



SCOUTS®
Colombia



VANUAA ROVER





“Por Roverismo no quiero decir vagabundear sin finalidad; lo que quiero decir es hallar uno su camino por senderos con objetivos definidos y teniendo una idea de las dificultades y peligros que se van a encontrar”

B.P. Roverismo hacia el Éxito.

PRESENTACIÓN

La frase anterior de roverismo hacia el éxito, muestra lo que nuestro fundador pensaba debía ser el roverismo, hoy cien años después esta idea sigue vigente, el rover es un joven, que ha culminado su proceso educativo en el escultismo, pero que desea continuar haciendo parte de la gran hermandad scout, por lo cual hace su paso al clan, o seguramente ingresa por primera vez al escultismo cuando conoce lo que la organización ofrece.

Es necesario reafirmar que aunque sea un joven adulto, con mayoría de edad, aún necesita orientación en las acciones y actividades que realiza con sus compañeros en el clan.

Este manual ha sido elaborado para que con el apoyo del Jefe de Clan, los jóvenes que ingresan a rama, construyan, desarrollen y fortalezcan su plan de desarrollo personal, para lo cual deben establecer objetivos y diseñar acciones que le permitan alcanzar el desarrollo de cada nivel: aprendiz, experto y monitor, en cada uno de los ejes: Viajes y enlace, Empresa, Servicio y Transversal.

Si has tenido la oportunidad de leer “Roverismo Hacia el Éxito”, observarás que en el BP, hace una analogía en relación a la vida del Rover, en la que señala que esta, es un viaje a través de un río, donde además los invita a construir y remar su propia canoa para navegar en busca de la felicidad.

Siguiendo este ejemplo este manual, te invita a construir ese bote, para ello se divide en tres momentos:

1. Astillero en donde se inicia la construcción en un dique seco, allí se brinda herramientas para que el rover construya su proyecto y continúe con el desarrollo de esa ciudadanía que alcanza, en este momento se explica cómo funciona el roverismo en Colombia
2. Bautizo, cuando un bote está construido y realiza su primer viaje, recibe un nombre con el que se realiza el bautizo, este momento es importante porque da identidad; allí el rover encuentra las bases para el desarrollo de la etapa de precursor y el inicio en los diferentes ejes.
3. Carta de navegación, ya el bote ha sido construido y ha realizado su primer viaje, ahora como ha de encontrar la ruta para alcanzar las metas en cada uno de los ejes.
4. Desembarco, cuando has finalizado tu viaje y has alcanzado tus metas es tiempo de desembarcar y establecer nuevos rumbos, es el tiempo de continuar con el ejercicio de una ciudadanía plena. Se espera que el joven que llega a este nivel obtenga la insignia Be Prepared (BP) en esta etapa se realiza la partida del rover del clan. El Rover que llega a ella toma la decisión de qué camino seguir: ser un dirigente scout ejemplo de ciudadanía o un ciudadano activo y comprometido, que es participe del desarrollo de su comunidad.

Esperamos que este manual que ha sido elaborado con el aporte de dirigentes de clan y rovers del país, contribuya a que la experiencia que vives en el clan contribuya a tu crecimiento personal y a hacer que el Roverismo en Colombia sea más grande.

Servir.

Pedro G. Ballen Montoya
Comisionado Nacional Rover

MOMENTO 1.

ASTILLERO

El astillero es el lugar donde se construyen las embarcaciones, que han de navegar por los mares y ríos del mundo, es un lugar de permanente actividad y movimiento; así es la vida de un Rover, siempre activa y en movimiento.

Esta primera parte de nuestra cartilla se denomina astillero, pues aquí encuentras, las herramientas y orientaciones, para la elaboración de tu plan de desarrollo personal, que será el bote en el que navegues por el río de la vida en busca del mar de la Felicidad.

Lee, revisa, y acuerda con tu jefe de clan, como construir ese bote, y revísalo constantemente, buscando daños en la estructura, que puedan poner en riesgo a quienes navegan contigo.

Quizás leer el escollo Nº 1. Apuestas de **Roverismo Hacia el Éxito** te de pautas de cómo hacerlo.



DESARROLLO PERSONAL EN EL ROVERISMO.

Baden Powell insistía en que cada joven debe ser el actor principal en su desarrollo.

También hizo hincapié en el concepto de "auto-educación", definiéndolo en los siguientes términos: "Lo que un niño aprende por sí mismo... lo que va a seguir por él y guiarlo en su vida futura, mucho más que cualquier cosa que se le impuso a través de la instrucción por un maestro." (BP, Escultismo para Muchachos).

Es, por ello que el desarrollo personal en el roverismo, busca que despliegues habilidades y competencias, para cada uno de los ejes propuestos.

La siguiente gráfica, nos muestra la vida del Rover cuando ingresa al clan, y a través de proyectos, cómo desarrollan competencias y habilidades que contribuyen a su crecimiento personal hasta llegar al final de la etapa rover, alrededor de los 23 años cumplidos, cuando debes tomar la decisión, de continuar en el movimiento scout como dirigente, o contribuir a la construcción de un mundo mejor, como ciudadano responsable que ejerce sus derechos y deberes.



El EJE TRANSVERSAL está integrado por los siguientes componentes:

HABILIDADES
PARA LA VIDA

HABILIDADES, TÉCNICA
Y CONOCIMIENTO SCOUT

Los EJES ESTRUCTURALES son:

EMPRESA

SERVICIO

VIAJE Y
ENLACE INTERNACIONAL

EJE TRANSVERSAL

El Eje Transversal del Roverismo, busca que desarrolles habilidades para tu vida, así como las habilidades y los conocimientos relativos a la técnica escultista que debe adquirir un Rover; todas ellas están vinculadas estrechamente con el desarrollo de los Ejes Estructurales y se articulan con estos, en cuanto que su desarrollo se debe generar de manera integral y simultánea.

Es necesario que definas tu plan de desarrollo personal, el cual como veras más adelante, te va a permitir y articular las metas para cada uno de los ejes. Entendemos el desarrollo personal como un emprendimiento, como la manera de pensar, sentir y actuar, en la búsqueda de iniciar, crear o formar un proyecto con base en las habilidades que cada individuo posea, a través de la identificación de ideas y oportunidades respecto de los factores económicos, sociales, ambientales y políticos existentes, al igual que factores endógenos como el recurso humano, y los recursos físicos y financieros, que te permitan desarrollar una alternativa para el mejoramiento de su calidad de vida.

Es así como el emprendimiento representa para el Roverismo un estilo de vida que le permitirá a los Rovers alcanzar los objetivos que se propongan



HABILIDADES PARA LA VIDA

En el Modelo de Aplicación de Programa establecido en la Política Nacional de Programa de Jóvenes, dado el carácter especial del esquema del Roverismo, no se incluye el desarrollo de áreas de crecimiento ni objetivos educativos, siendo estos elementos trabajados durante las tres ramas anteriores como Plan de Progresión, de tal manera que se tiene como base el perfil de egreso establecido en el Proyecto Educativo de la Asociación Scouts de Colombia.

Se espera que cada persona que egresa del movimiento scout, se acerque al ciudadano activo, que contribuye a construir un mundo, mejor desarrollando habilidades y competencias para su vida.

Con base en lo anterior se formula un esquema de estímulos que atiende a la necesidad de motivar la participación y valorar los alcances de los desarrollos que los mismos Rovers proponen dentro de su dinámica joven, autónoma y particular.

EL aprendizaje por la acción y para la acción, como metodología, parte de la realidad del contexto para formarse a partir de ella y poder contribuir de manera efectiva en su mejoramiento. Es por ello que se necesita que los Rovers desarrollen diferentes habilidades que les permita avanzar en los proyectos que emprendan. Es el momento de encontrar herramientas que a futuro supongan un sustento económico adicional, a través del desarrollo de sus destrezas y capacidades, al igual que el debido aprovechamiento de su tiempo libre de una manera productiva.

Determinar si una persona es hábil no significa estudiar exhaustivamente su perfil físico, psicológico o emocional, sino saber si el conjunto de sus características le permite disponer de las condiciones requeridas para una tarea o un trabajo específico, aquí la pregunta es ¿tienes claro cuáles son tus habilidades?

La adquisición y el fortalecimiento de habilidades es necesaria y es parte de cada proyecto de vida. Las habilidades se adquieren y se ejercitan en distintos momentos y su contenido y duración dependen de las exigencias de la respectiva actividad o proyecto.

HABILIDADES, TÉCNICA Y CONOCIMIENTO SCOUT

Este componente, es el que primordialmente marca la diferencia con las demás organizaciones, dado que es la esencia metodológica del Escultismo. Cuando ingresamos al Movimiento Scout, aceptamos de manera voluntaria regirnos por su Ley, su Promesa y los valores y principios que lo integran.

De igual forma, es claro que adquiere gran relevancia la realización de actividades tales como campamentos, caminatas y construcciones, entre otros. Es por ello que se hace importante que los Rovers aprendan y enseñen a los demás, sobre las técnicas de campismo y la vida al aire libre en general, con el fin de conservar vivo el espíritu y las costumbres del Movimiento Scout.

Es de gran importancia poder involucrar las habilidades, el conocimiento y la técnica Scout, como complemento de al menos uno de los Ejes Estructurales.

No existe un curso de acción o una cantidad específica de módulos que el Rover deba trabajar, ya que pueden llegar a ser tantos como intereses tengan los jóvenes.

No obstante, es importante recalcar que debe existir un mínimo de módulos a desarrollar dentro de este componente, el cual deberá ser concertado entre el Rover y su dirigente, con la intención de adquirir las habilidades, técnicas y conocimientos básicos que todo buen Rover debe poseer; para ello se sugieren las siguientes temáticas:

Historia del Escultismo.
Pionerismo.
Construcciones.
Excursionismo.
Campismo
Cocina de Campamento.
Brújula, Cartografía y Estrellas.
Talonamiento y Antropometría.
Fogatas.
Primeros Auxilios.
Cuerdas.

EJES ESTRUCTURALES

Los Ejes Estructurales del Roverismo permiten el fortalecimiento de las habilidades específicas de los Rovers relativas al desarrollo de su perfil vocacional, las cuales se encuentran agrupadas en tres áreas de interés común, así:

EJE DE EMPRESA

La creación de empresa es un factor fundamental para el desarrollo de un país. Durante los últimos años Colombia ha enfocado esfuerzos significativos en el desarrollo de políticas públicas para crear un ecosistema propicio para ello. Dado que en el Movimiento Scout existe un mercado natural que facilita el inicio del emprendimiento, se pretende apoyar los procesos de generación de ideas de negocio que sean del interés de los Rovers.

Los Rovers cuentan con diferentes tipos de experiencias, en lo académico, lo vivencial o lo escultista, siendo el emprendimiento Rover el escenario propicio para poner en práctica sus ideas, fortalecer el carácter, y la creatividad, por medio del desarrollo de sus propuestas de generación de empresa. Para los emprendedores el futuro no existe, hay que imaginarlo y construirlo.

Las empresas Rover han de convertirse en empresas que se desarrollen dentro de un contexto real, y sobre todo de carácter formal, por encontrarse al interior de un Movimiento que aprende, enseña y propende por el cumplimiento de las normas y el respeto por la patria. Por ello es fundamental comprender que podrán vincularse a las empresas Rover, jóvenes que no pertenecen al Movimiento Scout, dado el posible aporte significativo de éstos a los procesos de las mismas. Lo ideal será que éstos jóvenes se puedan vincular al Movimiento, pero de no ser posible, no existe motivo para descalificar la empresa o disminuir el apoyo a la misma, mientras se conserve el debido respeto a la Institucionalidad de la Asociación Scouts de Colombia.

Es importante que conozcas la guía para el desarrollo del eje empresa que propone la asociación scouts de Colombia, y que se complementa con lo planteado por otras organizaciones como el SENA, o las incubadoras de empresas e innovación.

