar, conocer, aprender y demostrar sus conocimientos, habilidades y aptitudes en determinadas áreas de afición. Se entrega una insignia como motivación y reconocimiento al logro de su trabajo.

Para facilitar la evaluación cuenta con el apoyo de su jefe de manada, sus viejos lobos y los jefes de cada rama del grupo al que pertenece, ellos lo acompañan en el proceso de desarrollo de la especialidad.

También hay que tener presente que hay muchas personas, por fuera del Movimiento Scout, que conocen, manejan y trabajan en distintas áreas, las que podemos aprovechar como SINODALES para que nos ayuden en el trabajo de determinadas especialidades, quienes orientarán al lobato y certificarán la idoneidad para el logro de la insignia respectiva.

Los objetivos educativos personales de cada lobato representan un eje central a lo largo del cual se desarrolla su personalidad, mientras que las especialidades operan como una línea envolvente que circula alrededor de ese eje. En cualquier punto del eje en que pueda ubicarse, la especialidad implica una profundización, un esfuerzo adicional del lobato que complementa y enriquece su proceso educativo global.

Como la variedad de especialidades no tiene límite, éstas ayudan a reforzar los objetivos educativos en todas las áreas de crecimiento, sin dejar de mencionar que la mayoría de las especialidades desarrollan aptitudes y

habilidades que atraviesan transversalmente varias áreas.

De acuerdo con sus características, las especialidades en la Manada se han clasificados en 5 (cinco) grandes áreas:

- **Ciencia y Tecnología: Mang.**

Comprende todas las especialidades cuyos aspectos van relacionados con los experimentos científicos, equipos que facilitan la vida cotidiana y en general con la aplicación de conocimientos adquiridos en las diferentes ciencias que los lleva hacia el desarrollo personalizado a partir de sus propias experiencias. De esta manera el dirigente orienta al Lobato en la búsqueda y desarrollo de dichas Especialidades. El fondo de esta especialidad es de color VERDE.

- **Deportes: Bagheera.**

Comprende todas las actividades con las cuales los lobatos desarrollan y estimulan la destreza, la habilidad física y el espíritu deportivo. Los V.L. orientarán a sus lobatos en la búsqueda y desarrollo de dichas Especialidades. El fondo de esta especialidad es de color NARANJA.

- **Vida en la Naturaleza: Wontolla.**

Comprende todas las actividades que realizarán los lobatos demostrando tener conciencia ambiental con respecto a la preservación del mundo, cuidado del medio ambiente y todo ser vivo. Siendo actores, gestores y multiplicadores de estos procesos. El fondo de esta especialidad es de color AMARILLO.

- **Servicio a los Demás: Raksha**

Comprende todas las actividades que reflejan, en el lobato, una sensibilización hacia el prójimo y participan de forma activa

en un proceso de cambio, desarrollo y servicio. El fondo de esta especialidad es de color AZUL.

- **Arte, Expresión y Cultura: Darzee**



Comprende todas las actividades en donde el lobato demuestra habilidad y aptitud, fortaleciendo la cultura en la sociedad y la expresión a través de las artes. El fondo de esta especialidad es de color ROJO.

Adicionalmente existe un eje motivador e integrador de las áreas de especialidades, representado por Hathi, quien fue elegido para este fin por su imagen de liderazgo, sabiduría, sapiencia, buen orden y obediencia. El Lobato al recibir la primera especialidad también recibirá este personaje, que colocará en su manga izquierda de su uniforme y en torno a la cual irá pegando las insignias de las áreas de especialidades.



A continuación, se presentan las áreas de Especialidades con algunos ejemplos, teniendo en cuenta que su número variará de acuerdo a los gustos e intereses de los lobatos:

Área	Insignia de Área	Especialidades
MANG "Ciencia y Tecnología"		Bibliotecario Camarógrafo Carpintero Cocinero Diseñador de páginas web Electricista Informática Internet Panadero Periodismo Plomero Química Reparaciones Repostería y decoración Fotógrafo Marquetería, entre otros
Bagueera "Deportes"		Aeróbicos Ajedrez Atletismo Baloncesto Ciclismo Defensa personal Equitación Fútbol Gimnasia Golf Lucha libre Natación Patinaje Parapente Pesca Tenis de mesa Polo Escalada Tenis de campo Vóleybol, entre otros

Área	Insignia de Área	Especialidades
<p>WONTOLLA “Vida en Naturaleza”</p>		<p>Agropecuario Astronomía Avicultor Apicultor Botánica Campismo Conservación Excursionismo Forestal Geología Horticultura Jardinería Lombricultura Meteorología Orientación Pionerismo Protección de los animales Reciclaje Supervivencia Zoología, entre otros</p>
<p>Raksha “Servicio a los demás”</p>		<p>Bombero Civismo Coleccionista Salvavidas Guía Intérprete Primeros auxilios Locutor Seguridad Señalización Servicio comunitario Auxiliar de tránsito Acólito Catequista Corista de iglesia, entre otros</p>

Área	Insignia de Área	Especialidades
DARZEE “Expresión, Arte y Cultura		Modelaje Alfarería Bellas artes Bordado Cabuyería artesanal Cerámica Danza Dibujo Encuadernación Escenografía Folklore Guardián de leyenda Lector Escritor Música Filatelia Pintura Costura Teatro Tejido, entre otros

Manejo de Especialidades:

El lobato que desee obtener una especialidad en un área, manifestará su interés por este tema en particular, a los dirigentes de manada, quienes le explicarán de manera clara los requisitos para obtenerla y orientarán su trabajo tendiente a la consecución de la insignia de especialidad.

El lobato y el dirigente harán un acuerdo y fijarán los objetivos, acciones y pautas para adquirir la especialidad.

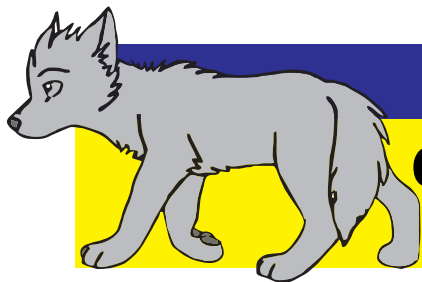
El dirigente acompañará y hará un seguimiento permanente en el desarrollo de actividades para el logro de la especialidad del lobato.

Después de conocer el informe del dirigente sobre los acuerdos ya cumplidos, se buscará el momento adecuado dentro de una reunión, para reconocer

al lobato la entrega de la Insignia de especialidad, la insignia del área y del certificado correspondiente.

La insignia de la especialidad se coloca en la banda de especialidades y en la manga izquierda de la camisa del uniforme se colocará el área de la especialidad correspondiente, cuando el lobato complete al menos dos especialidades por área y la pegará en torno a la insignia de Hathi que es el eje motivador e integrador.

El tema de especialidades se profundiza notoriamente en el Manual de Especialidades para Lobatos de la Asociación Scouts de Colombia, se debe tener en cuenta que este documento es de uso del adulto y no del lobato.



CAPÍTULO V:

CICLO DE PROGRAMA Y ACTIVIDADES EN LA MANADA

Es importante notar que mientras se adentra más en esta guía, se encuentran instrumentos prácticos fundamentales para el trabajo efectivo en la manada, en este momento se asumirá el ciclo de programa y las actividades que en él se desarrollan, que va muy de la mano con el tema afrontado en el anterior capítulo, la progresión personal, que de una u otra manera deben ser aplicado de manera paralela al desarrollo del ciclo de programa y sus actividades.



Imagen: CRM - Región Quindío

Actividades Fijas y Variables en la Manada.....

El conjunto de actividades que realizan los Lobatos, les permite tener experiencias que contribuyen al logro de sus objetivos de Rama de manera indirecta y progresiva; creando al mismo tiempo el ambiente que se vive en la Manada y que llamamos VIDA DE GRUPO. No sólo los objetivos se logran a través de actividades, sino que también los distintos elementos que componen el método scout se concretan en la práctica a través de las actividades.

Muchos dirigentes prefieren nombrar a todas las actividades de la manada como CACERIAS, y de hecho es muy aconsejable, pero sí se debe tener cuidado de no confundir las Cacerías propias de la progresión personal que se trataron en el capítulo anterior, con las Cacerías que hacen referencia a las actividades desarrolladas en el día a día de las reuniones de manada.

Dentro de los principales tipos de actividades se pueden distinguir las Actividades Fijas y Variables:

- **ACTIVIDADES FIJAS:** Las actividades fijas son aquellas que se desarrollan generalmente de la misma forma en relación a su contenido, se necesitan realizar con frecuencia para crear el ambiente deseado por el Método Scout, produciendo vivencias que dan el toque típicamente scout a la Vida de Grupo y contribuye de manera genérica al logro de los objetivos, ayudando a administrar el método. Se asume que las actividades Fijas son por su naturaleza DURAS (Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas y Seguras) y dada la tradición en su ejecución no suele elaborarse Ficha de Actividad para su desarrollo, aunque si requiere preparación. Dentro de las actividades Fijas se pueden citar: las ceremonias; los juegos, cantos y danzas tradicionales; las narraciones, entre ellas las que corresponden al Libro de las Tierras Vírgenes; la flor roja; los Consejos de Roca, entre otras.
- **ACTIVIDADES VARIABLES:** Las actividades variables responden a los énfasis de los ciclos

de programa, lo que las lleva a tener formas variadas y a contenidos muy diversos, según las inquietudes expresadas por los niños. Este tipo de actividades no se suelen repetir continuamente, salvo que los mismos Lobatos deseen hacerlo; contribuyen a la obtención de uno o más objetivos claramente determinados. Dada estas condiciones, las actividades variables deben ser diseñadas y preparadas, cuidando que sean “DURAS” (Desafiantes, Útiles, Recompensantes y Seguras). Ejemplos de actividades variables podrían citarse muchos, pero en busca de dar claridad, actividades como carreras de observación, visitas a museos, montaje de representaciones, entre otras, pueden encarnar actividades variables en la medida que respondan a un énfasis y al ambiente de referencia de un ciclo de programa.

La narración de historietas, las representaciones y los juegos, constituyen tres grandes pilares en el trabajo con la Manada:

Las historietas proveen en el niño su principal fuente de experiencia, que lo inducen a tomar actitudes superiores, le adhieren al espíritu los principios fundamentales del bien y del mal. Al narrar una historieta debe haber un propósito definido, como el de inculcar admiración por alguna virtud como la lealtad, el valor, la confianza en sí mismo, etc.

Para obtener un buen resultado de las historietas hay que motivar al lobato, saberla narrar y para ello, debemos tener presente: sitio o lugar, el Viejo Lobo que la narre debe utilizar distintos tonos de voz (lo que despierta el interés), que dure máximo media hora (ya que si se hace extensa perderá el interés), es importante que la moraleja quede bien clara.

Las representaciones también son importantes,

por lo general se desprenden de una historieta; nos dan la oportunidad de que el lobato se exprese, se eduque y temple su carácter. Deben ser sencillas y cortas, ellas crean disciplina, orden e imaginación.

A la edad que tienen los lobatos, el juego es primordial (aprender jugando), pero no se juega por jugar, se juega por un objetivo claro y que tenga relación con las demás actividades que estamos desarrollando en el ciclo de programa. En el juego se destacan actitudes muy claras: disciplina, respeto por las normas, orden, respeto, tanto para el ganador como para el perdedor (el perdedor felicita al ganador y este no humilla a aquel).

Las danzas de la selva también juegan un papel importante en nuestro trabajo con los lobatos, con ellas se refuerzan los valores de los personajes que queremos rescatar, hay que utilizarlas con relativa frecuencia y hacer de ellas un instrumento formativo.

Por cierto que en la realidad los lobos, los monos y los demás animales de la selva no son de la forma en que se presentan en la fábula, pero así se ofrecen como símbolos que nos permiten llegar al alma infantil. Y el símbolo nos muestra, por ejemplo, el contraste entre dos pueblos que representan muy diferentes estilos o formas de ser, que simbolizan actitudes que nos asedian continuamente en la vida y ante las cuales debemos optar.

La manada de Seeonee es una sociedad reconocida en la selva por su capacidad de organización. En oposición a los monos, el pueblo sin ley, los lobos tienen una sociedad basada en la pertenencia a la Manada y en el cumplimiento de la Ley, lo que hace de ellos un pueblo respetado por todos.

Ciclo de Programa

Es un instrumento de planificación participativa mediante el cual, a través de fases sucesivas, se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades para un determinado período, al mismo tiempo que se analiza la forma en que se aplica el Método Scout y se observa y reconoce el

crecimiento personal de los niños. Es una herramienta educativa que convierte en sistema la consulta a los niños y su participación en la propuesta, selección, preparación, realización y evaluación de las actividades.



Todas las experiencias, momentos, contexto y actividades, deben organizarse mediante una herramienta que brinda el Movimiento Scout y que se denomina Ciclo de Programa. Ésta herramienta tiene dos naturalezas. Por una parte, es una herramienta de organización y por otra, es un instrumento pedagógico. Como herramienta de organización es la manera en que se organiza y desarrolla todo lo que acontece en la Manada, durante un periodo de tiempo, en donde se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades, al mismo tiempo que se observa y reconoce el crecimiento personal de los lobatos.

Se realiza con una duración variable, el cual puede ser entre 3 y 4 meses, es decir, 3 o 4 ciclos en el año; no se recomienda mayor duración, ya que,

según el desarrollo de los niños de la Manada, pierden fácilmente el interés en el ambiente de referencia cuando éste se prolonga. Se basa en las actividades seleccionadas previamente en el consejo de la Roca y con referentes que se encuentren dentro del Marco Simbólico.

Es importante recordar:

- Para su construcción se deben tener en cuenta las sugerencias que se han dado en el consejo de la Roca.
- Los Viejos Lobos son acompañantes del proceso y no deben imponer su deseo, sobre los gustos y necesidades de los Lobatos.

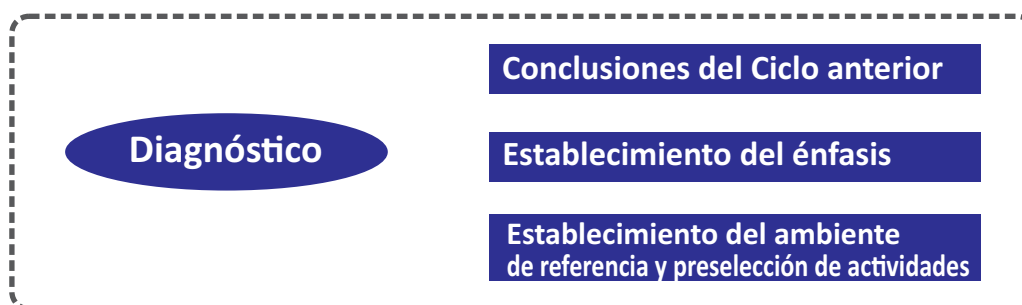
Ahora se analizarán las cuatro fases en que se estructura el Ciclo de Programa en la Manada:

Diagnóstico:

En esta fase, los Viejos Lobos analizan primero los resultados del ciclo que acaba de terminar y establecen un DIAGNÓSTICO general de la Manada en cuanto a la aplicación del método, el desarrollo de las actividades y el avance general de los lobatos en el logro de los objetivos de Rama. Este diagnóstico nos permite determinar el énfasis que tendrá el Ciclo que se inicia, principalmente en relación con el tipo de actividades y las áreas de crecimiento.