EJE DE SERVICIO

Se desarrolla a través de proyectos que tiendan al beneficio del Grupo Scout, la Comunidad aledaña, o la Sociedad en general, que no procure beneficio económico para los Rovers participantes o para los promotores de la idea, pero que tienda a generar un impacto significativo en el mejoramiento de la calidad de vida o a la solución de un problema significativo de un grupo humano.

A través del servicio, los jóvenes aprenden y las comunidades progresan. No es un Programa de asistencia social, sino, aprendizaje a través de proyectos de promoción humana. Los

Rovers desarrollan ampliamente la buena acción, y plantean y ejecutan servicios que mejoran las condiciones de vida de las comunidades.

"Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad, pues sólo ella puede desarrollar libre y permanentemente su personalidad". (DECLARACIÓN UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS, artículo 29.1)

Como expresión de los principios sociales del Movimiento, el Método Scout propicia que los jóvenes asuman una actitud solidaria, realicen acciones concretas de servicio y se integren progresivamente en el desarrollo de sus comunidades. Para ello es importante que los dirigentes de la rama y los Rovers conozcan interioricen y se identifiquen con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), "también conocidos como Objetivos Mundiales, son un llamado universal a la adopción de medidas para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad.

Estos 17 Objetivos se basan en los logros de los Objetivos de Desarrollo del Milenio, aunque incluyen nuevas esferas como el cambio climático, la desigualdad económica, la innovación, el consumo sostenible y la paz y la justicia, entre otras prioridades. Los objetivos están interrelacionados, con frecuencia la clave del éxito de uno involucrará las cuestiones más frecuentemente vinculadas con otro", pues todas nuestras acciones como individuos y como organización deben apuntar a contribuir" (PNUD, 20015)

Los ODS, contribuyen a desarrollar el servicio como una forma de explorar la realidad, conocerse a sí mismo, descubrir otras dimensiones culturales, aprender a respetar a los otros, experimentar la aceptación del medio social, construir la autoimagen y de estimular la iniciativa por cambiar y mejorar la vida en común.

Los Rovers están llamados a definir su rol en la sociedad, como constructores de una convivencia más humana para todos, y es responsabilidad de los adultos del Movimiento brindarles posibilidades para ello, sin olvidar que el servicio debe empezar por los núcleos sociales más cercanos al espectro de influencia al que pertenecen los jóvenes.

El servicio es el lema que dirige el actuar de los Rovers, y como tal, es un componente fundamental en la vida de los jóvenes, por este motivo se ha estructurado el Eje de Servicio con los siguientes elementos:

- a) LA BUENA ACCION**
- b) EL SERVICIO SOCIAL**
- c) EL SERVICIO DE DESARROLLO COMUNITARIO**
- d) ROVERS EN SERVICIO COMO AYUDANTES DE RAMA**

EJE DE VIAJES Y ENLACE INTERNACIONAL

En 1994 en Marruecos se redacta una carta a raíz del Simposio Internacional “Movimiento Scout. Juventud sin fronteras, Cooperación y Solidaridad”.

La Carta de Marrakech expresa la determinación del Movimiento Scout de profundizar en la cooperación, por una parte, entre Asociaciones Scouts Nacionales y por otra, entre dichas Asociaciones y otras organizaciones al servicio de la educación de los jóvenes para construir un mundo “sin fronteras”.

Cuando los Rovers ya conocen su comunidad cercana, es el momento de viajar y si se quiere, de iniciar proyectos a nivel Local, Nacional e Internacional; vincularse con Proyectos de Rovers de todo el país y de otros países; cambiar su visión y construir a partir de un contexto diferente al propio; conocer e interactuar con diferentes culturas, costumbres y tradiciones.

El Roverismo siempre ha sido asociado con viajes. Desde la propuesta de Badén Powell el mundo ha cambiado, pero el interés de los jóvenes por viajar y conocer, en esta edad se ha mantenido. El Movimiento es una excelente oportunidad para hacerlo y por ello en el Eje de Viaje y Enlace Internacional se pretende estimular la hermandad, las redes de confianza y el trabajo colaborativo que permita el intercambio cultural, el conocimiento y el esparcimiento de los jóvenes.

Este Eje presenta como rango de acción, desde las peregrinaciones y campamentos locales, hasta la participación en eventos mundiales, así como la organización y oferta de diversas actividades para los miembros del Movimiento.

Implica además el asumir papeles de anfitrión, cuando Rovers de otras regiones o nacionalidades visitan su región para vincularse a proyectos que los Rovers u otras organizaciones, se encuentran adelantando.



Foto: Grupo 601 “Mafeking”



Foto: Rutsus 2014

HERRAMIENTAS DE APOYO PARA EL DESARROLLO PERSONAL

PLAN DE DESARROLLO PERSONAL

La adquisición y el fortalecimiento de habilidades por parte de los Rovers, se lleva a cabo a través del Plan de Desarrollo Personal, herramienta principal para el acompañamiento de cada Rover. Inicia con una valoración que se realiza con el apoyo de un dirigente, a la luz del perfil de egreso establecido en el Proyecto Educativo de la Asociación Scouts de Colombia en la malla de objetivos e indicadores (Líneas), ya sea que provenga de la Comunidad de Caminantes, o que su ingreso al Movimiento se efectuó de manera directa al Clan.

La valoración de las necesidades de fortalecimiento personal realizada por el joven con el acompañamiento del dirigente, permitirá formular un Plan de acción para el desarrollo de las destrezas requeridas. En este sentido, se articula con el Proyecto de vida, el cual se revisa y actualiza de manera permanente gracias a las experiencias adquiridas y a los diversos intereses que se generan en cada etapa del desarrollo.

El diseño del Plan de Desarrollo Personal es un proceso que se realiza de manera autónoma por parte de los Rovers, y permite la verificación del alcance de sus habilidades y conocimiento scout por parte del dirigente Rover.

Los Rovers que vienen de la Comunidad de Caminantes, han cumplido sus Objetivos de Rama y han desarrollado una serie de habilidades, conocimientos y actitudes que además les serán útiles para continuar su proceso dentro del Roverismo. Para los jóvenes que ingresan al Movimiento Scout por primera vez, es la oportunidad para adquirir nuevos conocimientos y experiencias, al igual que fortalecer aquellas que ya fueron desarrolladas con anterioridad, como resultado de procesos educativos y experienciales de cualquier otra índole.

El proceso educativo Rover pretende estimular la participación de los jóvenes en uno o varios de los Ejes Estructurales y en el Eje Transversal, por medio de un sistema de reconocimientos e incentivos al trabajo desarrollado y a las habilidades adquiridas.

Es por ello que una vez que finalizas la etapa de Precursor, en conjunto con tu Jefe de Clan o quien haga sus veces, debes establecer tu Plan de Desarrollo Personal que permita mejorar tus habilidades con la intención de alcanzar los objetivos personales que has trazado, motivo por el cual a continuación se relacionan los aspectos que se deben tener en cuenta para estructurar un Plan de Desarrollo Personal Rover:

OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES: si vienes de tu paso por la Comunidad de Caminantes, tu Jefe de Clan o quien haga sus veces, tú y quien fue tu Jefe de la Comunidad deberán hacer un empalme que permita establecer el estado de avance respecto de los Objetivos Educativos de la Rama, con el fin de determinar los aspectos sobre los cuales debe hacerse énfasis a la hora de estructurar el Plan de Desarrollo Personal. Este proceso deberá hacerse en compañía del joven.

PLAN DE DESARROLLO PERSONAL ROVER						
OBJETIVOS EDUCATIVOS COMUNIDAD DE CAMINANTES	CORPORALIDAD	CREATIVIDAD	CARACTER	AFECTIVIDAD	SOCIABILIDAD	ESPIRITUALIDAD
	Observaciones:	Observaciones:	Observaciones:	Observaciones:	Observaciones:	Observaciones:

OBJETIVOS TERMINALES DE LA ASOCIACIÓN SCOUTS DE COLOMBIA (LINEAS):

Los Objetivos Terminales representan el Perfil de Egreso de los jóvenes que integran la Asociación Scouts de Colombia de acuerdo con la malla de objetivos e indicadores que se encuentra vigente, es el deber ser que tú como Rover tienes para iniciar tu vida en el Clan, pues es lo que se espera haga un Ciudadano Scout, que ha vivido el escultismo, el resultado ideal que se espera alcanzar, por este motivo son estos objetivos constituyen tu punto de partida para la realización de una autoevaluación y así estructurar tu Plan de Desarrollo Personal. Es por esto que a continuación te relacionamos cada una de las líneas transversales determinadas para cada una de las seis áreas de crecimiento, así:

CORPORALIDAD

Asume la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.

Conoce los procesos biológicos que regulan su organismo, protege su salud, acepta sus posibilidades físicas, orienta sus impulsos y fuerzas, posee conocimientos y protocolos de actuación en desastres.

Valora su aspecto y cuida su higiene personal y la de su entorno.

Mantiene una alimentación sencilla y adecuada.

Administra su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.

CREATIVIDAD

Incrementa continuamente sus conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje sistemático.

Desarrollo de la capacidad de pensar.

Une los conocimientos teórico y práctico mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.

Elige su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades e intereses; y valora sin prejuicios las opciones de los demás.

Expresa lo que piensa y siente a través de distintos medios, creando en los ambientes en que actúa espacios gratos que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.

Resuelve de manera ingeniosa sus conflictos y valora la ciencia y la técnica como medios para servir al hombre la sociedad y el mundo.

CARACTER

Conoce sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo.

Es el principal responsable de su desarrollo y se esfuerza por superarse constantemente, asumiendo la vida con alegría y buen humor.

Actúa constantemente con los valores que lo inspiran.

CREATIVIDAD

Logra y mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.

Practica una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.

Construye su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.

Conoce, acepta y respeta su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.

Reconoce el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.

SOCIABILIDAD

Vive su libertad de un modo solidario, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para los demás.

Respeta la autoridad válidamente establecida y cumple las normas que la sociedad le ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas.

Sirve activamente en su comunidad local, contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.

Aprecia su cultura, e interioriza los valores de su país y región.

Promueve la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando por la comprensión y la paz.

Contribuye a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural.

ESPIRITUALIDAD

Busca siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la Creación.

Adhiere a principios espirituales, es fiel a la religión que los expresa y acepta los deberes que de ellos se desprenden.

Practica la oración individual y comunitaria como expresión del amor a Dios y como medio de relacionarse con El.

Integra los principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su fe, su vida personal y su participación social.

Dialoga con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres.

En el siguiente cuadro, señala como estas tú, con el alcance de estos objetivos, ¿te acercas a ese ideal de ciudadanía activa de BP?

PLAN DE DESARROLLO PERSONAL ROVER												
OBJETIVOS TERMINALES ASOCIACIÓN SCOUTS DE COLOMBIA	CORPORALIDAD		CREATIVIDAD		CARÁCTER		AFECTIVIDAD		SOCIALIDAD		ESPIRITUALIDAD	
	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE
	OBSERVACIONES:		OBSERVACIONES:		OBSERVACIONES:		OBSERVACIONES:		OBSERVACIONES:		OBSERVACIONES:	

PROYECTO DE VIDA

El Proyecto de Vida hace referencia a las metas, los objetivos y los propósitos que tienes y quieres desarrollar durante tu vida adulta. Como es lógico, este aspecto es el de mayor relevancia al momento de estructurar tu Plan de Desarrollo Personal, ya que representan los objetivos más representativos del mismo, y se determinan como resultado de la autoevaluación que has realizado a través de la cual manifiestan sus intenciones e intereses a realizar. No olvides consultar con tu Jefe de Clan, cómo diseñar tu plan de desarrollo personal, teniendo como punto de partida el siguiente cuadro.