La elaboración del diagnóstico es una labor propia de los dirigentes de manada, en donde ellos

determinan las conclusiones sobre el estado actual de la Manada, sin embargo es importante que este diagnóstico se vea permeado por las expresiones de los lobatos en el consejo de roca, donde a través de sus palabras nos pueden contar su percepción frente a la manada, a lo que vivieron y a lo que esperaban vivir; con base en ellas se establece el énfasis del ciclo de programa a comenzar y de manera complementaria se identificará un ambiente de referencia que facilite el logro del énfasis. En el siguiente esquema se ilustra los pasos a seguir en esta primera etapa del ciclo de programa.



Conclusiones del Ciclo Anterior: Para generar un buen diagnóstico se debe tener en cuenta las conclusiones del ciclo anterior, en donde justifica revisar las evaluaciones de las actividades y el cumplimiento del énfasis del anterior ciclo. Para medir la adecuada aplicación del Método Scout en el pasado ciclo se sugiere responder las siguientes preguntas:

- ¿Se aplicaron todos los elementos del método scout?
- ¿Estuvieron equilibradas las actividades fijas y variables?
- ¿Las actividades fijas fueron interesantes y significativa para los lobatos?
- ¿Las actividades variables fueron DURAS?

- ¿Se afrontaron todas las áreas de crecimiento de manera equilibrada?
 - ¿Hubo preocupación por el seguimiento de la progresión de cada uno de los lobatos?
 - ¿Los lobatos logran progresivamente los indicadores previstos en los objetivos de rama?
- El equipo de dirigentes se formulará estas preguntas de la manera que consideren apropiadas a sus necesidades, si consideran necesario pueden agregar otras. Una vez contestadas estas preguntas y teniendo en cuenta elementos como el cumplimiento del énfasis y la evaluación de las actividades del ciclo que acaba de terminar se podrá redactar el diagnóstico.

Establecimiento del énfasis: Con base en las conclusiones del ciclo anterior y después de analizar la aplicación del Método, se propone el énfasis para el ciclo que inicia, siendo el énfasis una visión general y a corto plazo de la Manada, respondiendo directamente al diagnóstico y en

donde se busca fortalecer los aspectos positivos, corregir los negativos y orientar las acciones que va a realizar la Manada en el ciclo que comienza. Para una mejor ilustración se va a citar un ejemplo tanto de diagnóstico como de énfasis:

DIAGNÓSTICO

Los lobatos se mostraron muy entusiasmados en el pasado ciclo, las actividades fijas estuvieron equilibradas con las variables, se tuvo en cuenta todas las áreas de crecimiento en el diseño de actividades, pero se notó que los lobatos no mostraron mucho interés en las actividades que tenían que ver con las problemáticas de los demás, el seguimiento a la progresión personal no se hizo de manera permanente, pero si hubo importante interés por las especialidades.

ÉNFASIS

Se buscará mantener el entusiasmo de los lobatos, proponiendo actividades fijas y variables atractivas, en las que se mantengan equilibradas todas las áreas de crecimiento. Se incrementarán las actividades y experiencias de toque social que contribuya a aumentar el interés por los demás.
Los dirigentes se comprometerán a mejorar el seguimiento de la progresión de los lobatos y seguirán motivando el logro de especialidades.

En este ejemplo simulado, podemos ver que aspectos como el nivel de entusiasmo de los lobatos, el equilibrio dado entre las actividades fijas y variables, el manejo integral de las áreas de crecimiento en el diseño de actividades y el manejo de especialidades fueron puntos

destacados durante el ciclo que finaliza, y se tendría por mejorar el interés de los niños por las problemáticas de los demás y la aplicación de la progresión personal; lo que llevó a formular un énfasis en donde se fortalezca o mantenga lo positivo y se mejore lo que haya faltado.



Establecimiento del ambiente de referencia

A continuación, se debe elegir un ambiente de referencia que permita desarrollar el énfasis y que sea atractivo para los lobatos, no debe caerse en el error de simplemente seleccionar el ambiente de referencia por ser la película, serie de televisión o el video juego de moda, debe pensarse en que permita y facilite lograr el énfasis y que aporte un mensaje positivo que enriquezca los valores de los lobatos. Ésta es una tarea que puede ser apoyada por los lobatos, pues son los que están realmente actualizados al contexto que les rodea; conversar sobre lo que les gusta ver, leer, jugar, escuchar y

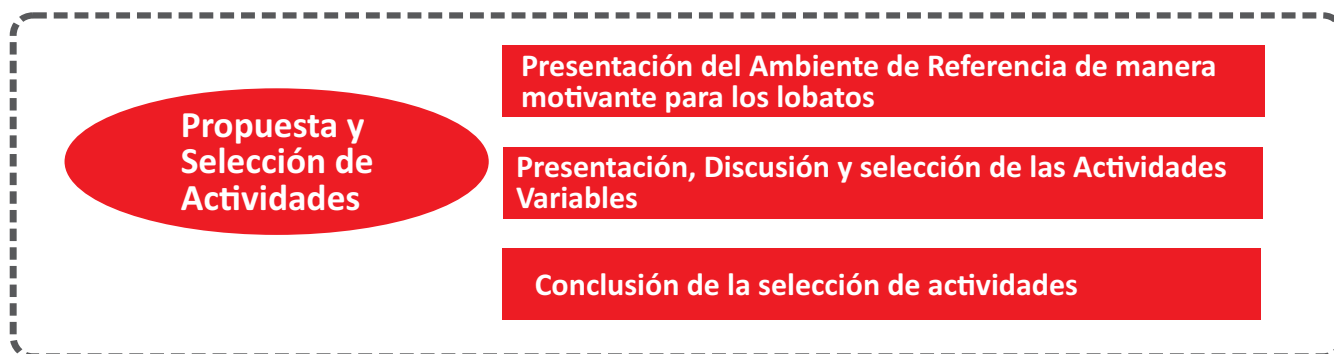
demás es la puerta de ideas que se requiere para estos espacios.

El ambiente de referencia para un ciclo de programa en la Manada no tiene que ser uno solo, este puede variar y modificarse según las necesidades de los Lobatos con coherencia con el énfasis que se está accionando. Será entonces decisión de los Viejos Lobos el uso de uno o de varios ambientes de referencia, dentro del mismo ciclo de programa.

Propuesta y Selección de Actividades:.....

Cuando se tiene claridad en el énfasis que genera el diagnóstico, es importante comenzar a darle forma a la manera en que se desarrollará programa del ciclo en construcción y éste se hace

a través de la selección y organización de las actividades variables que se dinamizan por medio del ambiente de referencia. Revisemos el siguiente esquema:



Presentación del ambiente de referencia de manera motivante para los lobatos: En este momento se debe invitar a los lobatos a conocer de manera lúdica el ambiente de referencia y se arma una celebración para el inicio del ciclo de programa. Para ello se sugiere realizar, un juego, una fiesta, una presentación o cualquier actividad

que permita que los lobatos conozcan y/o apropien el ambiente de referencia seleccionado para el ciclo. Todo está en la disposición imaginaria de los dirigentes de manada; permitan que sus lobatos se disfruten el inicio de esta fantasía y anhelan el desarrollo de la misma.

● ●

Presentación, discusión y selección de las actividades variables: La presentación, discusión y selección de las actividades variables, se hace a través de Juegos democráticos, que tiene por objeto que los Lobatos participen activamente en las decisiones y aprendan a elegir opciones sin dejar de jugar.

Los lobatos son los responsables de aportar las actividades a desarrollar en el ciclo de programa, sin embargo, es preciso que los dirigentes de manada acompañen estas propuestas, dándoles claridad o línea de lo que se pretende trabajar para que ellos realicen aportes coherentes. Por ejemplo, los viejos lobos pueden contarles a los lobatos que las actividades deben variar entre salidas a lugares que requieran costos económicos y aquellos que no, de tal manera que no haya dificultades con el aspecto monetario; contarles

que preferiblemente sean actividades que no se realizaron el ciclo pasado y que definitivamente sean cosas que los diviertan y no necesariamente las que comúnmente hacen en sus colegios o familia.

Para elegir estas actividades se desarrollará lo que llamamos el juego democrático, el cual es el espacio en el que los lobatos tienen la oportunidad de presentar sus propuestas a la manada y entre todos elegir la cantidad que se requieren para desarrollar el ciclo de programa.

Este juego democrático puede hacerse por seisena o por cada lobato, será el dirigente quien de manera creativa proponga la forma de desarrollarlo y por lo tanto es importante que la modalidad varíe entre un ciclo y otro para que los lobatos tengan la oportunidad de plantear sus intereses de manera personal, pero en ocasiones también tener intercambios con sus amigos.

Algunas ideas de juego democrático pueden ser:

- Debate en Congreso: Se trata de simular una sesión del congreso, con oradores, mesa principal, orden de debates y ofrecimiento de la palabra. Para que este juego sea exitoso los Viejos Lobos deben explicar como funciona el Congreso y la idea es que las actividades a elegir sean vistas como proyectos de ley a aprobar.
- Proceso electoral: Se simula una elección de candidatos al gobierno, se recomienda ambientar el proceso electoral con propaganda y concentraciones políticas, es bueno que los dirigentes expliquen como se realizan las elecciones en le país, en este caso las actividades deben ser vistas como candidatos a ser elegidos.
- Subasta pública: Esta idea de juego democrático es muy utilizada, ya que es de sencilla realización y asimilación por parte de los niños, las actividades son representadas como obras de arte (pinturas, por ejemplo) que los mismos lobatos pueden realizar, de esa manera y por medio del mecanismo de

subasta se elegirán las obras de arte (actividades) que mas precio hayan alcanzado.

- Mercado: En este caso las actividades son propuestas como atractivos productos que son puestos a la venta en un mercado, los productos (actividades) mas vendidas son las que se consideran elegidas para el ciclo.

Estos son apenas algunos ejemplos de juego democrático, no son los únicos, de hecho, se invita a los Viejos Lobos que innoven al respecto, muchas veces los mismos ambientes de referencias elegidos para los ciclos proveen ideas de interesantes y poco comunes para realizar juegos democráticos. De esta manera los Lobatos se enfrentan a la alternativa de presentar sus ideas, defender situaciones, argumentar y desarrollar otras habilidades y actitudes que son propias de un proceso de toma de decisiones, es extremadamente importante respetar los resultados del juego democrático para que los niños sientan que sus opiniones son consideradas valiosas.



Conclusión de la Selección de Actividades: Una vez llevado a cabo el juego democrático se debe consolidar la información recaudada en el mismo, analizar los resultados de preferencia que los lobatos han tenido por las actividades

seleccionadas y con base en ello elaborar un calendario para el ciclo. Este calendario debe ser socializado a los niños mediante Consejo de Roca al inicio de la siguiente fase del ciclo de programa.

Organización, Diseño y Preparación de Actividades:

ya que los Lobatos expresaron su decisión sobre las actividades que desean desarrollar durante el ciclo, le corresponde al equipo de Viejos Lobos ORGANIZAR esas actividades en un calendario que comprenda tanto las reuniones semanales, como los acantonamientos y cacerías, propendiendo de esa manera porque se mantenga el equilibrio entre las actividades fijas y variables.

Es muy importante aclarar que esta fase parte del respeto a los resultados del juego democrático, como manifestación del valor que se le da a las decisiones de los lobatos, de igual manera, no se debe olvidar que la ejecución de esta fase del ciclo de programa (Organización, diseño y Preparación de actividades) es tarea exclusiva del equipo de dirigentes.

**Organización,
Diseño y
Preparación de
Actividades**

Organización de Actividades

Diseño de Actividades

Preparación de Actividades

Organización de Actividades: Esta fase necesita de cierta habilidad para combinar actividades diferentes, de distinta duración, en un llamativo calendario, donde se estipule el tiempo y los recursos necesarios. Una vez determinado el calendario de actividades, se somete al conocimiento y decisión del Consejo de la Roca; este lo aprueba, dando inicio a su desarrollo inmediato. Como todo Consejo de Roca, este debe manejar el protocolo propio de este momento, como se describe en el tercer capítulo de esta Guía, en la parte de Sistemas de equipos y organismo de gobierno de la Manada.

Algunos criterios que se sugiere tener en cuenta para la organización de actividades son los siguientes:

- Se debe respetar las actividades variables seleccionadas por los lobatos.
- Si por razones de fuerza mayor deben cambiarse el orden de las actividades deben ser comunicado a los Lobatos y sus padres o representantes.
- Así se haya fijado un énfasis en determinadas áreas de crecimiento, se recomienda que durante el ciclo se incluyan actividades que permitan a los niños avanzar en las distintas áreas.
- Es esencial mantener el equilibrio entre las actividades fijas y variables.

Para la organización del ciclo se recomienda seguir la siguiente secuencia de trabajo:

- Identificar los fines de semana, incluyendo los feriados durante los meses que abarque el ciclo.

- Determinar cuáles van a ser las actividades fijas que se van a realizar durante el ciclo, tales como: Consejos de Roca, Ceremonias, Acantonamientos, Flor Roja, Aniversarios, entre otras.
- Tener en cuenta las actividades de Grupo, Regionales o Nacionales, que pudieran estar programadas durante el lapso del Ciclo.
- Distribuir tentativamente en un calendario previamente preparado para este fin, las principales actividades fijas antes mencionadas teniendo en cuenta que muchas de ellas se efectuarán en fechas fijas, como es el caso de los aniversarios.
- Analizar las actividades variables, su duración y posibles requerimientos y confrontarlas con las fijas, de manera tal que se pueda ir vislumbrando la fecha más apropiada para realizarla. Es bueno recordar que lo más probable es que las actividades no hayan sido diseñadas, por lo que no se tienen aún los pormenores de sus detalles.
- Determinar si con las actividades fijas y variables estimadas son suficiente para completar el ciclo o por el contrario exceden el tiempo programado.
- Es muy posible que cuando se está en este ejercicio de organización se deban hacer sucesivos cambios y ajustes.

A continuación, se muestra un ejemplo de Calendario de Actividades que debe ser visto como una sugerencia, es posible que al interior de las manadas tengan sus formatos ya establecidos que funcionan eficientemente.

NOMBRE DEL GRUPO
NOMBRE DE LA MANADA
PERIODO (Fechas) DEL CICLO

ÉNFASIS: Citar el énfasis que orienta el ciclo de programa

MES	REUNIÓN O ENCUENTRO	FECHA	LUGAR	ACTIVIDADES FIJAS Y VARIABLES POR REUNIÓN
Nombre del Mes 1	1	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	2	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	3	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	4	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
Nombre del Mes 2	5	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	6	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	7	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	8	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
Nombre del Mes 3	9	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	10	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	11	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción
	12	día/mes/año	Sitio donde se realizará la reunión	Listado de actividades Fijas y/o variables con una breve descripción

Un formato de este tipo es de carácter administrativo y debe ser de manejo del equipo de Viejos Lobos y de la Jefatura de Grupo, al igual que datos como fechas y lugares de las reuniones o encuentros deben ser conocidas por los padres de los Lobatos. A los niños en el momento del Consejo

de Roca se les socializará el calendario mostrándolo de manera sencilla para su aprobación, por lo tanto, no es necesario que ellos conozcan el énfasis y detalles logísticos y administrativos.

Diseño de actividades: Para el diseño de actividades se tiene en cuenta esa idea con que se planteó la actividad al momento de la preselección y a partir de esa idea se estructura de manera mas formal, iniciando siempre con el objetivo de la actividad, que es bueno aclarar no debe corresponder a los Objetivos de Rama, pero si se debe tener claro que toda actividad contribuye de una u otra manera al alcance de los Objetivos de Rama. Una vez se ha definido el Objetivo de la Actividad se debe tener en cuenta los siguientes elementos:

- El nombre de la actividad debe guardar relación con el Ambiente de Referencia elegido para el ciclo.
- Características del lugar óptimo donde se desarrollaría la actividad.
- Tiempo estimado de duración de la actividad, que teniendo en cuenta las características de los lobatos no debe ser de muy larga duración.
- La manera en que los niños van a participar de la actividad.
- El área de crecimiento principal a la que se enfoca la actividad, es muy posible que una actividad se pueda enfocar a varias áreas de crecimiento, pero para lograr claridad y enfoque

se recomienda solo enunciar la principal.

- Los objetivos de rama a los cuales contribuye la actividad, la idea es no hacer un largo listado de objetivos de rama, sino asumir unos cuantos objetivos que realmente se visualicen como beneficiados por la actividad.
- Cuales son los recursos materiales y humanos necesarios para el desarrollo de la actividad.
- La forma en que se va a desarrollar la actividad, es decir, por fases, en una secuencia continua, esta descripción debe realizarse de manera detallada, de forma tal que un tercero a la manada pueda entender como se desarrolla.
- Visualizar las precauciones y riesgos que la actividad puede implicar.
- Las variantes que puede tener la actividad.
- La forma y criterio de evaluación de la actividad que se esperaría estén ligados al objetivo.

Para facilitar el diseño de actividades y organizar los elementos acabados de describir se sugiere utilizar la herramienta conocida como Ficha de actividad, a continuación, se muestra un modelo de ella, en sus caras anterior y posterior:



FORMATO DE FICHA DE ACTIVIDAD

SCOUTS
Colombia

World Organization of the Scout Movement
Organisation Mondiale du Mouvement Scout
Всемирная Организация Скаутского Движения
Organización Mundial del Movimiento Scout
المنظمة العالمية للحركة الكشفية

Construir un Mundo Mejor

Escudo, Logo, Imagen de grupo	GRUPO SCOUT	
----------------------------------------	--------------------	--



AREA	RAMA	RESPONSABLE

NOMBRE ACTIVIDAD

OBJETIVOS EDUCATIVOS A LOS QUE APUNTA LA ACTIVIDAD
•

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

LUGAR	MATERIALES
TIEMPO DE DURACIÓN	
NÚMERO DE PARTICIPANTES	
NÚMERO DE DIRIGENTES	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD (antes, durante y después)

COMO EVALUAR ESTA ACTIVIDAD
TENGA EN CUENTA: LOCALIZACIÓN – MATERIALES – METODOLOGÍA – CUMPLIMIENTO

EXPERIENCIA SOBRE ESTA ACTIVIDAD	
FECHA	COMENTARIOS, RESULTADOS, MODIFICACIONES

COSTOS DE ESTA ACTIVIDAD			
MATERIALES POR PARTICIPANTE	TRANSPORTE POR PARTICIPANTE	OTROS COSTOS POR PARTICIPANTE	TOTAL COSTOS POR PARTICIPANTE



En la cara anterior de este modelo de ficha de actividad encontramos los siguientes recuadros:

- **Nombre de la Actividad:** Es el nombre que se desea dar a la actividad, teniendo en cuenta el ambiente de referencia del Ciclo de Programa, se invita sea una palabra o frase corta muy sonora y atractiva a los niños
- **Rango de edad:** En principio se pensaría que debe abarcar la edad de los lobatos (desde los 6 años hasta máximo los 11 años).
- **Área de Crecimiento:** Se debe enunciar una sola, el área de crecimiento que mas se favorece al momento de desarrollar la actividad, aunque una actividad suele beneficiar varias áreas, solo se coloca la que logra mayor impacto.
- **Lugar:** Aquí se deben colocar las características del sitio más apropiado para desarrollar la actividad, se suele caer en la confusión de en este punto sugerir un sitio específico, pero dado que la ficha de actividad tiene la vocación de ser compartidas lo más apropiado es precisar las características del lugar.
- **Duración:** Dado que las actividades de los lobatos no suelen ser tan largas el tiempo de duración se puede expresar en minutos o en horas y fracciones.
- **Participantes:** En esta casilla se detalla de manera muy breve y concreta la manera en que los lobatos participarían de la actividad, por ejemplo: de manera individual, por parejas, por seisenas, etc.
- **Objetivo de la Rama a la que contribuye la actividad:** Al igual que con el área de crecimiento, al establecer qué objetivo(s) de Rama se ven favorecido(s) con la actividad, deben citarse los más beneficiados, es preferible tener unos pocos objetivos de rama claramente identificados que muchos los cuales no se puedan precisar.
- **Materiales:** Es importante hacer un detallado listado de materiales que la actividad requiera, en virtud de la cantidad de beneficiarios, se sugiere llenar esta casilla al final del diseño de la actividad, cuando ya se tenga claro los recursos requeridos.
- **Descripción de la actividad:** El grueso de la ficha de actividad está en la descripción, por lo que es importante hacerlo lo más detallado posible, de manera tal que un tercero que tenga la posibilidad de leerlo, entienda de manera clara y precisa como se desarrollaría. Si para hacer una explicación mas precisa es necesario hacer gráficos y esquemas se deben realizar. Normalmente cuando diseñamos una actividad tenemos en cuenta tres momentos: un primer momento introductorio en donde de manera lúdica se sumerge a los lobatos en la actividad, un segundo momento en donde se desarrollaría la actividad como tal y un tercer momento en la que se le da cierre a la actividad, dejando a los niños motivados.



En la cara posterior de este modelo de ficha de actividad, además de un espacio para continuar con la descripción de la actividad, se encuentran estos otros recuadros:

- Sugerencias para el mayor aprovechamiento de la actividad: Aquí se consignan una serie de sugerencias que facilitan o hacen más eficiente y exitoso la ejecución de la actividad, estas pueden redactarse antes y después del desarrollo de la misma, ya que muchas veces estas sugerencias surgen después de su realización.

- Evaluación: A partir del objetivo de la actividad este espacio abre la oportunidad de describir como evidenciar el cumplimiento de la propuesta a partir de la ejecución de la actividad.
- Autor y Fecha de elaboración: Es importante dar crédito al trabajo voluntario que los dirigentes realizan, además la fecha de elaboración de la ficha contextualiza el tiempo en que se diseñó y posiblemente se desarrolló la actividad.

Preparación de actividades: Para la preparación de una actividad conviene tener en cuenta muchos factores que deben estar cubiertos de antemano, por lo que se sugiere responder las siguientes preguntas de manera tal que la mayor cantidad de criterios estén cubiertos y se tenga un desarrollo de actividad exitoso:

- ¿Quién dirige la actividad?
- ¿Cómo se motivará?, ¿Quién lo hará?, ¿Qué elementos se empleará?, ¿Quién lo conseguirá o confeccionará?
- ¿En que lugar se hará?, ¿Quién lo conseguirá?, ¿Se visitó el lugar para saber si es apropiado?
- ¿Se sabe cómo se desarrollará la actividad y quienes son sus responsables?
- ¿Se han preparado los materiales necesarios?

- ¿Cómo participan los lobatos en la preparación de la actividad?
- ¿Está garantizada la participación de las personas que se necesitan de fuera de la manada?
- ¿Se dispone de todos los recursos para realizar la actividad?
- ¿Todo se ha verificado antes de comenzar la actividad?

En cuanto al DISEÑO y a la PREPARACIÓN, en esta fase sólo será necesario hacerlo con las actividades que se desarrollarán al inicio del ciclo, ya que las que continúan más adelante se pueden ir diseñando y preparando en la medida que se acerca la fecha en que se llevarían a cabo.

Desarrollo y Evaluación de Actividades:

Esta fase comprende la mayor parte del tiempo disponible en un ciclo de programa, y así debe ser ya que se trata de lo que más atrae a los Lobatos: hacer cosas; y de lo que más interesa a los Viejos

Lobos contribuir a que los Lobatos crezcan mediante las cosas que hacen.

En esta fase hay que distinguir: desarrollo y evaluación de actividades y seguimiento personal.

Desarrollo
y Evaluación de
Actividades

Recomendaciones para el desarrollo de Actividades

Evaluación de Actividades

Evaluación de la Progresión Personal

Recomendaciones para el desarrollo de las actividades:

Las actividades se organizan como las piezas de un rompecabezas de varias formas y colores, aisladas es poco lo que parecen, pero en su conjunto revelan la imagen que entre todas forman. Una actividad cuidadosamente diseñada y debidamente preparada esta abocada al éxito, pero no sobra hacer unas recomendaciones para que el desarrollo de la actividad responda a lo planeado:

- Las actividades siempre deben ser fiestas para los lobatos. Todos los niños deben sentir que tienen un papel importante dentro de la actividad, en donde se le respete su participación voluntaria y se le motive a ello, dicha participación debe ser equitativa, sin distinciones de género o edad, así se busca evitar la exclusión.
- Antes de comenzar la actividad, verificar que todo este preparado. Es importante que días antes de la actividad o semanas antes en el caso de eventos como acantonamientos se compruebe que todo este listo, para ello se puede construir una lista de chequeo.
- Todos los dirigentes participan como equipo, unos como coordinadores y otros como apoyo. La dinámica del equipo de dirigentes no minimiza la responsabilidad del viejo lobo a cargo de la misma, quien debe estar atento que todo esté en orden.
- El orden y la disciplina se asume y se vive libremente. El dirigente debe actuar orientando y protegiendo al lobato, corrigiéndolo sin castigar; detrás de una conducta inadecuada del niño generalmente existe una causa que la propicia, es importante generar el diálogo con los niños e incluso con sus padres y representante para averiguar la causa del comportamiento inapropiado.
- Mantener la motivación garantiza la participación de todos. Por su edad los lobatos tienden a perder la motivación con facilidad, por lo que ella debe comenzar antes de la actividad y mantenerse durante la misma reforzando el entusiasmo y confianza en si mismo, ya que ante las dificultades en ánimo del niño puede decaer.

- Debe mantener el ritmo de la actividad. Cada actividad tiene su ritmo particular, las actividades de mayor duración como acantonamientos y excursiones tienden a desarrollarse más lentamente frente a las actividades de los encuentros y reuniones habituales que suelen tener un ritmo mayor.

Un punto que debe destacarse en el desarrollo de las actividades, es estar pendiente de la seguridad y salud tanto física como emocional de los niños, identificando los factores de riesgo. A continuación, se listan algunos de ellos:

- En el manejo de equipos y materiales:
 - Utilizar materiales en buen estado evitando astillas, alambres, latas y metales cortantes.
 - Las herramientas que puedan utilizar los niños sean apropiadas para ellos, por ejemplo, usar tijeras escolares en vez de navajas y cuchillas.
 - Evitar que los niños transporten materiales pesados y bultos voluminosos.
- Al momento del transporte:
 - Garantizar que las empresas de transporte mantengan sus vehículos en buenas condiciones y con su documentación en regla.
 - Cuidar el momento en que los niños suban y bajen de los vehículos, al igual que ocupen sus puestos al instante de reanudar la marcha.
 - Procurar que durante el viaje cada niño ocupe un sitio en el vehículo, evitando actividades físicas que los pueda poner en riesgo, los dirigentes deben ubicarse de manera estratégica dentro del vehículo manteniendo el control de la situación.
 - Verificar que se tengan los seguros apropiados.
- En la alimentación:
 - Evitar que los niños ingieran alimentos en el sitio destinado para dormir.
 - Tener cuidado con los alimentos de conservación crítica como lácteos y carnes, en donde se debe preservar la cadena de frío.

- Procurar las dietas especiales que los niños requieran.
- Mantener acceso permanente y almacenamiento adecuado para el agua potable.
- Verificar las fechas de vencimiento de los alimentos al igual que garantizar el almacenamiento adecuado de los mismos.
- Con respecto a la vestimenta:
 - Se recomienda que el lobato arme su morral, de manera que tenga claro qué y donde puede ubicar sus cosas.
 - Disponer una lista de vestimenta y equipo apropiada para el sitio, clima y características del lugar que se va a visitar.
 - Evitar que los niños permanezcan con ropa húmeda, incluyendo el calzado y soporten frío de manera prolongada.
 - Disponer siempre de una muda de ropa seca y limpia.
- En el uso de medicamentos:
 - Disponer de un botiquín completo, cuidando la fecha de vencimiento de sus insumos.
 - Evitar la automedicación y los diagnósticos de personas no calificadas.
 - Cuidar que la exposición al sol se realice en horarios adecuados y con la protección necesaria.
 - Cualquier sospecha de enfermedad debe ser remitida al servicio médico.
 - Mantener a la mano las fichas médicas y la documentación necesaria de todos los miembros de la manada.
 - En caso que algún niño requiera de la administración de medicamentos, delegar a un adulto responsable para estar atento a esta necesidad.
 - Estar atentos a deshidrataciones, insolaciones, hipotermias, diarreas y demás situaciones comunes en actividades al aire libre.
 - En excursiones y acantonamientos mantener disponible un vehículo en caso de emergencia.
- Es ideal que todos los dirigentes tengan buenos conocimientos de primeros auxilios.
- Frente al fuego y la cocina:
 - Los lobatos no deben acceder a los lugares de cocina ni manipular los utensilios cortantes.
 - En caso de programar actividades de cocina para los lobatos, evitar que ellos accedan directamente a las fuentes de calor y a utensilios cortantes, siempre deben estar acompañados por adultos responsables.
 - Evitar que los lobatos se acerquen a hogueras y fogatas, mantenerlos a distancia al momento de encender fuego.
 - Mantener cerca al fuego elementos que permitan extinguirlo con rapidez y por completo.
 - Al interior de los espacios cerrados y dormitorios, evitar el uso de iluminación con base en productos inflamables.
- En el baño recreativo:
 - El equipo de dirigentes debe verificar las condiciones de profundidad, temperatura, corriente, obstáculos, potabilidad del agua del lugar en donde se bañarán los lobatos.
 - Los niños se deben bañar en sectores delimitados bajo la constante mirada de los dirigentes.
 - Supervisar constantemente la cantidad y ubicación de los lobatos en el lugar de baño.
 - Sería ideal que todos los dirigentes sepan nadar y al menos uno de ellos tengan conocimiento de salvavidas.
 - En caso de emergencia debe contarse con los elementos apropiados de auxilio.
 - En caso de utilización de embarcaciones es obligatorio el uso de chaleco salvavidas.
- A tener en cuenta en las actividades al aire libre:
 - Evitar aguas tormentosas, laderas empinadas, vegetación muy espesa y frágil.
 - Estar atentos a la presencia de animales peligrosos y vegetación venenosa o que pueda generar alergias.