PLAN DE DESARROLLO PERSONAL ROVER						
PROYECTO DE VIDA	PROFESIÓN, ARTE, OFICIO	ESTADO ACTUAL	OBJETIVOS QUE SE DESEAN ALCANZAR	ACCIONES EN CONCRETO PARA AVANZAR FRENTE A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	PLAZO PARA DESARROLLAR LAS ACCIONES PLANTEADAS	OBSERVACIONES
	1.		1. 2. 3.	1. 2. 3.	1. 2. 3.	



Recuerda además tener en cuenta las siguientes etapas e insignias que les identifican, para que establezcas, metas y objetivos en cada una de ellas a corto, mediano y largo plazo:

PRECURSOR

El Rover Precursor está conociendo el Roverismo. La etapa inicia con el paso desde la Comunidad de Caminantes o la llegada al Movimiento por parte del joven, este es el momento para que empiecen a capacitarse y profundizar sobre proyectos, reconociendo los pre saberes que al respecto posean con anterioridad. Así mismo, deben conocer sobre el Movimiento Scout, y profundizar en aspectos relativos a las habilidades, la técnica y los conocimientos Scout.

Durante esta etapa, los aspirantes toman la decisión de aceptar y vivir bajo la Ley y Promesa Scout, motivo por el que se hace muy importante sobre todo para aquellos jóvenes que se integran al Movimiento por primera vez, conocerlas y reflexionar acerca de su contenido, para tener elementos de juicio que les permita tomar una decisión al respecto.

Una vez culminada la etapa de Precursor, por haber desarrollado adecuadamente su propósito, los Rovers se encuentran listos para escoger los Ejes en que desean especializarse. De igual forma, los jóvenes que ya han hecho su Promesa, deberán renovarla; y aquellos que se integran al Movimiento Scout por primera vez, deberán prestarla.

ETAPA PRECURSOR

APRENDIZ

Durante esta etapa, los Rovers se involucran de forma activa en un proyecto, iniciativa o acción que se encuentre en proceso de ejecución en alguno de los Ejes, con el fin de aprender sobre el desarrollo del mismo, su planeación y evaluación. Comparte con varios equipos de trabajo y es participante activo de estos. Busca a través de la Región de su Grupo, de su Clan o de su Equipo, capacitaciones acordes a los proyectos o actividades que está desarrollando.



**INSIGNIA
APRENDIZ EJE
TRANSVERSAL**



**INSIGNIA
APRENDIZ
EJE
ESTRUCTURAL
DE SERVICIO**



**INSIGNIA
APRENDIZ
EJE ESTRUCTURAL
DE EMPRESA**



**INSIGNIA
APRENDIZ
EJE ESTRUCTURAL
DE VIAJE Y
ENLACE
INTERNACIONAL**



EXPERTO

Durante esta etapa y de acuerdo con sus habilidades, los Rovers hacen parte de la dirección y liderazgo de un proyecto de impacto social, llevan a cabo la propuesta, desarrollan el proyecto y las actividades como tal en alguno de los Ejes, vinculándose desde el inicio del mismo hasta su terminación. Adquieren habilidades de gerencia y gestión.

**INSIGNIA
EXPERTO EJE
TRANSVERSAL**



**INSIGNIA
EXPERTO EJE
ESTRUCTURAL
DE SERVICIO**



**INSIGNIA EXPERTO
EJE ESTRUCTURAL
DE EMPRESA**



**INSIGNIA EXPERTO
EJE ESTRUCTURAL
DE VIAJE Y
ENLACE
INTERNACIONAL**



MONITOR

Durante esta etapa, los Rovers lideran un proyecto de impacto social, llevan a cabo la propuesta, desarrollan el proyecto y las actividades como tal en alguno de los Ejes, involucrando a Rovers Expertos en la parte directiva y a Rovers Aprendices en la parte operativa del proyecto. Guían y dirigen toda la propuesta, y además capacitan a los Rovers que se encuentren interesados en avanzar en el Eje correspondiente.

**INSIGNIA
MONITOR EJE
TRANSVERSAL**



**INSIGNIA MONITOR
EJE ESTRUCTURAL
DE SERVICIO**



**INSIGNIA MONITOR
EJE ESTRUCTURAL
DE EMPRESA**



**INSIGNIA MONITOR
EJE ESTRUCTURAL
DE VIAJE Y ENLACE
INTERNACIONAL**



NOTA: Todos los aspectos relativos a los componentes y a la forma de efectuar el desarrollo de los diferentes Ejes y obtener las respectivas insignias, se encuentra establecido en los manuales que de manera específica están diseñados para este propósito.

HABILIDADES, TÉCNICA Y CONOCIMIENTO SCOUT

Las habilidades, la técnica y los conocimientos scout integran el componente diferenciador del Movimiento Scout, y por ende no se piensa en un Rover que no desarrolle este tipo de destrezas, por esta razón, en el Plan de Desarrollo Personal debe incluirse este aspecto y deberá trabajarse desde los mínimos establecidos en el presente manual, y a partir de allí los módulos a realizar obedecerán a los intereses y gustos de los Rovers.

PLAN DE DESARROLLO PERSONAL ROVER						
HABILIDADES, TÉCNICA Y CONOCIMIENTO SCOUT SISTEMA MODULAR						
	MÓDULO	MÓDULO	MÓDULO	MÓDULO	MÓDULO	OBSERVACIONES
HISTORIA DEL ESCULTISMO						
PIONERISMO						
CONSTRUCCIONES						
EXCURSIONISMO						
CAMPISMO						
COCINA DE CAMPAMENTO						
BRÚJULA, CARTOGRAFÍA, ESTRELLAS						
TALONAMIENTO, ANTROPOMETRÍA						
FOGATAS, FOGONES						
PRIMEROS AUXILIOS						
CUERDAS						
OTROS						

SISTEMA MODULAR

El Sistema Modular se desarrolla sobre la premisa de los intereses y preferencias personales. Se estructura de acuerdo con las necesidades que tienes, así como las que surgen en tu clan y con tu equipo de trabajo. Los módulos se construirán de manera permanente por parte de los Rovers Expertos y Monitores, los cuales serán remitidos a la Comisión Nacional Rover para su respectivo estudio, aprobación y difusión.

En consecuencia, los dirigentes tendrán la responsabilidad de verificar los contenidos desarrollados por los Rovers, antes de ser remitidos a la Comisión Nacional Rover, de manera que cumplan con los propósitos para los que fueron diseñados, dentro del marco de la Misión del Movimiento Scout, y los principios y valores pertenecientes a la filosofía Scout.

De esta forma se espera consolidar una base de datos que reúna la totalidad de los módulos creados por los Rovers de todo el país, y que se encuentre disponible para su consulta, ajustes y respectivo uso, no solo por parte de los Rovers, sino también para los dirigentes en general.

En principio, los dirigentes Rover serán los monitores de los Aprendices, no obstante, a medida que haya Monitores en cada uno de los Ejes, ellos serán los responsables de apoyar y orientar el proceso de sus hermanos Scout, con el acompañamiento de los dirigentes y demás responsables del proceso de seguimiento.

Los Rovers podrán proponer, como proyecto, la formulación de módulos en cualquier tema relacionado con los Ejes.



PROYECTOS

“Un proyecto (del latín Proiectus) es una Planificación que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas. 1 La razón de un proyecto es alcanzar objetivos específicos dentro de los límites que imponen un presupuesto, cualidades establecidas previamente y un lapso de tiempo previamente definido. 1 la gestión de proyectos es la aplicación de conocimientos habilidades, herramientas y técnicas a las actividades de un proyecto para satisfacer los requisitos del mismo. Consiste en reunir varias ideas para llevarlas a cabo, y es un emprendimiento que tiene lugar durante un tiempo limitado, y que apunta a lograr un resultado único. Surge como respuesta a una necesidad, acorde con la visión de la organización, aunque ésta puede desviarse en función del interés. El proyecto finaliza cuando se obtiene el resultado deseado, y se puede decir que colapsa cuando desaparece la necesidad inicial o se agotan los recursos disponibles. La definición más tradicional "es un esfuerzo planificado, temporal y único, realizado para crear productos o servicios únicos que agreguen valor o provoquen un cambio beneficioso. Esto en contraste con la forma más tradicional de trabajar, en base a procesos, en la cual se opera en forma permanente, creando los mismos productos o servicios una y otra vez".”

“Los proyectos se diseñan porque existe un problema de desarrollo, un obstáculo al desarrollo.

Ese obstáculo se genera porque existe una situación negativa o deficiente. Muchas veces hay consenso de que la situación actual es insatisfactoria, que se requiere un cambio.





Foto: Red de Jóvenes Valle del Cauca

A esa situación insatisfactoria la llamamos Situación Actual. Si existe una situación actual insatisfactoria, podemos decir que existe también una Situación Futura Deseada que sería el resultado de una intervención diseñada para mejorar algunos o todos los elementos de la situación actual.

Esa intervención es un proyecto, que se ejecuta en el corto y mediano plazo para lograr en el mediano y largo plazo la situación deseada”. (ASC, 2017)

Al igual que el Plan de Desarrollo Personal y el Sistema Modular, los Proyectos son una herramienta utilizada por el Roverismo para implementar el Modelo de Aplicación de la Política Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación Scouts de Colombia, y de esta forma propender por el cumplimiento de la Misión del Movimiento Scout, a través del Desarrollo Personal de los Rovers, para que en el ejercicio de su vida adulta, practiquen una adecuada participación social como resultado de una verdadera ciudadanía activa.

Es de vital importancia aclarar que la financiación de los proyectos realizados por los Rovers, al igual que sus respectivas ganancias o pérdidas se desarrolla bajo su total autonomía, riesgo y responsabilidad en calidad de personas naturales. Es por ello que estos aspectos deben quedar perfectamente definidos desde la etapa de formulación de cada proyecto, con el fin de determinar no solo la fuente de los recursos de capital, sino también las posibles formas de asociación y los porcentajes de participación de los socios.

Lo anterior con el fin de excluir de cualquier tipo de responsabilidad frente a terceros a la Asociación Scouts de Colombia, sin embargo, en algunos casos determinados la jefatura nacional, la ASC, podrá gestionar recursos para la financiación de proyectos Rovers.

No olvides consultar le manual de proyectos e iniciativas Rovers.

MOMENTO 2.

BAUTIZO

En el momento anterior, recibiste las indicaciones, para construir el bote, una vez que esté, está listo para salir del dique seco del astillero y entrar al agua, momento que se conoce como botadura, se debe bautizar la nave.

Seguramente, habrás escuchado nombres como La pinta, la niña, la Santa María, El Gloria, otros como el Enterprise, Kont tiki, Calypso, o Argo, algunos reales, otros mitológicos, otros de ciencia ficción, pero todos ellos tuvieron su viaje inaugural y su bautizo.

Tu bautizo en el roverismo se da con el inicio de la etapa de precursor, donde recibes herramientas para desarrollar habilidades y técnica scout, pero ojo, este solo es el primer viaje, recuerda que Colon, después de descubrir América, regreso en 3 expediciones más.

Debes continuar hasta alcanzar la meta máxima ¿Cuál es tu meta?

Lee el Escollo nº 2 – Vino, de Roverismo Hacia el Éxito te de pautas de cómo hacerlo.



PRECURSOR



INTRODUCCIÓN A LA ETAPA DE PRECURSOR

A continuación, te presentamos, esta herramienta que te permitirá iniciar el recorrido por el camino de la vida Rover.

Te servirá para conocer más acerca de las definiciones y conceptos propios del Roverismo; sobre habilidades, técnicas y conocimiento scout, además de servirte de verdadero apoyo para el fortalecimiento de tus destrezas sociales y de tus metas para la vida adulta.

Es importante que sepas que este manual es solo un compendio de información, que de nada sirve sino le das el uso práctico para el que ha sido diseñado, así que tu aprendizaje se facilitará en la medida en que lo pongas en acción.

Debes tener en cuenta, que el Roverismo es la última Rama del Movimiento Scout y por ello debes aprovecharla al máximo; sin embargo, no debes perder de vista que tienes una gran responsabilidad sobre tus hombros, ya que tienes a toda una organización observando tus acciones y tomándolas como ejemplo a seguir, sobre todo por parte de aquellos hermanos menores que se encuentran disfrutando de las tres Ramas anteriores.

Así que, es tiempo de asumir el control de tu vida, y para ello debes saber que la vida se construye a partir de las decisiones que tomes, y de las respectivas consecuencias de esas decisiones. No tengas miedo de equivocarte, pero analiza los riesgos y las variables de cada situación y responsabilízate por las opciones que hayas escogido.

No siempre podrás tomar buenas decisiones, pero de ellas también aprenderás, así que ánimo, porque la vida de manera permanente te presenta oportunidades.

De esta forma te doy la bienvenida a esta gran aventura y espero que disfrutes de la manera que mejor consideres, siempre dentro del marco del respeto de las normas y de los conductos regulares.

Recuerda que al final de esta etapa, deberás tomar una importante decisión, y para ello debes tener los argumentos necesarios.

El análisis exhaustivo de la Ley Scout te ayudará a identificar con mayor facilidad si verdaderamente estás listo para considerarte un verdadero Miembro de la Hermandad Mundial del Movimiento Scout.

Cordial saludo y un fuerte apretón de mano izquierda,
Comisión Nacional Rover

DEFINICIÓN DE PRECURSOR

“Entendemos por precursor a toda aquella persona u objeto que signifique el primer paso o el adelanto de una serie de elementos, situaciones o personalidades que le seguirán. El precursor, además, no es tan solo el que inicia la cadena de sucesiones sino que es también quien imprime las características generales que se repetirán en aquellos objetos, fenómenos, o situaciones que le sigan. Normalmente, cuando se habla de precursor se da por implícita la idea de “avanzada” que puede ser una persona u objeto en un medio en el cual todavía no existía nada igual”.

“El vocablo latino precursor derivó en precursor, un adjetivo que nombra a aquello que antecede o que se sitúa delante. Un individuo precursor, por lo tanto, es aquel que resulta pionero en algún ámbito o que tiene ideas que recién serán aceptadas en el futuro”.

De acuerdo a estas dos definiciones podríamos decir que Rover-Precursor es la persona que está al inicio de una nueva etapa, emprendiendo una acción determinada en la vida, y que significará beneficio en un futuro, tanto para ella como para otras personas, una nueva etapa donde tendrá la posibilidad de dar el primer paso hacia la estructuración de su Plan de Desarrollo Personal y hacia el inicio de nuevos retos en su vida profesional, personal y espiritual.

ROVER-PRECURSOR

Al iniciar en el Roverismo, vivirás el periodo denominado PRECURSOR, en el que conocerás la propuesta de Roverismo y podrás adquirir los conocimientos básicos que te permitirán desempeñar tu vida Rover a través de los Ejes para el Desarrollo Personal.

Si hasta ahora estás ingresando al Movimiento Scout, esta etapa es la oportunidad para que, en compañía de otros Rovers, conozcas sobre técnicas de campismo y vida en naturaleza en general, así como de historia y demás elementos y componentes del Movimiento Scout.

Es también la etapa donde conocerás los principios y valores contenidos en la Ley y la Promesa Scout, y donde tendrás un periodo de análisis y reflexión para determinar si las aceptas y adhieres para tu vida.

Al culminar este periodo, y luego de haber tomado la decisión de apropiarse para tu vida los principios y valores contenidos en la Ley y la Promesa Scout, en ceremonia pública deberás efectuar tu promesa, o renovarla según el caso, y recibirás la insignia de PRECURSOR que representa el interés y el compromiso de realizar las acciones de emprendimiento que sean necesarias con el fin de avanzar en todas las etapas de tu Desarrollo Personal, y es aquí donde en compañía de tu Jefe de Clan, deberás escoger los Ejes que sean de tu interés, y estructurar tu Plan de Desarrollo Personal.

Las habilidades y conocimientos adquiridos con anterioridad a tu llegada al Roverismo, serán tenidos en cuenta para ir avanzando en las diferentes etapas de los Ejes de tu elección.

PROPÓSITO DEL ROVERISMO

El Roverismo es la etapa donde los Jóvenes comienzan a involucrarse de una forma directa en el desarrollo de proyectos de impacto dentro de la sociedad a la que pertenecen como ciudadanos, y es su deber demostrarlo por medio de acciones dentro del escultismo, como complemento al desarrollo de su Proyecto de Vida.

Ciudadanía Activa:

La Conferencia Scout Mundial realizada en Eslovenia en el año 2014, trazó para el Movimiento Scout Mundial un importante rumbo a seguir, denominado “Ciudadanía Activa”. Para el Roverismo en Colombia, es una línea que claramente debe encontrarse presente en todo momento, con el fin de materializar la Misión del Movimiento Scout.

A continuación, y con el fin de comprender de una mejor manera el concepto de “Ciudadanía Activa”, se hace referencia a un enunciado realizado por el Ministerio de Educación Nacional, así:

“La política educativa del Ministerio de Educación Nacional se fundamenta en promover una educación de calidad, que forme mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público, que ejercen los derechos humanos, cumplen con sus responsabilidades sociales y conviven en paz. Una educación que genera oportunidades legítimas de progreso y prosperidad para ellos y para el país.

Una educación que es competitiva, pertinente, contribuye a cerrar brechas de inequidad y está abierta a la participación de toda la sociedad.

En este sentido, desarrollar en todas y todos los estudiantes las habilidades, los conocimientos y las destrezas necesarias para construir una ciudadanía democrática y activa, es un reto fundamental puesto que responde a la política educativa de calidad y además, concreta el objetivo de llevar al país por el camino de la prosperidad.

Estamos convencidos que el desarrollo humano requiere de unos ciudadanos respetuosos del bien común, que sepan encontrar, valorar y proteger la riqueza que hay en la diferencia y que participen activamente en la construcción del Estado Social de Derecho que Colombia promueve y defiende.” cita

PROPÓSITO DEL ROVERISMO

Los Rovers como jóvenes, se encuentran en una fase de opción personal de libre integración en el medio social, y tendrán que afrontar numerosas decisiones (de estudios, amistades, dedicación de su tiempo, entre otras). El Roverismo les ofrece un espacio a través del cual pueden seguir aprendiendo y actuando de acuerdo a los valores y principios del escultismo. Este compromiso es una decisión más que tendrán que tomar.

Así las cosas, es claro que los Rovers tienen la oportunidad de escoger libremente las opciones que más les atraiga dentro de una gama de posibilidades que el Roverismo les ofrece, decisiones que no pueden verse afectadas de manera negativa por la intervención de ningún dirigente. Esto de ninguna manera implica que los Rovers sean completamente autónomos en todas sus decisiones, lo anterior, en razón a que todos los miembros del Movimiento Scout aceptan de manera libre y voluntaria la Ley Scout como referente y guía para la vida, y con ella el cumplimiento de los reglamentos que rigen la organización, y las decisiones que sean adoptadas por los órganos que son elegidos para administrarla.

Es por ello que la autonomía que radica en cabeza de los Rovers como miembros de la Asociación Scouts de Colombia, consiste en la posibilidad que tienen de escoger la forma en que desean vivir el Roverismo a partir de las opciones que se encuentran determinadas para su disfrute como sujetos de programa, pero siempre dentro del marco del respeto al conducto regular establecido para cada nivel de la Asociación y del cumplimiento de la normatividad vigente.

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL DEL ROVERISMO EN COLOMBIA



COMISIÓN NACIONAL ROVER

La Comisión Nacional Rover está integrada por el Comisionado Nacional Rover, quien es nombrado por el Jefe Scout Nacional, por el Coordinador Nacional de la Red de Jóvenes, y demás integrantes que se consideren necesarios para su óptima operación.

Tiene como función primordial el desarrollo y la implementación de la Política Nacional de Programa de Jóvenes en la Rama Clan en todo el territorio nacional, y para ello es importante realizar monitoreo de las tendencias y necesidades de la juventud colombiana.

Así las cosas, resulta de vital importancia la realización de animación territorial con la intención de acompañar la implementación de la Política de Programa de Jóvenes en las Regiones, para favorecer su adecuada aplicación.

Cobra gran relevancia el trabajo cooperativo que de manera permanente debe existir entre las Comisiones Nacional y Regionales Rover, con la Red de Jóvenes en todos sus niveles en tanto la Red es parte de la comisión Rover, para la generación de actividades de programa, motivando y apoyando la participación de los Rovers en eventos nacionales e internacionales.

COMISIÓN REGIONAL ROVER

La Comisión Regional Rover está integrada por el Comisionado Regional Rover, quien es nombrado por el Jefe Scout Regional; es la responsable de la dinamización de la propuesta de Roverismo en las Regiones a través de los Clanes y los equipos de proyectos, como unidades operativas del programa, por este motivo puede tener un coordinador para cada uno de los Ejes, de manera que puede estar integrada por un equipo de adultos así:

- **Comisionado Regional Rover**
- **Coordinador Regional Red de Jóvenes**
- **Asesor Regional de Servicio**
- **Asesor Regional de Empresa**
- **Asesor Regional de Viaje y Enlace Internacional**
- **Asesor Regional de Habilidades para la Vida**
- **Asesor Regional de Habilidades, Técnica y Conocimiento Scout**



RED NACIONAL DE JÓVENES

La Red Nacional de Jóvenes es el órgano operativo de la Comisión Nacional Rover, del cual forman parte todos los Rovers inscritos de la Asociación Scout de Colombia, creado como un espacio para fortalecer la comunicación entre la juventud del Movimiento Scout y promover el intercambio de ideas, experiencias, proyectos y actividades, así como la vinculación y hermandad entre sus miembros.

Los Coordinadores Regionales de la Red de Jóvenes, en su conjunto conforman el Equipo Nacional de Coordinación de la Red Nacional de Jóvenes. Su Coordinador Nacional se elige en la Asamblea Nacional Rover y será su representante ante la RED INTERAMERICANA DE JÓVENES.

Existen diversos niveles de participación, por eso las actividades y proyectos de la Red de Jóvenes pueden ser desarrollados a nivel Regional y Nacional, siempre y cuando cumplan con los objetivos y la Misión del Movimiento Scout.

Las actividades de la Red de Jóvenes serán definidas por sus miembros con el apoyo y asesoría del Jefe Scout del nivel que corresponda.

La idea es dinamizar el trabajo de la Red de Jóvenes para que sea lo más sencilla posible, con la intención que sus miembros puedan hacerle seguimiento a las acciones que realizan y replicar sus proyectos en otras poblaciones.

RED REGIONAL DE JÓVENES

Dentro de las Comisiones Regionales Rover, debe existir un equipo de Jóvenes coordinado por uno de ellos, el cual será elegido en la Asamblea Anual Rover de la Región y será su representante ante la RED NACIONAL DE JÓVENES.

La Red Regional de Jóvenes está integrada por todos los Rovers que se encuentren inscritos a la Asociación, pero tendrá un Comité de Coordinación, cuyos miembros elegidos por los mismos Rovers, serán los encargados de liderar los procesos de los Ejes a nivel Regional de manera articulada con la Comisión Regional Rover.

EQUIPOS EN EL ROVERISMO

CLANES

Desde la aparición del Roverismo en el Movimiento Scout, el espacio de integración natural de los Rovers ha sido denominado Clan, siendo el Grupo con el cual el Rover comparte motivaciones particulares tales como, compañeros de estudios, vecinos de barrio y compañeros de Tropa o Comunicad del mismo Grupo Scout, entre otros.