- No realizar juegos de exigencia física en lugares pavimentados o empedrados.
- Eliminar de los lugares de actividad elementos punzantes o sobresalientes.
- Garantizar los servicios sanitarios de manera aséptica, evitando de esta manera posibles enfermedades y contaminaciones.
- Dar un manejo adecuado a las basuras y el entorno utilizado para realizar las actividades.
- En cuanto a la integridad emocional, se debe tener extremo cuidado en evitar situaciones de humillación y bullying, también se debe

prestar atención con los niños de ritmo mas pausado o menos extrovertidos para que no se vean relegados.

Una herramienta que permite mantener la operatividad de las actividades programadas en los encuentros o reuniones habituales, siendo totalmente aplicable a eventos como excursiones o acantonamiento, es el programa de reunión, a continuación, se presentará un ejemplo que se contextualiza en una reunión de cuatro horas en una tarde de sábado, este modelo puede adaptarse a las condiciones específicas de cada manada:

NOMBRE DEL GRUPO
NOMBRE DE LA MANADA
PROGRAMA DE REUNIÓN (FECHA DE LA REUNIÓN)

HORA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE
2:00 p.m.	Encuentro en el sitio, Formación, Revisión, Oración, Sentir patrio.	Nombre y cargo del (los) responsables.
2:45 p.m.	Juego o dinámica que suba el ritmo de la reunión	Nombre y cargo del (los) responsables.
3:00 p.m.	Primer bloque de actividades fijas y/o variables	Nombre y cargo del (los) responsables.
3:45 p.m.	Espacio para refrigerio y merienda	Nombre y cargo del (los) responsables.
4:00 p.m.	Segundo bloque de actividades fijas y/o variables	Nombre y cargo del (los) responsables.
4:45 p.m.	Espacio para aprender canciones, practicar danzas, narrar historias o algún tipo de instrucción	Nombre y cargo del (los) responsables.
5:15 p.m.	Arriada de bandera, cierre de la reunión y anuncios finales	Nombre y cargo del (los) responsables.
5:45 p.m.	Entrega de lobatos a sus padres o representantes	Nombre y cargo del (los) responsables.
6:00 p.m.	Marcha final	Nombre y cargo del (los) responsables.

El uso del programa de reunión, debe verse complementado con las fichas de actividad, cuyo

uso y utilidad se detalló en este capítulo, en la fase de diseño y preparación de actividades.



Evaluación de las actividades: Las actividades se evalúan, tanto por los Lobatos como por los Viejos Lobos durante su desarrollo, a su término e incluso un tiempo después, la evaluación se realiza normalmente por observación. Para orientar un poco mejor este proceso se puede tener en cuenta los siguientes aspectos:

- El principal criterio de evaluación es el cumplimiento de los objetivos enunciados para la actividad.
- Otros criterios de evaluación son: un adecuado desarrollo de la actividad, con base a lo diseñado y planeado, y la calidad de los resultados obtenidos después de desarrollar la actividad.



Imagen: CRM - Región Huila



Evaluación de la Progresión Personal: Los Viejos Lobos mientras comparten naturalmente con los Lobatos, observarán la forma como ellos se aproximan al logro de las conductas deseadas; pero las conclusiones las obtenemos al final de un ciclo de programa, en su última fase, ya que sólo transcurrido cierto tiempo se puede determinar si las actividades desarrolladas entre todos han servido para que un Lobato logre determinados comportamientos. Aunque el tema del seguimiento de la progresión personal ha sido motivo del capítulo cuatro de esta guía y su aspecto administrativo es tratado en el siguiente capítulo, es pertinente hacer las siguientes recomendaciones al respecto:

- La evaluación de la progresión personal se logra por observación.
- La observación requiere visión, tiempo,

paciencia y amor.

- Evaluar implica acompañar, apoyar, animar y corregir.
- Los momentos en que se evalúa el plan de progresión personal son:
- Al ingreso del niño o niña a la manada.
- Durante el ciclo de programa.
- Al finalizar el ciclo de programa.
- Al hacer el seguimiento de varios ciclos de programa.

Para terminar, se debe recordar que el ciclo de programa es la forma en que la Manada organiza su Vida de Grupo y es una herramienta que ayuda a los dirigentes a organizarse, los lobatos no necesitan conocer como opera.



CAPÍTULO VI: LA MANADA DE LOBATOS

La Manada, es la rama del grupo scout conformada por niños y niñas de 6 y hasta máximo 11 años de edad; idealmente debe estar integrada por 24 lobatos y un dirigente por cada 6 integrantes. Un número inferior a 18 implica menores posibilidades de intercambio y de organización de actividades colectivas que sean atractivas. Un número mayor de 24 hace más difícil la organización y disminuirá la atención que debe darse a cada lobato en particular.

El Libro de las Tierras Vírgenes" es nuestro fondo motivador, así como lo vimos en el capítulo 3 de esta guía, pero este a su vez es una fábula, es decir, una composición literaria que por medio de la ficción y la personificación de los animales, entrega una enseñanza o propone determinados valores. La belleza de sus relatos y la enorme variedad de modelos de comportamiento y relaciones sociales que presenta, permiten que su atractivo no pase con el tiempo y que siga siendo útil para que los lobatos jueguen y refuercen de manera espontánea sus convicciones. De él aprovechamos sus aventuras, su romanticismo y su fantasía.

Si caminamos por este maravilloso libro nos damos cuenta que es un continuo vivir de aventuras, en las que nos podemos identificar nosotros mismos en cuanto a nuestras actitudes. Nos muestra un conocimiento profundo de la vida del ser humano en su fuero interno, ya que nos resalta las grandezas al igual que las debilidades que este puede tener. Al analizarlo conductualmente, notamos su amplio significado, pues nuestros lobatos, muchas veces, actúan como los personajes de este libro.

La Manada es una sociedad que al estilo de los lobos han decidido vivir bajo la misma Ley y donde cada uno es importante, el vigor de la manada está en que sus miembros se comportan como un grupo que toma sus propias decisiones, comparte, crecen y aprenden juntos. Los Lobatos no se creen ni se comportan como animales, se identifican más con las vivencias de Mowgli dentro de un colectivo que tiene una determinada forma de organización y que se identifica con sus propios signos y símbolos, no se trata de reemplazar la realidad por la ficción, sino de poner al alcance de los niños una forma de comportamiento y un modelo de sociedad a través de símbolos e imágenes, que para ellos serán más comprensibles que mostrar literalmente conceptos.

Por lo tanto, partiendo de las narraciones del Libro de Las Tierras Vírgenes, encontramos que la Manada es la "Familia Feliz", es una Familia que caza y vive unida. La Manada en sí, es la unidad de acción. A esta edad, niños y niñas les encanta jugar y aprender todo lo que puedan de su entorno y necesitan de ésta "Familia Feliz" para socializar, aprender y desarrollarse. La Manada es un grupo pequeño, natural, que se convierte en una gran escuela de vida. Significa esto, que la unidad en la Manada es la Manada misma.

Sin embargo, sólo por razones administrativas de adultos se generan las seisenas, es decir, agrupaciones de seis niños que deciden trabajar juntos en diferentes actividades propuestas por los viejos lobos, ya sea juegos, buenas acciones o actividades en general. Estas seisenas se identifican por un color escogido por ellos mismos, a partir del pelaje del lobo (Blanco, negro, café,

gris). El nombre de la seisena puede variar de acuerdo a los intereses de sus integrantes o al sentido de pertenencia que se tiene; esto se acordará al interior del Consejo de la Roca.

Esto quiere decir que los lobatos no están ligados a una sola seisena y pueden variar en ellas como

cada uno lo prefiera, ni tampoco tienen un seisenero (o líder de la seisena) estable, este igualmente puede variar según las habilidades y destrezas de cada niño en la actividad que se plantee, todo bajo la disposición de los lobatos que integran esta manada.

Elementos de Identidad de la Manada

Dentro de los recursos que los dirigentes pueden utilizar para enriquecer la vida en la Manada, tenemos la transferencia simbólica del ambiente de los lobos de la manada de Seeonee a la Manada que conforman los niños y la evocación constante de los episodios que se viven en la selva. Estos elementos dan origen a los nombres y símbolos que refuerzan la atmósfera para que sea atractiva para los lobatos.

Los elementos de identidad se usan a menudo para ayudar a comunicar conceptos que no son conocidos por las personas invitándolas a pensar mas allá del significado aparente de las cosas que conocen.

La manada posee varios elementos que la identifican tales como:

- **Nombre de la manada:** Es apropiado que lleve el nombre de algo cercano para sus miembros. Vinculado al “libro de las tierras vírgenes” o al entorno en que actúa el grupo.
- **Bandera:** Con fondo de color amarillo, tiene plasmados los elementos que nos identifican como Rama, una representación gráfica del nombre, un elemento scout y la referencia del grupo scout al cual pertenece la manada.
- **Lema:** ¡Siempre Mejor! Está estrechamente ligado a la promesa, es casi un grito, una voz de alerta, una evocación de las primeras palabras de la promesa, en el cual los niños se recuerdan a si mismos que han tomado un compromiso con la ley de la manada.

- **Color:** Amarillo, es nuestro color representativo, es símbolo de alegría, de felicidad, de vida. La Manada es la “familia feliz”. Los Lobatos son sinónimo de alegría.

- **Tótem de la Manada:** Es un símbolo que representa la historia y la presencia de cada lobato en la Manada de una manera visible. Su construcción tiene en cuenta una figura que puede ser un lobo, la cabeza de un lobo, un Lobato en posición de Gran Clamor, la seña del Lobato o un personaje de la selva con el que los lobatos se sientan identificados.

- **La flor Roja:** La Flor Roja, fue el elemento traído por Mowgli de la aldea de los hombres por sugerencia de Bagheera a la Selva de Seeonee, en señal de defensa. En las Manadas, la Flor Roja constituye un símbolo que representa la unión, por ser la Manada una unidad en sí misma, que celebra con alegría los momentos especiales al calor del fuego y la luz.

Alrededor del fuego se estimula el desarrollo de la expresión por medio de representaciones, cantos, danzas y juegos, con la participación de todos los Lobatos, los Viejos Lobos y los invitados.

Se realiza preferiblemente al aire libre y en contacto con la naturaleza, al atardecer o en la noche, alrededor de una fogata.

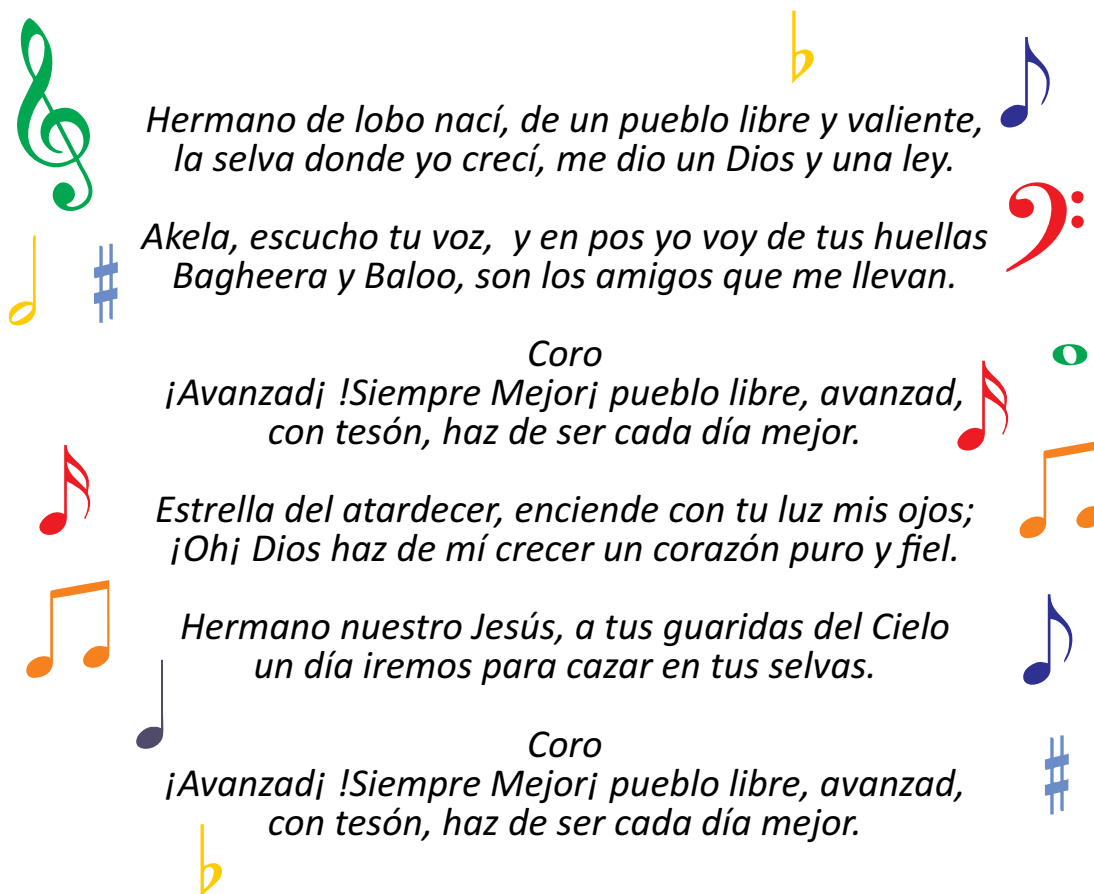
- **Cubil:** Es la guarida de los lobos, en la que se reúnen para planear sus cacerías y para compartir lo cotidiano y lo extraordinario. El cubil es el local de la Manada y es decorado por los mismos lobatos según sus gustos e

intereses, con los elementos a los que ellos atribuyen valor.

- **Libro de oro:** Es la historia de la Manada. En él, los lobatos dejan el testimonio de sus múltiples "cacerías" y aventuras, ya sea escribiendo sus anécdotas e impresiones o insertando en él fotografías, dibujos y pequeños recuadros.
- **Saludo:** En la selva existían las palabras mágicas "tú y yo somos de la misma sangre", con las que unos y otros podían reconocerse. Del mismo modo, en todo el mundo, los lobatos se saludan y se reconocen alzando los dedos índice y medio de la mano derecha para formar una letra V, que simula las orejas de un lobo en posición alerta, mientras que los dedos

meñiques y anular son doblados sobre la palma de la mano y cubiertos por el dedo pulgar, representa la protección que el mayor debe brindar a los menores.

- **Referente Espiritual – Francisco de Asís:** Un ser humano que es testimonio de humildad, amor a la naturaleza, amistad a los animales, considerado un ejemplar siervo de Dios, se constituye en un referente que acompañe al Lobato en su crecimiento espiritual.
- **Himno:** Es "Pueblo Libre" La música y el canto son ingredientes que no pueden faltar en la vida de todo grupo humano, mucho menos entre lobatos, los que disfrutaban cantando su himno, así:



*Hermano de lobo nací, de un pueblo libre y valiente,
la selva donde yo crecí, me dio un Dios y una ley.*

*Akela, escucho tu voz, y en pos yo voy de tus huellas
Bagheera y Baloo, son los amigos que me llevan.*

Coro
*¡Avanzad! ¡Siempre Mejor! pueblo libre, avanzad,
con tesón, haz de ser cada día mejor.*

*Estrella del atardecer, enciende con tu luz mis ojos;
¡Oh! Dios haz de mí crecer un corazón puro y fiel.*

*Hermano nuestro Jesús, a tus guaridas del Cielo
un día iremos para cazar en tus selvas.*

Coro
*¡Avanzad! ¡Siempre Mejor! pueblo libre, avanzad,
con tesón, haz de ser cada día mejor.*

Celebraciones en la Manada:

Las celebraciones son parte de la Vida de Grupo en la Manada, tanto ceremonias o fiestas deben ser manifestaciones de celebración para los Lobatos, motivo de alegría y unión para niños y adultos, por lo que en muchas de ellas no solo participan los Viejos Lobos y los Lobatos, sino también Padres, familiares, Sinodales, entre otros.