El Clan, como una de las cuatro Ramas que integran la estructura de los Grupos Scouts en Colombia, es el equipo que permite trabajar en el desarrollo de todos los Ejes del Roverismo, por este motivo, los Rovers deberán inscribirse anualmente a través de un Grupo Scout. No obstante, lo anterior, los Rovers podrán integrar equipos con Rovers de otros Grupos de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Un clan organizado tendrá adultos para cada uno de los Ejes y sus Rovers integrarán equipos de distintos niveles para su desarrollo.

La ubicación y la forma en que los Rovers participan de la formación general del Grupo Scout, es detrás de la formación de la Comunidad, y delante de la formación de la Jefatura de Grupo, y se ubican en una línea recta conservando el debido orden de antigüedad dentro del clan, de manera que los más antiguos se ubican en los extremos de la formación, y progresivamente se van ubicando a los más nuevos hacia el interior de la misma.

EQUIPOS DE PROYECTOS

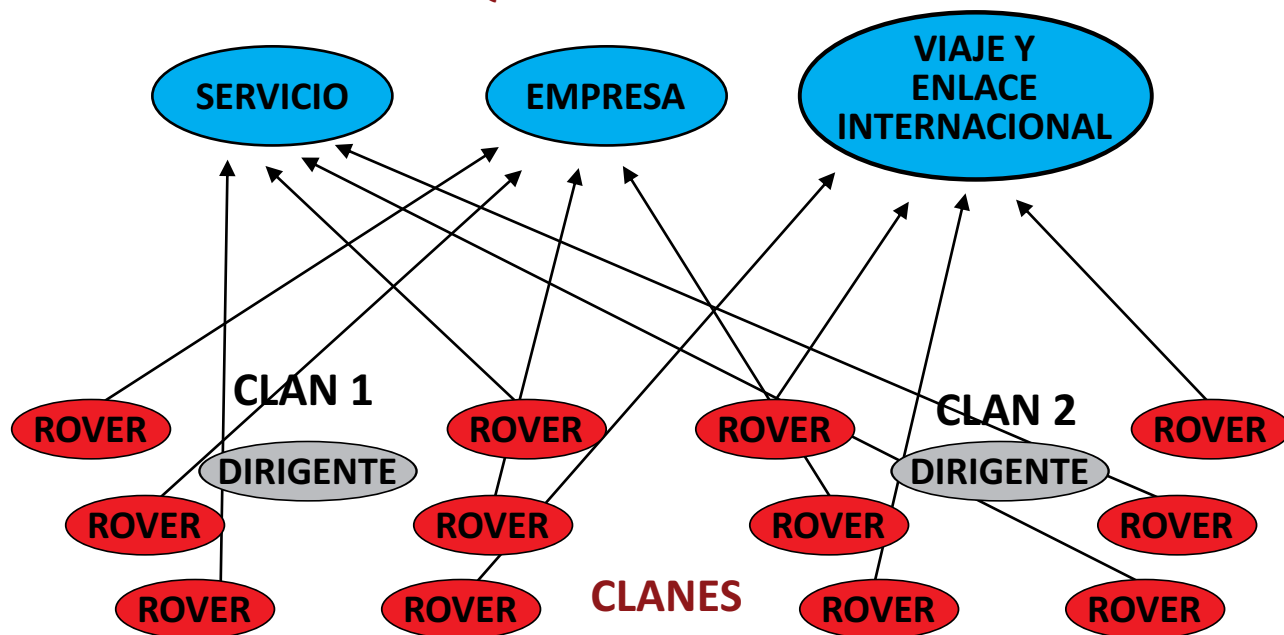
Los Rovers podrán integrar equipos diferentes a los conformados por cada Clan para desarrollar todos los Ejes del Roverismo, para ello podrán unirse con Rovers de otros Grupos, con el respectivo seguimiento de los correspondientes Jefes de Clan.

Estos equipos se conformarán de acuerdo con las necesidades de los proyectos, usualmente un monitor liderará el proceso en el que expertos y aprendices colaborarán para desarrollar sus habilidades en los ejes seleccionados.

El equipo se considerará establecido oficialmente con la presentación de la propuesta del proyecto a las respectivas Jefaturas de Clan, lo anterior entendiendo que los equipos pueden estar conformados por Rovers de diferentes Clanes; así mismo a la Comisión Regional Rover, y a la Red Regional de Jóvenes.

El acompañamiento al desarrollo de los proyectos, lo hará el adulto responsable de cada Eje en el Clan y en la Región, siempre con el concurso de la Red Regional de Jóvenes.

EQUIPOS DE ACCIÓN



ORGANISMOS DE PARTICIPACIÓN Y GOBIERNO EN EL ROVERISMO

ASAMBLEA NACIONAL ROVER

Cada año, antes de la realización de la Asamblea Nacional Scout (o en simultánea), se llevará a cabo la Asamblea Nacional Rover, con la presencia de dos (2) Delegados por parte de cada Región Scout del país, uno de ellos será el Coordinador Regional de la Red de Jóvenes, y el otro será escogido en el marco de la Asamblea Regional Rover, donde se conocerán los resultados de la gestión de la Red Nacional de Jóvenes durante el año inmediatamente anterior, en relación con los proyectos, los resultados y conclusiones de los servicios, los desarrollos a nivel de empresa, y demás temas que correspondan. En este espacio se llevan a cabo las elecciones Nacionales para:

COORDINADOR NACIONAL DE LA RED DE JÓVENES: Se elige para un periodo de dos (2) años de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Red Nacional de Jóvenes. Con ocasión de su nombramiento asume la representación ante la RED INTERAMERICANA DE JOVENES.

COMUNICADOR NACIONAL DE LA RED DE JÓVENES: Al igual que el Coordinador Nacional, el Comunicador también se elige para un periodo de dos (2) años, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Red Nacional de Jóvenes.

CONSEJERO ROVER NACIONAL: Se elige para el periodo de un (1) año, de acuerdo a lo establecido en los Estatutos de la Asociación Scouts de Colombia.

EQUIPO NACIONAL DE LA RED DE JÓVENES: El Equipo Nacional de la Red de Jóvenes está conformado por el Coordinador y el Comunicador Nacional de la Red de Jóvenes, los Coordinadores y Comunicadores de las Redes Regionales, y los Coordinadores de cada Eje de trabajo de los niveles Regional y Nacional.

OTROS ESPACIOS DE PARTICIPACIÓN: En caso de ser necesario la asamblea elegirá a un integrante para los establecimientos y organismos por el periodo y tiempo, de acuerdo a lo establecido en los Estatutos de la Asociación Scouts de Colombia.

ASAMBLEA REGIONAL ROVER

Cada año, antes de la realización de la Asamblea Nacional Rover, las Regiones deberán desarrollar su Asamblea Regional Rover, conformada por todos los Rovers que se hayan inscrito durante el año inmediatamente anterior, y durante la cual se le dará a conocer a todos los asistentes, el estado de los proyectos realizados, las propuestas para la nueva vigencia, y además se llevarán a cabo las elecciones Regionales, para escoger:

COORDINADOR REGIONAL DE LA RED DE JÓVENES: Se elige para el periodo de un (1) año, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Red Nacional de Jóvenes.

COMUNICADOR REGIONAL DE LA RED DE JÓVENES: Al igual que el Coordinador Regional, se elige para el periodo de un (1) año, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Red Nacional de Jóvenes.

COMITÉ DE COORDINACIÓN: Cada año se elegirá a los Rovers encargados de coordinar cada uno de los Ejes en la Región.

DELEGADO REGIONAL: Se elegirá un Rover por cada Región para que, en compañía del Coordinador Regional de la Red de Jóvenes, sean los Delegados Regionales a la Asamblea Nacional Rover.

CONSEJERO ROVER REGIONAL: Se elige para el periodo de un (1) año, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Red Nacional de Jóvenes.

EQUIPO REGIONAL DE LA RED DE JÓVENES: El Equipo Nacional de la Red de Jóvenes está conformado por el Coordinador, el Comunicador Regional de la Red de Jóvenes y los rovers que asuman la coordinación de los ejes.



CONSEJO DE CLAN

Está conformado por todos los Rovers inscritos a un Clan, es el Órgano de Gobierno de la Rama, a través del cual se efectúa el proceso de toma de decisiones frente a todos los temas que sean de interés del Clan.

Las funciones del Consejo de Clan son:

- Redactar la carta constitutiva y manual interno del Clan, por medio del cual se establecen los elementos de organización interna, así como sus símbolos y tradiciones.
- Evaluar periódicamente el manual interno de Clan y modificar los aspectos necesarios cuando sea oportuno.
- Establecer orientar y evaluar los proyectos en los que participa el Clan, ya sean presentados por sus integrantes, red de jóvenes, u otras organizaciones, de conformidad con el manual de proyectos de la Asociación.
- Planificar y evaluar de manera conjunta con el Jefe las actividades del Clan.
- Velar por el cumplimiento de los valores enunciados en la Ley y la Promesa Scout.
- Definir los objetivos que se desean llevar a cabo durante el año.
- Elegir anualmente al Comité de Clan mediante ejercicios democráticos, el cual estará constituido por los cargos que se consideren convenientes, tales como Presidente, Vicepresidente, Secretario, Tesorero, Comunicador, Coordinador de Proyectos y los cargos permanentes o variables que el clan defina.
- Elegir anualmente al Rover que fungirá en calidad de miembro del Consejo de Grupo.

COMITÉ DE PROYECTO

Cada proyecto diseñado y operado por el clan deberá tener un Comité Directivo cuya estructura se determinará por sus miembros. Sin embargo, se recomienda que mínimamente existan responsables claramente definidos para las áreas financiera, operativa y administrativa.

CONSEJEROS JUVENILES

Con la intención de otorgar espacios de participación a los jóvenes que hacen parte del Roverismo frente a la toma de todo tipo de decisiones, la Asociación Scouts de Colombia estableció la necesidad de incluir dentro de los Consejos Scout de los niveles Nacional, Regional y de Grupo, a un Rover como miembro activo de cada uno de ellos.

Así las cosas, durante el desarrollo de las Asambleas anuales Rover que se realizan en los niveles Nacional, Regional y de Grupo, se elige a un Rover como representante de los miembros juveniles para el nivel correspondiente, para el periodo y con las formalidades que se determinen en los Estatutos y Reglamentos de la Asociación Scouts de Colombia.

TÉCNICA SCOUT

HISTORIA DEL ESCULTISMO

ALGO DE HISTORIA SOBRE NUESTRO FUNDADOR:



Este gran juego fue ideado por nuestro fundador Robert Stephenson Smith Baden-Powell, B.P., hace más de cien (100) años, es importante que indagues sobre su vida y sobre la creación del Movimiento Scout; para ello existen muchos libros y documentos que sería interesante conocer como "La vida de B.P. en cuadros".

He acá un breve resumen de su vida:

B.P. nace en Londres Inglaterra, el 22 de febrero de 1857. Su padre muere cuando B.P. tenía tres años de edad, dejando a su madre con siete hijos, el mayor con menos de catorce años de edad. Robert vivió una vida encantadora, al aire libre, en compañía de sus cuatro hermanos, excursionando y acampando con ellos en muchos lugares de Inglaterra. En 1870 entró con una beca en la escuela Charterhouse, de Londres. A los 19 años de graduó en Charterhouse, e inmediatamente aceptó la oportunidad de ir a la India como subteniente, en el regimiento que había formado el ala derecha de la caballería que se hizo famosa en la "carga de la brigada ligera" en la guerra de Crimea.

Los nativos llegaron a temerle tanto que, por su valor, le dieron el nombre "Impeesa", que quiere decir "Lobo que jamás duerme".

Sus ascensos en la milicia fueron casi automáticos, por lo regular, hasta que, repentinamente ascendió a la fama. Fue en 1899, cuando ya había obtenido el grado de coronel. Se acumulaban dificultades en el sur de África. Las relaciones entre el gobierno británico y el de la república de Transvaal se habían roto. A Baden-Powell se le ordenó formar dos batallones de rifleros montados e ir con ellos a Mafeking, una ciudad en el corazón del África del Sur. "El que tiene a Mafeking, tiene las riendas de África del Sur", se decía entre los nativos, y tal cosa demostró ser verdad. Estalló la guerra, y durante 217 días a partir del 13 de octubre de 1899, BP sostuvo Mafeking, resistiendo el sitio contra fuerzas mucho más numerosas, hasta que le llegaron refuerzos el día 18 de mayo de 1900.