En gran medida las celebraciones recogen muchas de las tradiciones de los Grupos, que son válidas en la medida que no desvirtúen el significado real de la ceremonia o la fiesta, al igual que no se caiga en el riesgo en incurrir en excesos o en faltas al decoro y dignidad de los Lobatos y acompañantes del momento.

Una ceremonia en la Manada debe distinguirse por ser breve y significativa, se recomienda que sea breve ya que los Lobatos pueden perder muy rápidamente la atención en el suceso, por lo que se recomienda que tenga una duración entre 15 y 20 minutos, el hecho que una celebración sea sencilla no implica que sea simple e improvisada. Por otra parte una ceremonia busca resaltar un compromiso o logro que un Lobato haya conquistado, por lo que se propende que la ocasión sea exclusiva para el determinado reconocimiento, al igual que se debe evitar recargarla de mucho simbolismo que pueda transformar su verdadero sentido, es de ahí que la ceremonia además de ser sencilla debe ser clara para los participantes en la misma.

Dentro de las principales ceremonias de la Vida de Grupo en la manada se encuentran:

- **Ceremonia de Investidura:** Formaliza el compromiso del Lobato con la Ley y la vida de la Manada, es el momento que hace su promesa como testimonio que ha tomado un compromiso.
- **Entrega de Fases de Progresión:** Reconoce los avances del Lobato en los Objetivos de Rama a través de las cacerías y de acuerdo con su Progresión Personal.
- **Entrega de Especialidades:** Busca reconocer en el Lobato las habilidades y conocimientos adquiridos sobre esos temas de su interés particular y que hace parte de su esquema de Progresión Personal.
- **Gran Salto (Paso de la manada a la Tropa):** Esta ceremonia celebra que el Lobato ha terminado su vida en la Manada, busca dar continuidad en su progresión ahora en la Tropa, ya que ha alcanzado sus objetivos personales en la Manada.

El Gran Clamor es parte fundamental de las celebraciones de la Manada, sin que sea una ceremonia en si mismo, es un saludo especial a Akela, expresando respeto y aprecio por él. Los Lobatos se agrupan y se reconocen iguales y a través de una serie de gestos y gritos, al igual que los lobos, manifiestan la alegría de estar juntos. Es enseñado por Baloo, el oso sabio que conoce y enseña la Ley y se utiliza en las ceremonias de Investidura y Gran Salto.

Los detalles de estas ceremonias y celebraciones están descritos en el documento de Presentación y Buen Orden.

Administración de la Manada:

Gestión de la Información de los Lobatos: En toda comunidad sea educativa o no, se deben gestionar labores mínimas administrativas, que de mantenerse en forma constante hacen una organización eficiente. Estos son ejemplos pensados en la generalidad del trabajo:

- Hoja de vida o antecedentes personales del niño: Es el registro personal de cada Lobato que nos permite tener la información oportuna y básica de cada niño que está bajo la responsabilidad de la Manada.
- Ficha médica del niño: Esta ficha debe contener información importante del niño en

su aspecto médico; debe ser clara y asertiva ya que en caso de emergencia es de gran relevancia. Las preguntas deben ser claras y concretas para que no se preste a más de una interpretación.

- Control de la progresión personal, asistencia y otros indicadores de la vida scout del niño

Para lograr la gestión de la información sobre la Manada y sus integrantes, se pueden diseñar los formatos que se consideren necesarios, a manera de ejemplo a continuación se plantea unas sugerencias de Hoja de vida y Ficha Médica.

Sugerencia de Hoja de Vida

ASOCIACIÓN SCOUTS DE COLOMBIA
NOMBRE DE LA REGIÓN
NOMBRE DEL GRUPO
NOMBRE DE LA MANADA

FICHA No.				
FECHA DE INGRESO	D	M	A	RAMA:
DATOS DE IDENTIFICACIÓN				
NOMBRES Y APELLIDOS				
LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO:				
DOCUMENTO DE IDENTIDAD No.				
INFORMACIÓN GENERAL				
DIRECCIÓN / BARRIO				
TELÉFONO:		TELÉFONO ALTENOS:		
ENTIDAD DONDE ESTUDIA:		JORNADA/CURSO		
TIPO DE SANGRE:		EPS/SEGURO:		
CORREO ELECTRÓNICO:				
DEPORTES Y/O AFICIONES:				
ENFERMEDADES QUE PADEZCA:				
DATOS FAMILIARES				
NOMBRE DEL PADRE:		PROFESIÓN:		
EMPRESA:		TELÉFONO:		
CORREO ELECTRÓNICO:				
NOMBRE DE LA MADRE:		PROFESIÓN:		
EMPRESA:		TELÉFONO:		
CORREO ELECTRÓNICO:				
NÚMERO DE HERMANOS:				
DATOS SCOUT (Si ha pertenecido a otros Grupos)				
NOMBRE DEL GRUPO / No. / REGIÓN				
CARNET SCOUT No.		PAZ Y SALVO: SI NO		
MÁXIMO ADELANTO OBTENIDO:				
CONDECORACIONES:				
CAUSAS DEL RETIRO:				
<p>Autorizo a mi hijo (a) (o representado) para que participe en todas las actividades que se desarrollen en el Grupo Scout y que deriven de los fundamentos del Escultismo, a nivel distrital, regional, nacional e internacional. Me comprometo a llevarlo, recogerlo y/o facilitar su asistencia a dichas actividades, a proveerlo de uniforme, distintivos necesarios y a participar y/o colaborar en lo que esté a mi alcance con el Grupo Scout. Asumimos toda la responsabilidad en caso de presentarse algún percance derivado de las actividades propias del Grupo Scout.</p>				

FIRMA DEL SCOUT

FIRMA DEL PADRE

FIRMA DE LA MADRE

NOTA: AL ENTREGAR ESTA HOJA DE VIDA, SE DEBE ANEXAR: FOTOCOPIA DE DOCUMENTO DE IDENTIDAD, CARNET EPS.

Sugerencia de Ficha Médica

ASOCIACIÓN SCOUTS DE COLOMBIA
NOMBRE DE LA REGIÓN
NOMBRE DEL GRUPO
FICHA MÉDICA

NOMBRES _____

APELLIDOS _____

TIPO DE SANGRE		EPS	
GRUPO	FACTOR		
INMUNICACIONES			
TÉTANOS		TRIPLE VIRAL	
SI ()	NO ()	SI ()	NO ()
VARICELA		INFLUENZA	
SI ()	NO ()	SI ()	NO ()
RUBEOLA / SARAMPiÓN		FIEBRE AMARILLA	
SI ()	NO ()	SI ()	NO ()
OTRAS		OTRAS	
SI ()	NO ()	SI ()	NO ()
ENFERMEDADES QUE PADECE			
SI ()	NO ()	EXPLIQUE:	

POSEE ALGÚN IMPEDIMENTO FÍSICO		
SI ()	NO ()	EXPLIQUE:
INTERVENCIONES QUIRÚRGICAS		
SI ()	NO ()	EXPLIQUE:
ALERGIAS		
SI ()	NO ()	EXPLIQUE:
TRATAMIENTO QUE REQUIERA		
SI ()	NO ()	EXPLIQUE:

CONDICIONES ESPECIALES DE SALUD Y DIETA
EXPLIQUE:
EN CASO DE EMERGENCIA AVISAR A
PARENTESCO
NOMBRE
No. TEL O CEL

REQUIERE MEDICAMENTOS EN FORMA PERMANENTE
SI () NO ()
NOMBRE DEL MEDICAMENTO
MEDICACIÓN
INFORMACIÓN ADICIONAL QUE CONSIDERE IMPORTANTE
EXPLIQUE:

FIRMA DEL PADRE

FIRMA DE LA MADRE

“Nuestro objetivo debe ser lograr que el muchacho individualmente comprenda la importancia del cuidado personal y su responsabilidad para con su propia salud y fortaleza”. Baden Powell

Es recomendable armar carpetas, ya sean físicas o virtuales, en las que en equipo de dirigentes

consigne la Hoja de Vida, la Ficha Médica y el Registro de Progresión de cada uno de los Lobatos.



Imagen: ERC/Valle del Cauca - 2018

Gestión y manejo financiero en la manada y su relación con otras instancias del Grupo: Ya sea que provenga de una cantidad asignada por el Consejo de Grupo para el funcionamiento de la Manada, de cuotas recaudadas o de cualquier otra fuente, siempre los dirigentes deberán administrar dinero que no les pertenece.

La negligencia en el cumplimiento de esta delicada tarea puede causar dificultades serias e imprevisibles, por lo que debe realizarse con eficiencia y transparencia, para lo cual existen algunos criterios elementales que no se deben olvidar:

- Esta tarea deben compartirla los dirigentes con el Consejo de Padres del Grupo. Nunca debe entregarse sólo a los dirigentes ni mucho menos a un dirigente solo. La presencia de los padres ayudará a descargar a los dirigentes de tareas administrativas y contables para las cuales no necesariamente están preparados y garantizará ante la comunidad y terceros que los gastos se controlan y supervisan.
- En los grupos existe el tesorero que se elige cada año entre los padres del consejo; quien asume este cargo se hace responsable de la tesorería no sólo del grupo sino también de cada una de las ramas, es por esto que el tesorero será quien autorizará todos los

movimientos de dinero, en la forma establecida según el reglamento de grupos de la Asociación.

- Se debe llevar un registro detallado de los ingresos y egresos de dinero y cada gasto debe tener un comprobante que lo respalde; el responsable de estos gastos y sus sustentaciones es el jefe de Manada.
- Para cumplir este criterio, anexo cuadro de ejemplo sencillo de manejo de cuotas o dinero y gastos en columnas separadas, en las que se indique la fecha, descripción, monto y el número del comprobante que respalda el respectivo movimiento contable. En una carpeta aparte se guardan numerados los comprobantes de cada mes.
- En los períodos convenidos, o al menos cada 6 meses o al final de una actividad de mayor magnitud, se debe entregar a los padres y al Consejo de Grupo un informe del movimiento de fondos, solicitándoles su aprobación dentro de un plazo razonable. Es muy conveniente que el jefe de Manada que es el responsable de la administración de la manada guarde copias de estos informes o rendiciones y, si es posible, constancia de las respectivas aprobaciones.

A continuación, se ofrece una sugerencia de presentación de informes de ingresos y egresos de una Manada:



Imagen: CRM Región Bogotá

Manejo de Equipos y Materiales en la Manada:

Todas las Manada con el tiempo van incrementando y renovando los equipos y materiales necesarios para realizar sus actividades, ya sea que se trate de elementos ligeros, como ollas, cuerdas, herramientas, balones deportivos y demás implementos de juego; u otros más consistentes, como cocinas, toldos y carpas.

Cada uno de esos elementos tiene detrás una historia de esfuerzo, en que alguien se preocupó de reunir los fondos para adquirirlo y ponerlo al servicio de todos. Su cuidado y mantenimiento deben ser parte importante de las tareas administrativas que desarrollan los dirigentes.

Además, para los Lobatos será muy educativo adquirir el hábito de cuidar lo que se tiene, más aún si es propiedad de todos. Para ayudar en esa tarea se sugiere:

- Todos los equipos se guardan limpios, en lugar seguro y seco. El equipo se guarda bajo llave y el JEFE DE MANADA dirigente encargado es responsable de esas llaves.
- Los equipos y materiales sólo son retirados por el encargado, quien los entrega

personalmente al responsable de la actividad de que se trate, el que a su término deberá devolverlos limpios y en orden.

- Los equipos que sufren desperfectos o roturas deben ser reparados tan pronto finalice la actividad. No se deben guardar equipos o materiales húmedos o en mal estado. Al menos una vez al año, los presupuestos de los campamentos de larga duración deben considerar una partida para reparar carpas y reponer equipos.
- Los equipos de la Manada no se facilitan para usos ajenos al Grupo Scout.
- El dirigente encargado mantiene al día un inventario de los equipos y materiales de la Manada.

Algunos grupos scout hacen el manejo de este material de forma grupal y no por ramas, sin embargo, aplican los ítems anteriormente mencionados; compártelos con tu jefe de grupo y lleguen a acuerdos y responsabilidades que los beneficie a todos.

A continuación, se sugiere un modelo de formato de inventario para llevar un control más eficiente de los equipos y materiales de la Manada:



ASOCIACIÓN SCOUTS DE COLOMBIA
NOMBRE DE LA REGIÓN
NOMBRE DEL GRUPO
NOMBRE DE LA MANADA

EQUIPOS

INVENTARIO DE MATERIALES Y EQUIPOS

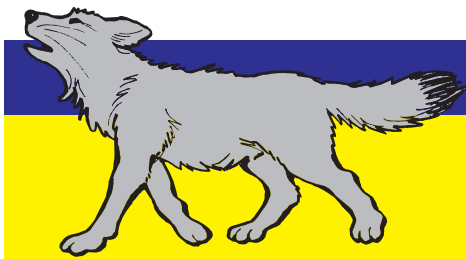
No.	Descripción del Equipo	Cantidad	Estado	Responsable
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

MATERIALES

No.	Descripción de materiales	Cantidad	Estado	Responsable
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

FIRMA INTENDENTE DE GRUPO

Vo. Bo. JEFE DE MANADA
AKELA



CAPÍTULO VII: REDES Y OTROS ESCENARIOS DE PROGRAMA

En los tres capítulos anteriores se han dado los lineamientos básicos de cómo realizar el trabajo operativo en la manada, en este capítulo se abordará de una manera general el tema de Redes y otros escenarios que brindan apoyo y oportunidades para hacer mucho más atractivo e integral el programa para los Lobatos. Es de

destacar que en este proceso cobra importancia la contribución que hacen las Comisiones Nacionales Transversales, como Medio Ambiente y Mensajeros de la Paz. Se recomienda a los Viejos Lobos estar muy pendientes de los lineamientos que estas comisiones den en el tratamiento de estos temas transversales.

Red Nacional de Especialistas y Especialidades:

Dentro del Plan de Progresión incluido en la presente Modelo de Aplicación de Programa de Jóvenes para Lobatos, Scouts y Caminantes, se incluye el desarrollo de las Especialidades como el enfoque al proyecto de vida desde las acciones Scouts, propendiendo por la proyección del niño, niña o joven tanto en sus aficiones como en su perfil y exploración respecto a su proyecto de vida.

La dinámica de especialidades incluye como actor principal un monitor o sinodal quien se encarga de acompañar al joven en el desarrollo de la especialidad y a su vez, de acuerdo con su experiencia en el campo, lo reta a lo largo de la

misma. Es tarea del equipo de Dirigentes de la Rama la consecución de tantos especialistas como especialidades deseen obtener los niños, niñas y jóvenes; la Red Nacional de Especialistas y Especialidades permite a los dirigentes de Rama contar con un banco de especialistas a los cuales puede acudir de acuerdo a la necesidad, de la misma manera la diversidad de especialidades y su creación permanente al partir de los gustos y elecciones de los jóvenes obliga a generar una base de datos pública a la cual se acuda para compartir experiencias exitosas, criterios nuevos, posibilidades de ajuste y cambios al respecto.

Mensajeros de la Paz:

La Iniciativa de los Mensajeros de la Paz del Movimiento Scout Mundial, fue puesta en marcha por el Comité Scout Mundial en 2011, tiene como objetivo inspirar a los millones de Scouts que están haciendo cosas increíbles en sus comunidades locales con el fin de informarle al mundo sobre el mismo, y por lo tanto inspirar a otros Scouts para hacer aún más. Cualquier proyecto Scout que traiga un cambio positivo a una comunidad - su salud, el medio ambiente, las circunstancias sociales, de seguridad o que atienda asuntos de conflicto - es un proyecto de Mensajeros de la Paz. Muchas Veces pensamos que estos proyectos solo

están orientados para Caminantes y Rovers, pero es importante pensar más ampliamente y ver en Mensajeros de la Paz una oportunidad para que los lobatos propongan proyectos que, aunque sencillos, impacten positivamente a sus comunidades próximas.

Para conocer un poco más sobre Mensajeros de la Paz, a continuación, se citan los elementos más importantes del documento MESSENGERS OF PEACE SUPPORT FUND BOOKLET del Fondo de apoyo de los Mensajeros de la Paz

Objetivo de Mensajeros de la Paz:

El objetivo de la iniciativa de Mensajeros de la Paz es inspirar a millones de hombres y mujeres jóvenes en todo el mundo a trabajar por la causa del Movimiento Scout: ¡Creando un mundo mejor!

La iniciativa promueve a los hombres y mujeres jóvenes como Líderes para la Vida - en sus comunidades y en su mundo.

LA RED GLOBAL DE MENSAJEROS DE LA PAZ

Mensajeros de la Paz tiene dos elementos:

En todo el mundo, los Scouts trabajan por la paz en sus comunidades de muchas maneras diferentes. Ellos resuelven conflictos en las escuelas mediante la prevención de la intimidación, estableciendo vínculos entre las comunidades divididas, liderando iniciativas de educación en su entorno, creando soluciones a los problemas ambientales, y ejecutando un sinnúmero de otros proyectos.

La Red Global de Mensajeros de la Paz es la herramienta para la conexión de este trabajo. Utilizando los medios de comunicación social, la Red permitirá a los Scouts mostrar sus proyectos de servicio y comunicarse en línea para compartir sus ideas, contar sus historias y trabajar juntos para construir la paz en sus comunidades. La Red permitirá a los Scouts conectarse a través

de las fronteras nacionales de un modo que antes sólo estaba disponible en los Jamborees y otros eventos mundiales. A través de un mayor acceso a ideas, formación y apoyo, estas conexiones intensificarán todo el Movimiento Scout. El mosaico resultante de las historias y la cooperación será la plataforma ideal para demostrar el impacto mundial del Movimiento Scout al mundo.

La Red es sostenida por el Comité Scout Mundial (CSM) y es administrada por la Oficina Scout Mundial (OSM). Es impulsada por jóvenes voluntarios de todo el mundo y está disponible para todos los Scouts que están ejecutando proyectos de paz.

El fondo de apoyo de los mensajeros de la Paz:

El Fondo de Apoyo de los Mensajeros de la Paz prestará apoyo financiero a proyectos de servicio y a las iniciativas del Movimiento Scout en todo el mundo. El Fondo permitirá a los Scouts en los países más pobres poner en práctica los proyectos de tipo vital que puedan transformar sus comunidades. También prestará apoyo a la gestión de proyectos de creación de capacidades en las ONS y en las Oficinas Regionales.

El Fondo se centra en cinco categorías de trabajo: (1) Entrenamiento en el diálogo, (2) Apoyo a proyectos específicos de paz, (3) Apoyo a los jóvenes que viven en situaciones "extremas" de conflictos; (4) Fortalecimiento de capacidades y (5) Globalización de la Red Global de los Mensajeros de la Paz.

El Fondo es sostenido por la Fundación Scout Mundial y es administrado por la Oficina Scout Mundial y sus Oficinas Regionales. Todas las

actividades financiadas serán administradas por las Oficinas Regionales a través de una herramienta de gestión de proyectos que se utiliza en todas las oficinas de la OSM y el FSM. Esto le permitirá controlar en tiempo real los proyectos y fortalecer la coordinación general entre las iniciativas Scouts.



Mensajeros de la Paz
Colombia

Antecedentes.....

Desde su creación a finales de 2001, el programa de Regalos para la Paz del Movimiento Scout Mundial ha inspirado a más de 10 millones de Scouts en 110 países a trabajar por la paz en sus comunidades. Algunos grandiosos ejemplos que se pueden dar:

Scouts en El Salvador trabajando con pandillas callejeras violentas.

Scouts en New Orleans trabajando en el terreno "post-Katrina".

La "Operación Fénix" del Movimiento Scout libanés.

Scouts en la región de los Grandes Lagos de África dirigiendo un asombroso proyecto de educación para la paz entre los distintos grupos étnicos.

Scouts en Sierra Leona quienes están reconstruyendo su comunidad tras una cruel guerra.

Scouts en Irlanda quienes han estado uniendo jóvenes católicos y protestantes.

Y los asombrosos Scouts de Haití quienes han hecho un fabuloso trabajo de rescate, alivio y rehabilitación tras el mortal terremoto que los afectó.

Cuando vio estas obras, Su Majestad el Rey Abdullah de Arabia Saudita - un gran amigo del Movimiento Scout - observó que "los Scouts son los Mensajeros de la Paz". Él y el Rey Carl XVI Gustaf de Suecia (Presidente Honorario de la Fundación Scout Mundial) han quedado tan impresionados con el impacto Scout que se reunieron para ver lo que sería necesario para lograr aún más. Como resultado, se lanzó oficialmente la iniciativa de Mensajeros de la Paz en septiembre de 2011. Este documento describe el Fondo de Apoyo de los Mensajeros de la Paz.

¿A qué se refieren con "Paz"?

El concepto de paz tal como se define por el Movimiento Scout se compone de tres dimensiones diferentes:

1. La dimensión personal: armonía, justicia e igualdad.
2. La dimensión de la comunidad: la paz como lo opuesto a la hostilidad o los conflictos violentos.
3. Las relaciones entre la humanidad y su

ambiente: seguridad, bienestar socio-económico y relaciones con el ambiente.

Cualquier Scout que ha participado en un proyecto que ha tenido un impacto significativo en la comunidad, en cualquiera de las tres dimensiones anteriores pueden *calificar como un Mensajero de la Paz*.



Imagen: ERC/Valle del Cauca - 2018

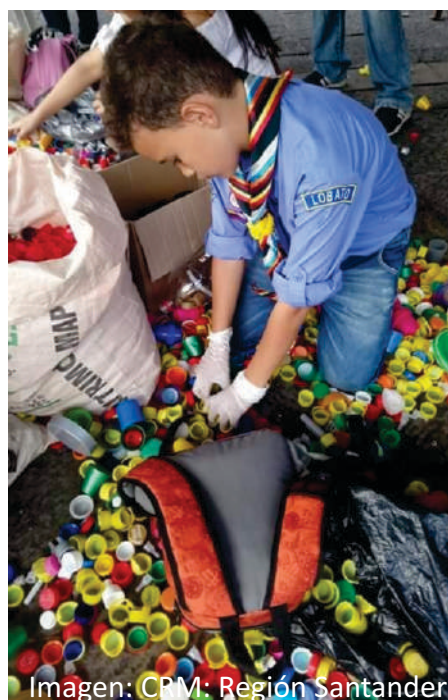


Imagen: CPM: Región Santander

¿Qué apoya el Fondo?

El Fondo de Apoyo tomará en cuenta las solicitudes de financiación en las siguientes cinco áreas:

1. ENTRENAMIENTO EN EL DIÁLOGO

Muchos asuntos relativos a la paz y la estabilidad dentro de las comunidades se relacionan con la comunicación con los demás. Los Scouts que deseen mediar en sus propias comunidades y difundir el mensaje de paz de manera eficiente, necesitan fortalecer sus habilidades de diálogo para escuchar activamente y evaluar las necesidades, así como para proponer e implementar soluciones. Ellos y ellas pueden aplicar para recibir apoyo del Fondo.

2. APOYO A PROYECTOS ESPECÍFICOS DE PAZ

Una OSN que requiera apoyo externo, ya sea para iniciar la ejecución de su proyecto o que necesite apoyo para convertir un buen proyecto en un gran proyecto, aumentando así su impacto, puede solicitar apoyo.

3. APOYO A LOS JÓVENES QUE VIVEN EN SITUACIONES "EXTREMAS" DE CONFLICTOS

Las OSN pueden solicitar fondos para ayudar a los Scouts que viven en situaciones de conflicto. La financiación puede ser utilizada para desarrollar habilidades especializadas y otras iniciativas para ayudar a sus comunidades.

4. FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES

Los grandes proyectos requieren una gestión fuerte. El financiamiento estará disponible para las OSN para fortalecer su capacidad de gestión de proyectos.

5. GLOBALIZACIÓN DE LA RED GLOBAL DE MENSAJEROS DE LA PAZ.

El intercambio de experiencias, conocimientos e ideas, tanto a nivel nacional como regional es fundamental para ampliar el impacto de los programas claves desarrollados de una asociación a otra o de una comunidad a otra. El apoyo es, por lo tanto, disponible para facilitar el intercambio de personal y el conocimiento. A través de estas cinco áreas, este Fondo de Apoyo ayudará a las OSN frente a los retos financieros para convertirse en Mensajeros de la Paz más eficaces.

¿Quién recibirá apoyo de este Fondo?

Las OSN, las Oficinas Regionales y la Oficina Central de la Oficina Scout Mundial pueden presentar solicitudes. Grupos Scouts locales deben presentar sus proyectos a través de su

Organización Scout Nacional. Se tendrá preferencia a las OSN, en particular las de los países que enfrentan dificultades económicas.

¿Cómo se aplica?

Las propuestas de proyectos deben ser completadas con el formulario estándar de solicitud, que se puede encontrar en scout.org. Una vez completado, las propuestas de proyectos se deben enviar a la respectiva Oficina Regional de la Oficina Scout Mundial.

Para las subvenciones menores de USD 25,000 (mínimo de subvención es de USD 1,000), la solicitud puede ser completada en inglés, francés,

español, ruso o árabe, dependiendo de su Oficina Regional. Para todas las versiones lingüísticas, el párrafo de resumen debe ser escrito en inglés - la Oficina Regional puede ayudar con esto.

Para las subvenciones mayores de USD 25,000, la solicitud sólo se puede completar en inglés. El apoyo en la traducción puede ser proporcionado por la Oficina Regional.

¿Cuándo debo aplicar?

Para subvenciones menores a USD 25,000 las solicitudes se pueden enviar en cualquier momento. La decisión final se dará al solicitante dentro de un mes a partir de la fecha de revisión para este tipo de subvención. Para las subvenciones superiores de USD 25,000, hay cuatro fechas de revisión todos los años:

1. 28 de febrero
2. 31 de mayo
3. 31 de agosto

4. 30 de noviembre

A medida que estas primeras solicitudes sean revisadas por el Comité Regional de Decisión y posteriormente por el Comité Ejecutivo Conjunto, la decisión final se dará a los solicitantes en un plazo de 3 meses de la fecha de revisión. Se dará acuse de recibo de todas las propuestas de proyectos en un máximo de 7 días posteriores a su presentación.

¿Cómo será evaluada nuestra solicitud?

Los proyectos deben ajustarse a las "5 áreas de apoyo" del Fondo de Apoyo de los Mensajeros de la Paz mencionadas anteriormente.

Las solicitudes serán evaluadas de acuerdo con la siguiente selección de criterios:

NECESITARÁS RESPONDER CLARAMENTE:

- ¿Cómo te identificas con las necesidades de tu comunidad?
- ¿Cuán factible es tu proyecto? – ¿Cuán realista lo has planeado?
- ¿Qué impacto prevés para este proyecto?

OTROS ASUNTOS QUE DEBES CONSIDERAR:

- ¿Cuán sostenible es tu proyecto?
- ¿Continuará una vez que la ayuda del Fondo llegue a su fin?
- El uso del Método Scout de aprendizaje mediante el uso de pequeños grupos para la adquisición de habilidades, la autosuficiencia y la capacidad de cooperar y dirigir.
- Que se hayan establecido asociaciones con otros grupos locales y no se haya trabajado en forma aislada.
- La fuerza de liderazgo en el proyecto.
- Que se hayan establecido objetivos realistas.

¿Quién tomará la decisión?

Para proyectos menores de USD 25,000, tu solicitud será revisada minuciosamente por el Comité Regional de Decisión. Este Comité está presidido por un miembro de la Oficina Regional y está compuesto por un miembro del personal de la Oficina Regional, un voluntario regional y una persona ajena a la Oficina Regional y al Comité Regional.

Para proyectos mayores de USD 25,000, después de la revisión a nivel regional, tu solicitud será revisada minuciosamente por el Comité Ejecutivo Conjunto del Fondo. Este comité está presidido por la Fundación Scout Mundial y está compuesto por un miembro del personal de la FSM, un miembro del personal de la OSM y un representante de la Asociación de Scouts de Arabia Saudita.

¿Cómo será comunicada la decisión?

Si tu solicitud se considera que no está completa, la Oficina Regional te pedirá más información.

Si tu proyecto no ha sido aprobado, recibirás información de las principales razones por las cuales no ha sido aprobado. Tendrás entonces la

posibilidad de aplicar nuevamente si así lo deseas.

Si tu proyecto ha sido aprobado, se te informará directamente y tendrás la oportunidad de publicar información acerca de tu proyecto a través scout.org.

¿Cómo serán transferidos los fondos?

Cuando el proyecto es aceptado, el 50% de la aportación concedida será enviada a la cuenta bancaria de su asociación inmediatamente.

Después de que el Informe Provisional sea aprobado, recibirás otro 40% de la subvención.

Toma en cuenta que este proceso puede tardar hasta 4 semanas. El saldo del 10% se le enviará una vez que el Comité Regional de Decisión haya recibido y aprobado el Reporte Final completo del proyecto, incluyendo un informe financiero.

¿Cómo debo reportar?

Cuando se esté cerca de la mitad de la realización de tu proyecto, estás obligado a presentar un breve Informe Provisional. Este Informe Provisional debe indicar "Actividades" y "Gastos", como se indicó en tu solicitud. Las discrepancias serán tratadas.

Todos los proyectos requieren de igual manera completar un Reporte Final a fines de la gestión. Anexos adicionales que incluyan fotos, testimonios, anécdotas, etc., son bienvenidos en

función de los recursos disponibles.

Si necesitas más recursos para aportar información, tienes la posibilidad de incluir esto en tu presupuesto o solicitar por separado una subvención para el desarrollo de capacidades. Un reporte exitoso y claro permitirá a los líderes de proyecto acceder a más fondos. Si el informe no se ha completado, no tendrás la oportunidad de solicitar nuevos fondos en el futuro.