Gran Bretaña había permanecido en suspenso durante esos largos meses. Cuando finalmente, recibió la noticia: "Mafeking ha sido liberada", se volvió loca de júbilo. BP fue ascendido al rango de Mayor General y convertido en el héroe de sus conciudadanos.

Como héroe de hombres y muchachos regresó del África a Inglaterra el año de 1901, para ser colmado de honores y descubrir, con sorpresa, que su popularidad personal se había extendido a su libro "Aids to scouting", destinado al ejército, al cual estaba siendo usado como libro de texto en las escuelas para muchachos.

Esto para BP era una gran oportunidad. Se dio cuenta de que ahí estaba su ocasión de ayudar a los muchachos de su patria a convertirse en jóvenes fuertes. Si un libro sobre exploración, escrito para hombres, les había atraído ¡cuanto más les atraería uno escrito para ellos!

Se puso a trabajar, recopilando sus experiencias en la India y en el África entre los zulúes y otras tribus salvajes. Se hizo de una biblioteca especial y leyó todo lo relativo a la educación de los muchachos a través de las edades, desde los muchachos espartanos, los antiguos británicos y los indios pieles rojas, hasta nuestros días.

BP desarrollo despacio y con sumo cuidado la idea del Escultismo. Deseaba estar seguro de que daría resultado. Así pues, en el verano de 1907 llevó un grupo de veinte muchachos a la isla de Brownsea, en el canal de la Mancha, al primer campamento scout que el mundo contempló.

El campamento fue un éxito. Y después, en los primeros meses de 1908, publicó en seis entregas quincenales, e ilustrado por él mismo, su manual de adiestramiento "Escultismo para Muchachos", sin siquiera soñar que este libro sería el motor que pusiera en movimiento un sistema que habría de afectar a los muchachos del mundo entero. "Escultismo para Muchachos" aún no había acabado de aparecer en las vitrinas de las librerías y en los puestos de revistas, cuando ya se habían comenzado a formar patrullas y tropas de scouts, no solo en Inglaterra sino también en otros países. El movimiento creció y creció; para 1910 había alcanzado tales proporciones, que BP se dio cuenta de que él iba a ser su obra. Tuvo la visión y la fe para reconocer que podía hacer más por su patria educando a las generaciones nacientes, para que sus componentes se convirtieran en buenos ciudadanos, que entrenando a hombres para convertirlos en buenos soldados.

El movimiento Scout continuó creciendo. El día que cumplió su vigésimo primer aniversario, es decir, cuando obtuvo su "mayoría de edad" sus miembros habían llegado a la cifra de dos millones, repartidos prácticamente en todas las naciones civilizadas del mundo. En esta ocasión, BP fue honrado por el Rey George V haciéndole Barón, con el título de Lord Baden-Powell of Gilwell. Sin embargo, para todos los Scouts será siempre BP, Jefe Scout Nacional.

Cuando finalmente cumplió la edad de ochenta años, sus fuerzas comenzaron a declinar; regreso a su amada África en compañía de su esposa, Lady Olave Baden-Powell, quien había sido su colaboradora entusiasta en todos los esfuerzos y quien, además era la Jefe Mundial del movimiento Guía.

Se establecieron en Kenia, en un lugar tranquilo, con una hermosa perspectiva de millas de bosques que conducen a montañas de picos nevados. Ahí murió BP, el 8 de enero de 1941, un poco más de un mes antes de cumplir sus 84 años.



1931: Primer Rover Moot Mundial en Kandersteg (Suiza). Acudieron 2.600 rovers al evento

HISTORIA DEL ROVERISMO

Desde 1907 hasta 1914 han transcurrido 7 años desde el surgimiento del escultismo, son muchos los Scouts que ya no tienen edad para estar en la tropa y que, sin embargo, quieren seguir siendo Scouts. Es por esto que en enero de 1914 se funda en Londres la Sociedad Amiga de los Scouts con el objetivo de mantener en contacto a los muchachos Scouts entre ellos y con el Movimiento Scout después de dejar la tropa y entrar de lleno en la lucha por la vida.

El asesinato el 28 de junio del 2014 del archiduque Francisco derivaría en agosto de ese mismo año, en el inicio a uno de los mayores horrores de la humanidad, Primera Guerra Mundial, la idea de paz mundial que Baden Powell, había promovido a lo largo de esos 7 años, con el surgimiento del movimiento scout y que ya había trascendido a otros países, se vería enfrentada a una de sus mayores pruebas, la recién creada Sociedad Amiga de los Scout, se enfrentó a su desaparición, pues quienes hacían parte de la misma, fueron enviados al frente a combatir.

En junio de 1914, poco antes del estallido de la guerra BP escribía:

“Por medio de los centros locales de esta Asociación, esperamos proveer clubes en todos los núcleos escultas, en los cuales puedan conservarse en contacto los Jefes de Tropa, y los antiguos Scouts y todas aquellas personas que se interesen por el Movimiento. La única condición para pertenecer a dichos centros es ayudar al Movimiento Scout en la mejor forma que pueda cada uno. Es el propósito establecer entre los antiguos Scouts, rangos y deberes, por medio de los cuales puedan conservarse en contacto con los ideales del Escultismo y al mismo tiempo ser de utilidad a los Scouters y a los Scouts”.

Aun en medio de la guerra seguía la preocupación sobre qué hacer con los scouts mayores, dando como resultado la formación de clubes de antiguos Scouts en conexión con muchas Tropas, siendo uno de los primeros el Club San Jorge, de la Tropa Primera de Colchester (Inglaterra). Estos experimentos hicieron que B. P. escribieran en la Gaceta de la Oficina Central, de enero de 1917:

“Por largo tiempo hemos venido considerando útil construir una rama de “Scouts Mayores”. Pero nos queríamos abstener hasta el fin de la guerra. Acontecimientos recientes han colocado esta cuestión en primera línea y la pregunta ahora es: ¿Qué medidas deben adoptarse en un futuro cercano? Parte del adiestramiento de los Scouts Mayores tendrían naturalmente que incluir el someterse a pruebas para adquirir insignias cuyas normas fueran superiores a las de los Scouts, y con vistas a especializarse en alguna rama de la industria, del comercio, etc., para que esto fuera útil en su vida futura”.

Al finalizar la gran guerra, se había perdido la vida cientos de miles de jóvenes de todos los países involucrados en la misma, esta guerra presagiaba acabar con el movimiento scout sin embargo la formación dada a los muchachos a través del sistema de patrullas permitió que alrededor de 150.000 scouts participaran activamente en el conflicto, incluso cuando las estructuras superiores habían desaparecido: ayudando a los heridos, sirviendo de enlaces, luchando en la resistencia o trabajando como guardacostas los scouts marinos.

El saber qué hacer con los Rovers, que habían sobrevivido a la misma, iban a poner a prueba una vez más el ingenio de BP, pues muchos que habían partido como scouts, regresaron con edad superior para pertenecer a las tropas, por ello durante el trabajo hecho a partir de la creada Sociedad Amiga de los Scout y de los de clubes de antiguos Scouts, se dieron las primeras pautas para el roverismo, sentándose las siguientes bases.

Las bases del Roverismo:

Unos meses después el Roverismo iba tomando forma sobre tres preguntas básicas:

- ¿Cómo mantener a los Antiguos Scouts bajo influencias benéficas?
- ¿Qué hacer con tantos Scouts que volvían del Servicio Militar ansiosos de reanudar el Trabajo en su Tropa?
- ¿Qué hacer con aquellos muchachos que a los 16 o 17 años descubrían la existencia del Escultismo y eran ya demasiado grandes para inscribirse en una Tropa formada de muchachos de edad muy inferior?

Primó desde el principio las opiniones de los comisionados y de los Scouters, hasta que en septiembre de 1918 Baden Powell publica un folleto llamado Reglamento de los Rovers donde entre otras cosas, se menciona:

- **Cómo organizar un Clan**
- **cuales deben de ser los requisitos de un Jefe de Clan**
- **y cuáles son los objetivos del Roverismo.**

También sugiere actividades al aire libre y da consejos acerca del uniforme, etc. Este folleto constituye el punto de partida de la sección Rover en el Movimiento Scout. Fue muy solicitado,

hasta el punto que en los dos años siguientes se hicieron diez ediciones con un total de 26,500 ejemplares. Este reglamento tenía carácter provisional y se modificó y revisó con el tiempo.

El siguiente paso fue la publicación en abril y noviembre de 1920 de las notas sobre el adiestramiento de los Rovers. El cambio más importante de dichas notas fue aumentar la edad mínima de los Rovers, de los 15 a los 17 años y medio.

El Roverismo nace oficialmente.

El primer Comisionado de Rovers de la Oficina Central, fue el Coronel Ulick de Burgh quien había estado con el Movimiento desde el principio. Para Baden Powell, Ulick de Burgh era el más indicado para dirigir el Roverismo en sus primeros pasos. A su muerte dejó atrás de sí, una impresión profunda y duradera de la vida e ideales de muchos Rovers y Clanes establecidos a través del país.

La primera ocasión que tuvieron los Rovers y el Movimiento Scout en conjunto de presentarse ante el público, fue durante el Jamboree Mundial de Olimpia, en agosto de 1920. Los Rovers desempeñaron en este evento diferentes trabajos en la infraestructura y con tan buena voluntad, que desde entonces, quedó establecida y reconocida firmemente esta nueva Rama.

Roverismo hacia el éxito.

El siguiente paso en su desarrollo fue la publicación que B. P. hizo de su libro Roverismo hacia el éxito, en noviembre de 1922. Ese libro estaba dirigido a los muchachos mismos con la intención de estimularlos, inspirarlos y aconsejarlos como Rovers.

Pero Baden Powell no ocupó espacio en su libro para fijar las actividades que habían de desarrollar los Rovers ni la forma en que sus Scouters debían dirigirlos. Como era de esperar, el libro se vendió ampliamente y logró más que nada entre los Rovers presentar a su consideración las enormes posibilidades del Roverismo.

Hasta ese momento no se habían fijado pruebas definidas de la eficiencia Rover. Pero en la edición de Programa, Organización y Reglamento de 1923, apareció la primera serie independiente de pruebas Rovers. En el Jamboree imperial de Wembley, en 1924, de nuevo demostraron los Rovers su eficacia y capacidad de servicio, quedando al cargo de las tareas de vigilancia, guías, encargados de trabajo de transporte ferroviario, etc.

En noviembre de ese año, la Investidura Rover, sugerida por B. P. fue usada por primera vez.

El Primer Rover Moot.

En 1926 se efectuó en el Royal Albert Hall de Londres la primera reunión de Rovers en forma de Moot. Cientos de Rovers llegados de toda Gran Bretaña asistieron a la primera Investidura Rover celebrada al estilo de las investiduras de caballeros de la Edad Media. El evento concluyó con una conferencia en donde se discutieron importantes puntos y problemas. Entre los puntos discutidos figuró el de los Scouters que debían ser responsables de los Clanes nacientes. La idea era que los Rovers debían guiarse a sí mismos, pero necesitaban del apoyo de los Scouters. En este momento nació la idea del Scouter de Clan como apoyo más que como dirigente. Este concepto sigue vigente hoy en día.

El Roverismo crece.