¿Cómo será auditado nuestro proyecto?

Tu Oficina Regional puede decidir auditar tu proyecto. Esta auditoría se centrará en el impacto

del proyecto y en materia financiera. Por lo tanto, las pruebas de los gastos se deben conservar.

¿Cómo será celebrado mi éxito?

Una vez al año, la OMMS seleccionará los proyectos más prometedores entre los apoyados por el Fondo para darles una atención especial. Cuando tu proyecto brilla entre todos los demás, tú y los responsables del proyecto serán invitados a participar en una 'visita de campo' en la cual podrá intercambiar con otros Scouts inspiradores y ver por ti mismo cómo otros proyectos han llegado a sus comunidades.



Imagen: CRM: Región Atlántico

Ya que se cuenta con una visión más precisa de Mensajeros de la Paz, se invita a los viejos Lobos a apoyar las iniciativas que en este sentido los Lobatos tengan. En el cuaderno de caza aparece de manera muy sencilla el procedimiento para ser Mensajero de la Paz e inscribir un proyecto, como ilustración al dirigente a continuación se mostrará este apartado tomado literalmente del Cuaderno de Caza:

Los scouts hacemos cosas increíbles, a través de Mensajeros de la Paz hemos hecho muchas acciones para mejorar las condiciones de las comunidades, algunas han sido grandes y otras no tanto, pero todas han buscado lograr un mundo más en paz.

Muchas de esas acciones buscan resolver o evitar conflictos entre personas, unir comunidades separadas por que no se ponen de acuerdo, prevenir el matoneo, solucionar problemas en el medio ambiente y hacer servicios para el beneficio de los demás.

Podemos imaginarnos que solo los caminantes y los rovers pueden hacer cosas de Mensajeros de la Paz, pero te contamos que algunos lobatos han hecho cosas importantes por su comunidad, por ejemplo, un lobato aprendió sobre la importancia de los extintores de incendios en su Colegio y se dio cuenta que en el conjunto cerrado en que vivía no habían, por eso invitó a la administración del conjunto y por iniciativa suya se colocaron los extintores, haciendo su conjunto más seguro para todos.

Al igual que este lobato, tú puedes hacer muchas cosas que sin ser tan grandes pueden ser muy importantes en tu casa, tu colegio, tu cuadra y barrio, tu Manada y Grupo Scout, ¿Listo para hacer la diferencia? Conviértete en mensajero de la Paz de la siguiente manera:

- lo primero que debes hacer es crear tu Perfil para Mensajeros de la Paz en la página <http://scout.org/es/user/register>. Así de sencillo

haces parte de la Red Mundial de Mensajeros, y podrás subir tus proyectos, unirte o crear comunidades y mantenerte en contacto con otros Scouts que forman parte de esta iniciativa.

- ira tu comunidad local (Tu casa, tu colegio, tu barrio cuadra o conjunto, tu Manada o tu Grupo) y piensa que esta afectando la armonía en la vida, es un problema ambiental, o la desconfianza entre las personas, o alguna necesidad de salud, o matoneo en el Colegio, o algunas personas se sienten solas o excluidos, las oportunidades son ilimitadas.
- Define que puedes hacer para ayudar, incluso puedes invitar a otros lobatos, scouts, caminantes o rovers para que te ayuden. Esto podría hacer parte de una reunión o servicio social de la Manada o del Grupo.
- Ahora ve a la página de los Mensajeros de la paz (<http://scout.org/toboggan/denied?language=es>), sube tu Proyecto y de esta manera manifiesta tu deseo de cambiar el Mundo! Después de diligenciar el formulario, y enviarlo, aparecerá un pin o marca en el Mapamundi de proyectos de Mensajero de la Paz, para que todos puedan ver lo que estás haciendo.
- Ha llegado el momento de notificar a la Comisión Nacional de Mensajeros de la Paz al email: mop@scoutsdecolombia.org.co para que sepan que estás haciendo un importante proyecto y puedan llevar control de todos los proyectos que se hacen en Colombia.
- No olvides tus compromisos y recuerda a tus compañeros que te colaboran de estas responsabilidades, la idea es completar tu proyecto.

Pide la ayuda de Akela o alguno de tus Viejos Lobos, seguro que ellos te apoyaran y te colaboraran para que seas un Mensajero de la Paz y tu proyecto sea inscrito en la Red Mundial de Mensajeros de la Paz.

La Comisión Nacional del Medio Ambiente:

La Comisión Nacional de Medio Ambiente en el marco del Programa Mundial de Medio Ambiente, promovido por la Organización Mundial del Movimiento Scout, y las líneas que dicho Programa traza, se integra a la dinámica de desarrollo del Programa de Jóvenes en la Asociación Scouts de Colombia, motivando la participación en el Planteamiento de Proyectos ambientales a toda escala articulándose íntegramente en los Frentes de Acción “Medio Ambiente” y “Servicio y Proyectos” planteados para los planes de Progresión. Ahora veamos qué es y cómo se obtiene la Insignia Mundial del Medio Ambiente.

Insignia Mundial del Medio Ambiente

Documento tomado literalmente del Manual para Dirigente de la Insignia Mundial del Medio Ambiente Colombia, elaborado por la Comisión Nacional de Medio Ambiente 2014.

Con la Insignia Scout Mundial de Medio ambiente se busca crear conciencia sobre la responsabilidad de cada persona por el medio ambiente. La insignia es el mecanismo motivador y un reto para los niños y jóvenes que les permite conocer los impactos que las acciones del día generan y conectarse con la naturaleza, de manera que se construya un sentido de responsabilidad individual progresivamente por el medioambiente que permitan identificar las interacciones con el ambiente y cuál es la manera más efectiva de tomar acciones para protegerlo. El ambiente es un asunto global y la insignia se enfoca en conocer los problemas locales y globales, evaluar las posibles soluciones y finalmente cómo tomar e implementar acciones locales que puede ayudar en ambos niveles.

El carácter de la insignia es mundial, es por ello que es la misma que se usa por los scouts de otras partes del mundo, su portador se identifica como una persona preocupada por el medio ambiente y que es agente de cambio logrando desarrollar acciones para mejorar la calidad del entorno y por ende el bienestar de la población. La nueva Insignia Mundial de Medio ambiente sustituye la Insignia Scout Mundial de

Conservación, es por ello que ésta queda en desuso en el uniforme, sin embargo, la World Wildlife Foundation (WWF) promoverá y apoyará la nueva insignia ambiental del Movimiento Scout.






La insignia se obtiene mediante la ejecución de los siguientes pasos: 1. Explorar y Pensar las actividades sobre la base de cada uno de los cinco objetivos (Agua limpia, suelo limpio y aire limpio, hábitats naturales para especies nativas, minimización del riesgo de las sustancias nocivas para la sociedad y el medio ambiente, implementación de prácticas ambientales adecuadas, respuesta de la sociedad a riesgos ambientales y desastres naturales). 2. formular e implementar un diseño ambiental relacionado con el aprendizaje previo y el medio ambiente local. 3. Obtención de la Insignia de Mundial del Medio Ambiente como reconocimiento al aprendizaje, acciones y su nivel de compromiso para el medio ambiente.

En la etapa de Explorar y Pensar, cada objetivo se explora por medio de una variedad de actividades basadas en experiencias que permiten a los muchachos conocer y familiarizarse con el problema ambiental identificado, investigando las causas del problema y formulando soluciones a éste.

En la etapa de Actuar, se identifica la necesidad de implementar acciones asumiendo el rol de maestro, ya que, con los conocimientos adquiridos en la etapa de explorar, los niños y muchachos deberán liderar, planear y ejecutar un proyecto ambiental, que además de generar e impartir conocimiento en una comunidad debe implementar las estrategias para dar solución al problema basado en las condiciones ambientales del grupo, de la comunidad circundante, del país o a nivel mundial.

La insignia Scout Mundial de Medio Ambiente es el inicio o uno de los mecanismos para despertar en los Scouts entusiasmo por el mundo natural y crear una generación interesada por el ambiente y preparada para desarrollar acciones y estrategias para protegerlo y conservarlo.

Objetivos y Temáticas:

Logo	Objetivo	Temas de Trabajo (ejemplos)
	<p>La sociedad y los sistemas naturales tiene agua, suelo y aire limpio</p> <p>(Ecoeficiencia: Es la actitud que tiene una persona frente al aprovechamiento racional de los recursos para poder garantizar la sostenibilidad dentro de un determinado espacio natural, rural o urbano, de tal manera que procura un desarrollo sostenible y sustentable) (WBCSD,1992).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso del agua, energía, aire y suelo (Ahorro y uso eficiente, calidad del agua, aire, suelo). - Disposición y aprovechamiento de los residuos (sólidos, líquidos, tecnológicos). - Uso y organización de los espacios. - Consumo responsable y sostenible. - Adaptación y/o mitigación al cambio climático
	<p>Promoción y desarrollo de hábitats naturales para las especies nativas.</p> <p>(Biodiversidad: Diversidad biológica es la variedad de la vida, incluye varios niveles de la organización biológica, desde diversidad de especies de plantas, animales, hongos y microorganismos, su variabilidad genética, ecosistemas y paisajes, así como, los procesos ecológicos a nivel de genes, especies, ecosistemas y paisajes).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración y protección de la biodiversidad. - Identificación de áreas importantes para conservación de flora– fauna. - Identificación y conservación de especies nativas. - Áreas verdes, siembra y reforestación con especies nativas y productivas. - Mercados verdes, productos orgánicos. - Identidad nacional por biodiversidad (patrimonio biológico y cultural del país).
	<p>Se promueve la minimización del riesgo de sustancias dañinas para la sociedad y el ambiente.</p> <p>(Minimización de Impactos: La evaluación de Impacto Ambiental (EIA) es el proceso formal empleado para predecir las consecuencias ambientales de una actividad o proyecto. La evaluación del impacto cambia según la cantidad de recursos que utilices o afectación que genere (recursos utilizados, impacto ambiental).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Campañas de disminución de uso de recursos. - Disminución y Manejo de residuos (sólidos, líquidos, tecnológicos). - Cambio de materiales no biodegradables. - Consumo responsable y disminución de emisiones.
	<p>Se promueve la implementación de prácticas medioambientales apropiadas en las actividades scout y la comunidad.</p> <p>(Buenas prácticas: Actuaciones individuales día a día realizadas a partir de criterios de respeto hacia el medio ambiente, incluyendo la gestión de los recursos utilizados (energía, agua, aire, suelo, biodiversidad).</p>	<p>Cualquier actividad o proyecto que tenga como objetivo cambiar prácticas de alto consumo hacia prácticas amigables con el medio ambiente (uso de combustible, reutilización de recursos etc).</p>
	<p>Promover que la sociedad esté preparada para responder ante riesgos ambientales y desastres naturales.</p> <p>(Control del riesgo ambiental: El riesgo ambiental (RA), es la probabilidad que ocurra un fenómeno natural o una acción humana que afecte, directa o indirectamente, al medio ambiente. Esos riesgos resultan cada vez más relevantes para la sociedad, debido a que, para alcanzar una alta calidad, es preciso minimizarlos o, en la medida de lo posible, prevenirlos o eliminarlos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cualquier actividad que a corto, mediano o largo plazo evite desastres naturales. - Reforestación en zonas altamente erosionadas, campaña de divulgación en zonas de remoción de tierra o avalanchas.

La insignia tiene tres colores de bordes distintos, lo cual varía según los rangos de edad de cada rama, para el caso de la manada (de 6 hasta máximo 11 años de edad) tendrá una cuerda de color azul así:



Procedimiento de consecución de la Insignia Scout Mundial de Medio Ambiente: Para que los muchachos adquieran la Insignia Mundial de Medio Ambiente deben seguir el procedimiento que se explica a continuación, es importante resaltar que el seguimiento de cada etapa y las actividades que en cada una de ellas se desarrollarán estará a cargo del Comisionado Regional de Medio Ambiente y su equipo de la comisión regional del Ambiente (ECRA).

Envío de solicitud al ECRA: Formulario diligenciado con los datos y una carta de interés escrita por el joven en donde especifique el tema de interés a trabajar. Importante: Como requisito previo a la solicitud, los muchachos deben haber obtenido por lo menos dos especialidades en el área ambiental.

Una vez enviada la solicitud, el joven recibirá una carta de respuesta en la que se darán las especificaciones con base en la temática identificada y de interés. Esta carta irá acompañada de un formato de evaluación que el jefe de Rama deberá diligenciar durante el proceso del joven.

El joven desarrollará con mayor detalle el tema de interés, lugar donde se desarrollará y actividades a realizar.

Una vez evaluado lo anterior, el ECRA enviará toda la documentación con los requisitos de acuerdo con su edad para alcanzar la insignia, teniendo en cuenta el tiempo planeado para la ejecución del proceso, así como nombre y datos de contacto del asesor que estará pendiente de su insignia.

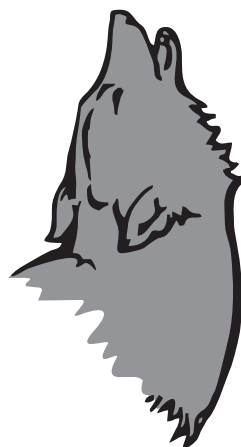
Inicio del trabajo: Explorar pensar y actuar. Este proceso será siempre guiado y asesorado por una persona asignada con conocimiento en el tema objeto de estudio.

Evaluación final del proceso por parte del Comisionado Regional de Ambiente con retroalimentación al asesor y el joven.

Solicitud de insignia a la Comisión Nacional de Ambiente por parte de la Comisión Regional, anexando a la solicitud resumen del proceso, temática evaluada y evidencias.

Entrega de la insignia.

Metodología Etapa Explorar y Pensar: Durante esta etapa los muchachos deberán identificar, por medio de su experiencia, los problemas ambientales que se presenten en su región, explorando los diferentes objetivos del programa que los lleven a descubrir las causas y consecuencias de dichos problemas, enmarcados en temáticas ambientales de interés mundial. A continuación, encontrarán el paso a paso para que los jóvenes de las diferentes edades puedan trabajar en esta etapa.



Fase	Manada	Tropa	Comunidad	Clan
Explorar	Visito un sitio de mi región en el que identifico impactos ambientales o donde me interese trabajar ambientalmente. El lugar puede ser rural o urbano, todo depende de lo que quieras desarrollar.			
	Identifico por medio de evidencias las problemáticas ambientales de mi sitio elegido teniendo en cuenta las siguientes observaciones:			
	Exploro las fuentes de agua, suelo y aire limpio en el ambiente, descubre algunas de las especies nativas de plantas y animales y sus necesidades de hábitat. Identifico sustancias dañinas y reconoce los diferentes tipos de riesgos ambientales y desastres naturales que se puedan presentar.	Identifico amenazas al agua, el suelo y el aire limpio en el ambiente local y global, comprendo las conexiones en un ecosistema de especies nativas de plantas y animales y sus necesidades de hábitat. Soy consciente de las sustancias dañinas en el ambiente local e identifico su fuente. Soy capaz de reconocer diferentes tipos de riesgos ambientales y desastres naturales.	Comprendo la relación entre las acciones personales y la disponibilidad de agua, suelo y aire limpio en el ambiente local y global así como la disponibilidad de suficientes hábitats naturales para mantener las especies nativas. Reconozco el impacto global de sustancias dañinas y cómo las acciones locales pueden cambiar el ambiente global. Soy capaz de reconocer diferentes tipos de riesgos ambientales y desastres naturales.	
Pensar	Plasmo de manera creativa y detallada los problemas ambientales identificados anteriormente.			
	Establezco las causas de los problemas identificados.			
	Identifico las consecuencias de los problemas identificados.			
	Planteo diferentes soluciones teniendo en cuenta que:			
	Puedo demostrar cómo nuestras acciones afectan el ambiente y medios alternativos para disminuir nuestro impacto.	Reconozco cómo estamos conectados con el ambiente y cómo tomar decisiones informadas sobre nuestras acciones, de tal manera que podamos minimizar el impacto en el ambiente.	Comprendo cómo podemos cambiar nuestras acciones para mejorar nuestro impacto en el ambiente. Demostrando cómo soluciones locales pueden impactar temas globales.	
	Planteo una actividad o proyecto que lleve a la ejecución de las soluciones.			

Metodología Actuar: Para esta etapa se identifica la necesidad de actuar e implementar en su totalidad la actividad o proyecto planteado, asumiendo siempre el rol de líder o maestro, ya que, a partir de los conocimientos adquiridos en la etapa previa, los niños y muchachos pueden promoverlos procesos ante su grupo, o comunidad local. Los jóvenes tendrán la libertad de actuar en todos los ámbitos que puedan imaginar, generando soluciones multidisciplinarias que sean capaces de impactar la problemática identificada desde su visión del mundo, siempre evaluando los impactos que se puedan generar así sea en este caso, producto de la solución a desarrollar.

Durante las dos etapas, el dirigente acompañante de rama deberá evaluar permanentemente el proceso y desempeño del muchacho, desde el momento en el que decide adquirir la insignia hasta la formulación e implementación de su proyecto ambiental, teniendo en cuenta:

- Iniciativa y Disposición de trabajo
- Actitud
- Aptitud
- Conocimiento
- Participación
- Capacidad de planear y actuar

Formulario de solicitud de la insignia mundial de Medio Ambiente para lobatos:



FORMULARIO DE SOLICITUD DE LA INSIGNIA MUNDIAL DE MEDIO AMBIENTE PARA LOBATOS

Nombre del lobato:	
Número de carné scout:	
Región:	
Grupo:	
Nombre de Akela o viejo lobo a cargo:	
Nombre de la mamá:	
Nombre del papá:	
Correo electrónico donde recibirás la respuesta y seguimiento del proceso. Puede ser el de alguno de tus padres.	
Correo electrónico de Akela:	
Especialidades ambientales obtenidas:	
Carta de interés: explica por qué quieres obtener la Insignia Mundial de Medio Ambiente	

Scouts del Mundo:

Scouts del Mundo es un programa que responde a la prioridad estratégica sobre la “Participación de los Jóvenes” y “Adolescentes” establecidas en la Conferencia Scout Mundial en Tesalónica en el 2002. Siendo un planteamiento para jóvenes y jóvenes adultos entre los 15 y 26 años de edad, Scouts y no Scouts, hombres y mujeres que deseen contribuir a hacer un mundo mejor.

Muchos se preguntarán porque un espacio evidentemente dado para muchachos de edades mayores a la de los lobatos es tenido en cuenta como alternativa programática para la Manada. La respuesta surge en la medida que Scouts del Mundo tiene un componente de “Educación para el Desarrollo” entendiendo desarrollo como: *“el proceso que permite a una comunidad adquirir mayor autonomía en relación a las condiciones ecológicas, sociales y políticas de su entorno, así como migrar de condiciones menos humanas a condiciones más humanas”* (Tomado literalmente del documento Reconocimiento Scouts del Mundo: Guía de Programa Educativo, 2009). Y dado que la educación para el desarrollo debe gestarse desde los primeros estadios del muchacho en el Movimiento Scout, propiciando

espacios y actividades que le permitan sensibilizar e incluso generar acciones sociales sencillas sobre el entorno social que rodea a los Lobatos, iniciativas en este sentido tienen cabida programática en la Manada.

El Programa “Scouts del Mundo” está dirigido a ayudar a los jóvenes a descubrir los desafíos expresados en los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) propuestos por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y adquirir la motivación y las habilidades para contribuir a actuar sobre ellos como ciudadanos activos y responsables. Entendiendo que la Ciudadanía Activa se va construyendo en la medida que el ser humano crece y se desarrolla.



Gestión del Riesgo:

Colombia es un país que se encuentra asediado por múltiples amenazas de desastres, surgiendo muchas inquietudes que apuntan a ¿Qué tanto estamos preparados para estos acontecimientos?, ¿Realmente aprendemos de la experiencia?, ¿Qué somos capaces de hacer en el caso de la ocurrencia de un desastre?, estos cuestionamientos a su vez llevan a preguntarse ¿Cuál es el rol de los niños frente a sucesos de esta índole? Entendiéndolos como hacedores del futuro del País, mediante el ejercer una ciudadanía activa.

Es por eso importante crear cultura y desarrollar procesos que asuman la temática del riesgo desde la infancia, aprovechando los distintos escenarios educativos en que se pueda ver inmerso el niño, de ahí que en Movimiento Scout es un ambiente propicio para que los niños, aprovechando su amplia creatividad, asuman gradualmente un rol proactivo en la comunidad, como creadores de una sociedad más segura y con una conciencia del manejo del riesgo como parte fundamental del desarrollo.



ANEXO 1

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

A continuación, se proponen una serie de libros y documentos que se consideran de importancia para el Dirigente de Manada, en el universo de la Literatura Scout es sólo una muestra, por lo que se

invita al Viejo Lobo a generar el buen hábito de la lectura, que muy seguramente enriquecerá su propuesta de programa.

El libro de las Tierras Vírgenes:

Este interesante libro fue publicado en 1894, como un conjunto de historias escritas por el escritor Rudyard Kipling (Nacido en Bombay – India 1865, muerto en Londres 1936) quien fue el primer británico premiado con el Premio Nobel de Literatura en 1907. Originalmente el Libro de las Tierras Vírgenes fue publicado en varias entregas entre 1893 y 1894, muchas veces ilustrado por John Lockwood Kipling, padre de Rudyard.

Este libro contiene una serie de cuentos que desarrollan enseñanzas morales, protagonizadas por animales de la selva, interactuando en gran medida con seres humanos e involucrándolos en situaciones en las cuales revelan personalidades definidas, que inevitablemente se identifican con muchos de los caracteres humanos. Esta obra se encuentra compuesta por quince cuentos, los ocho primeros manejan la historia de Mowgli y los restantes son historias distintas con personajes particulares sin estar necesariamente enlazados temáticamente.

Este libro cobra vital importancia, ya que el fondo motivador de la Manada se basa en este compendio de historias, por lo que se invita al Viejo Lobo a hacer lectura de esta obra maestra de la literatura y no limitarse a resúmenes o referencias. En el mercado se encuentran ediciones reducidas únicamente a los ocho primeros cuentos, en que se trata la historia de Mowgli, pero también existen ediciones completas con los quince cuentos. Por ser una pieza literaria universal es muy fácil de ubicar por internet.

Otra forma en que muchas personas acceden a estas historias es por medio de películas y videos, se debe tener en cuenta que la gran mayoría son adaptaciones de la historia original y pueden desvirtuar el verdadero mensaje de la historia, por lo que se recomienda hacer lectura del libro.

En el Rukh:

Esta historia es también escrita por Rudyard Kipling y publicada por primera vez en 1893, y aunque no es muy conocida, da una visión más amplia a la historia de Mowgli, ya que para los estudiosos de la obra de Kipling, “En el Rukh” fue el primer escrito de los cuentos de Mowgli, pero dentro de la cronología de la historia corresponde al final de la misma, en efecto narra cómo Mowgli se introduce al mundo del hombre blanco y llega incluso a dar breves detalles de su matrimonio y su trabajo.

Esta historia refuerza en concepto simbólico de progresión ya que de una u otra manera amplía la perspectiva del Lobato y lo proyecta, al igual que Mowgli, dentro de la posibilidad de llegar a ser un adulto funcional, trabajador y en familia. Este documento se puede ubicar fácilmente por internet, siendo un cuento relativamente corto y de agradable lectura, muy recomendado para todos los Viejos Lobos.

Floreccillas de San Francisco de Asís:

Las Florecillas de San Francisco es una obra de autor anónimo, siendo una recopilación de hechos de la vida de San Francisco de Asís, y de algunos frailes que le acompañaron y de San Antonio de Padua, se consideran fueron escritas en la segunda mitad del siglo XIV, no debe ser visto como un documento biográfico, sino como una exaltación de las virtudes personales de este referente espiritual.

Una de las historias más recordadas de esta obra, es cuando Francisco liberó a la ciudad de Gubbio del feroz azote de un lobo que atacaba a sus

habitantes. En esta historia narra cómo Francisco de Asís pactó con el lobo no seguir asediando la localidad y en contraprestación los pobladores le darían el sustento necesario.

En el mercado se encuentran ediciones bellamente diagramadas con relativa facilidad, al igual que versiones completas y parciales en Internet. Se recomienda esta obra para un acercamiento pastoril de los lobatos con la persona que viene a ser el principal referente espiritual en la manada.

Manual del Lobato:

El Manual del Lobato es quizás la primera obra escrita sobre la Manada, su primera edición data de finales de 1916 y especifica la razón de ser de la Manada, sus objetivos y su ambientación. Se atribuye su autoría a Baden – Powell, pero los estudiosos de la literatura Scout, consideran que fue resultado de un trabajo en equipo de personas relevante para el escultismo como la joven scouter londinense Vera Barclay y el afamado escritor Rudyard Kipling.

El Manual de lobatos se organiza en tres secciones: la primera parte son las dentelladas que contienen el recorrido de la formación propuesto para la manada. La segunda parte

define las especialidades y la forma de obtenerlas. Y en la tercera parte se aborda el Objeto y método de formación de los lobatos a través de notas dirigidas a los viejos lobos.

Por su naturaleza y trascendencia esta es una obra recomendada para ser leída por todos los dirigentes de manada, ya que reúne mucho del pensamiento del fundador del Movimiento Scout. Se sugiere ser estudiada después de revisar la presente Guía para Dirigente de Manada, ya que de esta manera permite contrastar y entender la evolución que ha vivido esta rama en la historia y las adaptaciones hechas al entorno colombiano.

Lobatos de Gilcraft:

Lobatos de Gilcraft al lado del Manual del Lobato, se consideran las obras históricas y referentes más importantes de la Literatura de Manada. Es un libro cuyas ediciones en español datan de hace más de 50 años, por lo que para muchos es un documento atemporal, pero que basa su valor actual en mostrar la forma en que ha evolucionado el Movimiento Scout y más específicamente la Manada.

Muy seguramente encontrarán en Lobatos de Gilcraft, elementos que han cambiado en la actualidad, por eso se invita a leer este documento después de conocer esta Guía para Dirigente de Manada y de esa manera entender como el Movimiento Scout ha ido evolucionando y cómo se ha adoptado al redor del mundo la propuesta de esta Rama. Gilcraft ha publicado varios libros sobre las distintas ramas y algunas herramientas de programa.

Documentos sobre Derechos, Protección, Cuidado Participación de los niños, adolescentes y jóvenes:

El dirigente de manada debe conocer y manejar documentos que se refieren a los derechos, protección, cuidado y participación de niños, adolescentes y jóvenes, ejemplos de ellos son:

- Declaración de los derechos del niño.
- Código de la infancia y adolescencia (Ley 1098 de 2006)
- Ley de la Juventud (Ley 375 de 1997)

- Ley general de educación (Ley 115 de 1994)

En Internet se encuentran fácilmente este tipo de documentación, incluso pueden encontrarse análisis de los mismos, que para lectores que no están acostumbrados al lenguaje jurídico les puede ser muy útil.

ESTIMADO DIRIGENTE DE MANADA

*Que los caminos se despejen ante ti,
Que el viento sople siempre a tus espaldas,
Que el sol te envuelva tibiamente,
Que suaves lluvias rieguen tus campos;
Y hasta que nos volvamos a encontrar,
Que Dios te guarde en la palma de su mano.*

“BUENA CAZA”

Antigua Bendición irlandesa



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Manual del Lobato

Robert Baden Powell

Plan Integral de Adelanto-Lobatos

Asociación Scouts de Colombia, 1989

Guía para Dirigentes de Manada

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Región Interamericana, 2002

Programa Educativo - Generación Responsable

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Asociación Scouts de Colombia, 2011

Objetivos Educativos del Movimiento Scout

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Región Interamericana, 1995

Objetivos Educativos del Movimiento Scout

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Asociación Scout de Colombia, 2011

Reglamento para los Grupos Scouts

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Asociación Scout de Colombia, 2013

Presentación y Buen Orden y Ceremonias en la Manada

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Asociación Scout de Colombia, 2006

The Essential Characteristics of Scouting

Organización Mundial del Movimiento Scout, 1998

Constitution of the World Organization of the Scout Movement

Organización Mundial del Movimiento Scout, 2011

Cómo se organiza una manada de Lobatos

Jorge Enrique Riveros Ortiz
Asociación Scouts de Colombia – Región Cundinamarca

Reconocimiento Scouts del Mundo – Guía de Programa

Organización Mundial del Movimiento Scout, 2011

Messengers of peace – Support fund.

Organización Mundial del Movimiento Scout, 2013

ELABORACIÓN DE CONTENIDOS

Dennis Alexandra Romero Kekhan y su equipo de trabajo año 2011.
María Paola Cansario Pérez y su equipo de trabajo año 2012.
Fabio Castañeda López y su equipo de trabajo año 2013.
Álvaro Fernando Lozano Muñetón y su equipo de trabajo año 2014.
Paola Andrea Toro Zapata y su equipo de trabajo año 2016.

ANÁLISIS DE CONTENIDOS Y REVISIÓN DE TEXTOS

Desde el año 2011 han contribuido al análisis de contenidos y revisión de textos:
Johnson Mario Cansario Pérez
Diana Marcela Dávila Rincón
Rider Hoyos Berdugo
Alejandro Marulanda Aguirre – Director Nacional de Programa de Jóvenes 2016
Samuel Castillo – Jefe Scout Nacional 2016

COMISIÓN NACIONAL DE LOBATOS

Julián Marulanda Aguirre
Oscar Alejandro Valencia Lugo
Claudia Marcela Molina Camelo
Pablo Andrés Monsalve Saldarriaga

Paola Andrea Toro Zapata – Comisionado Nacional de Lobatos 2016

COLABORADORES TÉCNICOS

Javier Casas Silva – Psicólogo
William Baquero Cifuentes

DIAGRAMACIÓN Y DISEÑO

Reynaldo José Burgos Rodas

Esta es una publicación de la Asociación Scouts de Colombia y hace parte de la estrategia de implementación de la política de programa de jóvenes del país. Todos los derechos reservados. Se autoriza en reproducción total o parcial, por cualquier medio impreso o digital conocido a por conocer, y su difusión por cualquier medio, inclusive a través de redes digitales, siempre y cuando se mantenga la fuente.

Versión
Junio de 2018