En 1927 y ante el hecho de que cada día son más los Clanes que nacen en todo el país, la organización de la Asociación de Scouts decide hacer modificaciones en el reglamento para adaptarse a la realidad de esta nueva sección. La Conferencia Scout de Bournemout de este mismo año de 1927 aprueba la formación del sistema de grupos con Scouters diplomados como Jefes Rovers, diplomas que se entregaron por primera vez en 1928. En agosto de 1929 se celebró el Jamboree de Arrow Park con cincuenta mil Scouts. Toda la parte administrativa y de infraestructura de este campamento, estuvo a cargo de Scouters ayudados por un considerable número de Rovers. Hecho que sorprendió a muchos, en realidad los Rovers que ahí intervinieron estaban sumamente agradecidos de la oportunidad de demostrar su gratitud al Escultismo por lo que de él habían recibido, y, al mismo tiempo, demostrar el valor de su adiestramiento.

El Roverismo se extiende en el mundo.

En agosto de 1930 se celebró un tercer Rover Moot nacional en Achengillan, en los campos Scouts de Glasgow (Escocia).

En agosto de 1931, en Kandersteg (Suiza), se celebra la Primera Rover Moot Mundial al que asistieron tres mil Rovers de veintitrés naciones distintas.

1934 Llega "Roverismo Hacia el Éxito" a Colombia." (GONZÁLEZ, SERNA, VANEGAS y QUIROGA, 2008).

La responsabilidad de un rover.

(Este mensaje del Jefe Scout es de su Libro Roverismo Hacia el Éxito).

"Como Rover, además de convertirte en un hombre más cabal, y un mejor ciudadano, eres, aunque no lo sepas, visto con admiración por los chicos de tu Grupo Scout y de tu vecindario. Los muchachos son sorprendentes imitadores, y uso la palabra "sorprendentes" a sabiendas porque nos llena de sorpresa saber cuánto provecho o cuánto daño podemos hacer a los chicos con el ejemplo que damos.

Así es que, como Rover Scout o un muchacho mayor entre tus hermanos menores, tienes una responsabilidad sobre tus hombros que al principio no de darás cuenta. Puedes estar guiando a un muchacho hacia lo bueno o lo malo de acuerdo con lo que hagas o digas.

"Ser bueno es noble, pero enseñar a otros a ser buenos es mucho más noble y mucho más fácil". Eso decía Mark Twain, pero estoy dudoso acerca de la última frase, ya que el enseñar es más a través del ejemplo; así que debes tener cuidado. Ten cuidado, si no por ti, por tu ejemplo. Verás que tienes aquí una tremenda oportunidad, si quieres usarla para hacer mucho bien a tus hermanos más jóvenes. Puedes marcar la línea de conducta a seguir con tu propio comportamiento en la dirección de la alegría, la amistad y la vida recta y el hablar correcto.

Por lo que toca a los que ya son miembros de la Hermandad Scout, y de otros también, debo destacar la posibilidad y la necesidad de "servicio" en el ambiente diario de la vida del Rover

Scout y señalar que el Rover debe siempre tratar de aplicar primero sus ideales en la vida diaria. Esto me parece la mejor corona de la experiencia de Escultismo, mejor que mandar a un muchacho a buscar campos especiales donde funcionar. Así yo espero que consolidemos todo lo que está detrás del Escultismo y enfatizaremos lo que realmente deseamos, que es traer los ideales del Escultismo a nuestra vida diaria, y así atraer a otras personas que sean tocadas por su magia, y ayudadas por sus ideales.

La felicidad es tuya, si sólo remas tu propia canoa correctamente. Con todo mi corazón deseo



REMA TU PROPIA CANOA -IDENTIDAD DEL CLAN

“El hombre que mira hacia adelante y rema activamente su propia canoa, modela su porvenir”

“Remad vuestra propia canoa; no dependáis de otros para que remen, os encontráis al principio de un viaje lleno de aventuras que empieza en el arroyuelo de la niñez, continúa por el río de la adolescencia, cruza el océano de la virilidad y os conduce al puerto a que deseáis llegar.

Tropezaréis con dificultades y peligros, con bancos y tormentas; pero sin aventura la vida sería insípida. Con una conducción cuidadosa y con una alegre persistencia, no hay razón para que vuestro viaje no tenga completo éxito sin que importe qué tan pequeño sea el riachuelo de donde hayáis partido”. (Roverismo Hacia el Éxito, BADEN POWELL, 1922. p.14).

Es conveniente estudiar la terminología que usa el Fundador para esta nueva sección, tal como aparece en el libro “Rovers Scouts, lo que son, lo que hacen” así:

Rover: En una traducción literal es un "vagabundo", aunque puede tener un sentido de lo más peyorativo, ya que bien se podría traducir también como una especie de pandillero. La idea de Baden-Powell de llamar a los muchachos que están en esta Sección con el nombre de Rover Scouts, hay que tomarla no como clasificarlos de tal manera que les pueda llamar exploradores vagabundos, que sería una traducción literal, sino como aquellos que son scouts (y lo que es ser scout lo describe Baden-Powell en muchos de sus libros) y que son los aventureros que se trazan retos y los llevan a cabo, hasta con el tipo de actividades que se sugieren en el presente libro, para que se pueda probar esta tesis.

En un sentido estricto del idioma inglés estaríamos diciendo un vagabundo, eso es en lo que pensó BP al crear la Rama, una especie de callejero, un caminante errático que se dispone siempre a servir. Con muy buena fe nos hemos olvidado de agregar la palabra scout a Rover, de ahí que al llamarles simplemente Rovers “vagabundos” no es en un sentido peyorativo sino olvidadizo de que en realidad ellos son unos Vagabundos Scouts con todo lo maravilloso que implica serlo.

La traducción literal de la palabra inglesa Rover es vagabundo, y en el sentido Scout es un vagabundo, pero no de ésos que no saben a dónde van por la vida sino de ésos que buscan la felicidad y el éxito navegando a través del río de la vida tratando de sortear los escollos planteados en el grabado al principio de "Roverismo hacia el éxito". Y para B. P. la palabra Rover significa "Hombre verdadero y buen ciudadano".

“Por Roverismo no quiero decir vagabundear sin finalidad; lo que quiero decir es hallar uno su camino por senderos con objetivo definido y teniendo una idea de las dificultades y peligros que va a encontrar en él”.

Clan: No es la palabra que usa Baden-Powell para designar a la sección diseñada para los Rovers, sino que habla de crew, palabra que hay que traducir, de manera más literal como equipo, tripulación o como pandilla, o algo semejante; no sé por qué adoptamos en español la palabra Clan para nombrar a esta sección. Sin embargo, es importante entender el sentido de la palabra original, ya que nos habla de una íntima unidad que es la que tiene la pandilla, y de un trabajo en conjunto que es el que tiene una tripulación o un equipo, ya sea de un barco o de un avión o de los que practican deportes de los llamados "de equipo".

El real diccionario de la lengua española define al Clan como un “grupo predominantemente familiar, unido por fuertes vínculos y con tendencia exclusivista” (RAE. 2017). Y eso es quizás lo que más representa a los rovers, una hermandad, en la cual se presenta vínculos que hacen que los rovers se sientan como una familia, tú ya formas parte de un clan, de una hermandad, de una familia

Por otra parte, los Rovers se reúnen no en locales, como los llamamos hoy en día, sino en lo que llama un den, que se traduce como cueva, cuchitril, lugar de retiro o también como cuarto de estudio, con lo que aparece mediante el uso de esta palabra, la idea de que la aventura es algo que podemos llamar típico de los Clanes, es la cueva que tienen en la ciudad, para prepararse a salir a lo que es lo propio de ellos, que es el campo.



SÍMBOLOS

En el movimiento Scout tenemos muchos símbolos que tienen mucha historia y significado. Es el momento que los conozcas e identifiques:

UNIFORME.

SIGNIFICADO DE LAS INSIGNIAS DEL UNIFORME

Si has visto, todo scout tiene un uniforme. En el caso de Colombia es de color azul; cada país tiene su propio diseño. En el uniforme se portan varias insignias, las cuales son:

FLOR DE LIS MUNDIAL: Pertenece a la Hermandad Mundial de los Scouts.

FLOR DE LIS NACIONAL: La insignia oficial de la Asociación Scouts de Colombia.

"SCOUTS DE COLOMBIA": Insignia de la Asociación Scouts de Colombia

REGIÓN Y ESCUDO REGIONAL: Pertenece a la Región de...

CINTILLA ANUAL DE INSCRIPCIÓN: Estas reconocido, como miembro de la Asociación Scouts de Colombia durante el año...

NÚMERO DE GRUPO: Pertenece al Grupo Scout Número...

Puedes portar otras insignias de actividades en las que participes, como campamentos o competencias, pero estas tienen un tiempo máximo de 1 año en el uniforme, excepto aquellas que se puedan portar hasta la próxima versión del mismo evento.

Porta todas tus insignias con orgullo, porque te las has ganado y ellas son una muestra de tu esfuerzo y empeño.

ORIGEN Y SIMBOLISMO DE LA FLOR DE LIS.

La Flor de Lis aparece en muchos mapas antiguos marcando el punto cardinal Norte. También la podemos apreciar en viejas brújulas marinas y rosas de los vientos.

Como distintivo scout, su origen se remonta al campamento de Brownsea, donde B.P. la usó para distinguir a los guías de patrulla del resto de los scouts. Éstos la lucían al frente de sus sombreros.

SIMBOLISMO: La Flor de Lis posee tres pétalos transversales y tres secundarios. Los tres más importantes están situados en la parte superior y simbolizan los tres principios del scout así:

a) **DEBERES PARA CON DIOS**, a través del camino espiritual.

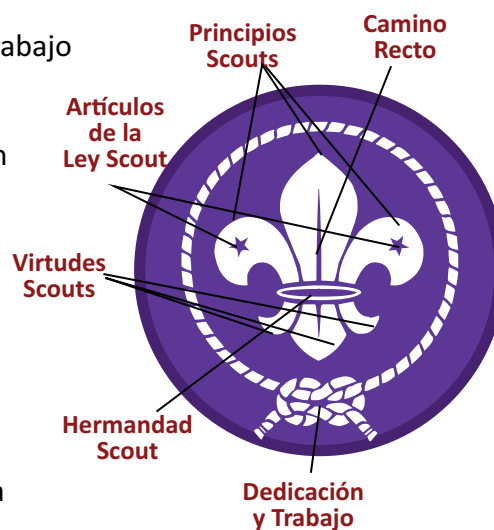
b) **DEBERES PARA CON LOS DEMÁS**, a través del servicio.

c) **DEBERES PARA CONSIGO MISMO**, a través del trabajo interior.

Los tres pétalos situados en la parte inferior, simbolizan las tres virtudes del escultismo, conocidas como **LEALTAD, PUREZA y ABNEGACIÓN**.

Las dos estrellas incluidas en el emblema representan la magnificencia de la vida al aire libre, pero también son los ojos abiertos del buen scout "siempre listo" para ayudar al prójimo. Las diez puntas de las estrellas nos recuerdan los diez artículos de la Ley Scout.

El anillo que une los pétalos de la flor significa la unión, la



fraternidad del escultismo mundial, más allá de credos, razas, religiones, nacionalidades o clases sociales. En el pétalo central hay una línea recta ascendente: es el camino recto que todo scout debe seguir.

Alrededor de la Flor de Lis, una cuerda ata un nudo llano como símbolo de la unión de la hermandad mundial del Movimiento Scout.

ELEMENTOS DE IDENTIDAD EN EL CLAN

EL LEMA “SERVIR”

El lema representa el deber ser y actuar de todos y cada uno de los Rovers, de manera que proporciona un estado mental de disposición permanente hacia el servicio a los demás como estilo de vida.

EL COLOR

Existen diferentes explicaciones e historias, sobre el uso del color rojo en el roverismo, sintetizando podemos decir que este color simboliza la sangre ferviente del Rover. Es el color que alcanzan los metales al fundirse, templarse y purificarse, es el color del fuego y de la sangre, por lo que se le asocia a la energía, el esfuerzo, el sacrificio, la fortaleza y el compromiso.

En heráldica el rojo también simboliza el valor y el coraje. Para el Movimiento Scout representa la pasión con que los jóvenes actúan para vivir y cumplir su promesa.

LA ORACIÓN

*Dame señor
Un Corazón VIGILANTE
Que ningún pensamiento vano me aleje de ti,
Un Corazón NOBLE
Que ningún afecto indigno rebaje,
Un corazón RECTO
Que ninguna maldad lo desvíe,
Un corazón FUERTE
Que ninguna pasión esclavice,
Y un Corazón GENEROSO para servir.*

EL BUHO O GUARAGUAO

EL BUHO. Por principio es símbolo de la soledad, pero más que eso es un animal que tiene una serie de habilidades que lo han llevado a representar con su imagen una gran variedad de características, que se consideran importantes para la vida de los Rovers, tales como:

*Sabiduría.
Inteligencia.
Independencia.
Serenidad.
Gran Observador.*

EL GUARAGUAO.

Este símbolo también fue adoptado como parte del "Primer Manifiesto Rover colombiano" (Realizado durante el Foro Nacional de Jóvenes en el año 2011) y adoptado entonces como el máximo símbolo del roverismo. Se basa en el famoso monolito de la cultura de San Agustín (Única cultura prehispánica que conoció el uso de la rueda) y representa a un ave que tiene una serpiente en el pico. ¿Qué ave es? Realmente no se sabe, puede ser un cóndor, un águila, un gallinazo o un Búho. (El ave con una serpiente en el pico es un modelo repetitivo en las culturas precolombinas) en ese tiempo, (los 60's), los antropólogos lo llamaron "El Guaragua" y nosotros lo tomamos así. El Icono Rover es un círculo rojo donde en negro se representa el ave, (ojos, pico y garras) sosteniendo una serpiente. Esta serpiente fue cambiada de lado para poder representar una "C" de "Carácter" que es el objetivo final del Roverismo y del Escultismo en general. El pico representa la "V" de Virtud y los ojos están siempre abiertos.

LA HORQUILLA.

La horquilla, es definida como ese elemento que ayuda al Rover en su camino, en la cual se apoya, y además la representación simbólica del ese viaje por la vida del que habla BP, en roverismo hacia el éxito, es un elemento que nos recuerda los escollos diarios, las decisiones continuas que debemos tomar en la vida, las elecciones que debemos hacer y las consecuencias que vendrán de esas decisiones y que siempre tendremos por lo menos dos opciones. El apoyo constante que tenemos de nuestros pares y Adultos.

LA BANDERA.

Cada Clan tendrá su Bandera, elaborada bajo las medidas y estándares autorizados por la ASOCIACION SCOUTS DE COLOMBIA.

EL CUERNO.

Cada Clan podrá usar como elemento de llamado para todos los Rovers que lo conforman, un cuerno con las características y especificaciones que más se ajusten a sus propias costumbres y gustos.

EL HIMNO ROVER.

*Saltan limpias en mi canto
voces de juventud,
cruzan huellas y fronteras
Rovers de norte al sur,
Y en su verso amanecen
coros de libertad,
en el canto camarada
nace la amistad.*

*Toma tu morral deja de pensar
ven conmigo junto al mar ¡MARCHAR!*

*Toma tu morral deja de pensar
ven conmigo a caminar.*

*Surco rutas peregrinas
tratando de alcanzar,
una estrella compañera
que me habrá de guiar,
Envejecen en mi senda
tiempos que son de ayer,
ten paciencia camarada
surge un amanecer.*

*Toma tu morral deja de pensar
Ven conmigo junto al mar ¡MARCHAR!*

Toma tu morral deja de pensar



REFERENTE ESPIRITUAL

Así como los Lobatos tienen su referente espiritual, que es Francisco de Asís, los Scouts a Jorge y los Caminantes a Francisco Javier, los Rovers tenemos a Pablo. Es interesante conocerlo y tenerlo presente como modelo de vida, conversión y trasegar por el mundo. He aquí una breve historia sobre él:

(Saulo de Tarso) Apóstol del cristianismo que él transformó en religión universal (Tarso, Cilicia, h. 4/15 - Roma, h. 64/68). Era hijo de judíos fariseos de cultura helenística y con ciudadanía romana. Fue contemporáneo de Jesucristo e incluso estuvo en Jerusalén en la misma época que él, aunque probablemente no se conocieron.

Pablo tenía una sólida formación teológica, filosófica, jurídica, mercantil y lingüística (hablaba griego, latín, hebreo y arameo). Participó en las primeras persecuciones contra los cristianos. Pero durante un viaje a Damasco, poco después de la crucifixión de Jesucristo, se convirtió a la nueva fe, que por entonces era considerada una secta herética del judaísmo (según su propio relato, fue el mismo Jesús el que se le apareció).

Desde entonces Pablo se convirtió en el más ardiente propagandista del cristianismo, que contribuyó a extender más allá del pueblo judío, entre los gentiles. Viajó como misionero por Grecia, Asia Menor, Siria y Palestina; y escribió misivas (las encíclicas) a diversos pueblos del entorno mediterráneo.

Los escritos de Pablo adaptaron el mensaje de Jesús a la cultura helenística imperante en el mundo mediterráneo, facilitando su extensión fuera del ámbito cultural hebreo en donde había nacido. Al mismo tiempo, esos escritos constituyen una de las primeras interpretaciones del mensaje de Jesús, razón por la que contribuyeron de manera decisiva al desarrollo teológico del cristianismo (se atribuyen a Pablo más de la mitad de los libros del Nuevo Testamento).

Proceden de la interpretación de Pablo ideas tan relevantes para la posteridad como la del pecado original; la de que Cristo murió en la cruz por los pecados de los hombres y que su sufrimiento puede redimir a la humanidad; o la de que Jesucristo era el mismo Dios y no solamente un profeta. También introdujo en la doctrina cristiana el rechazo de la sexualidad y la subordinación de la mujer, ideas que no habían aparecido en las predicaciones de Jesucristo.

En su esfuerzo por hacer universal el mensaje de Jesús, Pablo lo desligó de la tradición judía, insistiendo en que el cumplimiento de la ley (los mandatos bíblicos) no es lo que salva al



hombre de sus pecados, sino la fe en Cristo; en consecuencia, polemizó con otros apóstoles hasta liberar a los gentiles de las obligaciones rituales y alimenticias del judaísmo (incluida la circuncisión). En el país de los judíos fue mal acogido; estando en Jerusalén fue detenido, juzgado y enviado a Roma. Probablemente murió allí ejecutado.

(Tomado de : <http://www.scoutsdebogota.org/#!san-pablo-oracion-rovers/c21ua>)

MÍSTICA

Es aquello que le da cuerpo a la vida del clan donde se encuentran la espiritualidad, lo simbólico, la vivencia de la promesa y ley scout. La mística integra diversos espacios y momentos en la vida de grupo; nos permite generar sentido de pertenencia hacia el escultismo, hacia tu grupo y hacia tu clan.

Es el fundamento que da sentido a la vida-acción. Es la razón de nuestro obrar. Es idea racional y también sentimiento. Es lo que nos relaciona con Dios, los hombres y la Naturaleza.

Vivir la mística es vivir como un scout, pero ¿qué es vivir como un scout?

En escultismo para Muchachos, Baden Powell señalaba la ciudadanía activa, como el fin último del escultismo, es decir el comportamiento que se esperaba tuviera un Scout, cuando fuera adulto, para ello era todo el proceso de vida en el bosque para aprender evolucionar y vivir, luego cuando escribe Roverismo hacia el éxito, se centra en los escollos, que han de permitir al Rover Scout, ser un buen hombre, ciudadano, esposa, hermano, padre, hijo.

Esta es la Mística del escultismo, y Baden Powell, lo resume así:

“Todo scout debe estar siempre listo para ser un buen ciudadano de su país y el mundo, para ello debéis comenzar como pequeños a considerar como amigos vuestros a todos, recordad que, pobres o ricos, de la ciudad o del campo, tenéis que conservaros unidos en defensa de vuestra patria. Si estáis divididos entre vosotros estáis haciendo un mal a vuestro país. Debéis acabar con vuestras diferencias.

Si despreciáis a otros muchachos por el solo hecho de que pertenezcan a hogares más pobres que el vuestro, sois unos jactanciosos. Si odias a otros muchachos por que nacieron más ricos que vosotros, sois unos tontos.

Debemos, cada uno de nosotros, tomar el lugar que nos ha correspondido en la vida y sacar de él su mayor provecho y colaborar con aquellos que nos rodean.

Somos algo así como los ladrillos de un muro; todos tenemos nuestro lugar, aunque pueda parecer pequeño en un muro tan grande. Pero, si un ladrillo se desmorona o se cae de su lugar, somete a los demás a un esfuerzo indebido, empiezan a aparecer grietas y el muro se bambolea.

No tengáis demasiadas ansias de figurar, pues solo conseguiréis desilusiones sin fin”.
(Baden Powell, 1907).

Pero para llegar a vivir como BP, lo propone, primero debes vivir el escultismo como un rover, aprender la importancia de la tradición, de los símbolos en tu clan, pues en la sociedad de la cual eres ciudadano también existen unos símbolos, que le dan vida a la ciudadanía. Es la mística la que ayuda a determinar un "estilo de vida" que penetra toda la metodología y toda la actividad que se desarrolla en el Movimiento Scout. Tus proyectos, campamentos, actividades, ceremonias, etc.

Los Símbolos, las Costumbres y la Tradición como parte de la Mística.

Los símbolos existen con el hombre desde siempre, desde el lenguaje hasta la forma de relacionarse con Dios. Vivimos entre símbolos al punto que cualquier cosa puede ser el símbolo de otra: un águila es un animal, pero puede ser también símbolo de poder o libertad, la balanza aparte de servir para pesar es símbolo de equilibrio y justicia, una ristra de ajo sirve de condimento, pero también es símbolo de superstición. Resumiendo, podemos decir que un símbolo es un objeto al que se le otorga un valor más allá de su propio significado, un valor "trascendente".

Los símbolos pueden ejecutarse a través de ritos, ceremonias, fiestas, veladas, etc. Este conjunto de actividades junto, con otras prácticas habituales constituyen las "costumbres". Lo importante es que, aunque las costumbres vayan cambiando con el tiempo se mantenga la "esencia" del símbolo que se celebra. Por ejemplo, la ceremonia a la Bandera puede variar en las formaciones, en cómo se entra o sale de la formación o la manera de presentarse, pero su esencia -rendir honor al símbolo que representa a toda la Patria y a todos sus ciudadanos- permanece. Esto significa que mientras se mantenga esa esencia, las costumbres pueden evolucionar con el tiempo y tomar nuevas formas.

La "tradición" es la forma en que se comunica y se transmiten las costumbres. Esta comunicación suele ser de generación en generación a través de distintos medios como el oral o el escrito. Sin embargo, es importante que quede un registro de esta transmisión de la tradición, para que no se tergiverse la misma, y los miembros del clan, sepan siempre cual es la razón de hacerlo de una determinada forma, y no simplemente porque "siempre se ha hecho así"

El conjunto de símbolos, costumbres y tradiciones constituye lo que en el Movimiento Scout denominamos "mística".

¡OJO CON EL FANATISMO!

Muchos Dirigentes y Scouts de “antaño” y aquí cabe la pregunta ¿Qué o cuándo es antaño?, con tal de preservar la “mística” del Grupo o del Movimiento, caemos, sin darnos cuenta, en el fanatismo. A veces sucede que nos tomamos tan a pecho aquello que relacionamos con la mística que creamos un verdadero núcleo selecto de “preservación” y caemos en el error de confundir mística con “secreto”. Otras veces, nos apegamos tanto a las “formas” que olvidamos cuál es la verdadera “esencia” de lo que estamos haciendo y nos remitimos a seguir automáticamente todos los pasos que nos indica algún ceremonial o reglamento sin reflexionar sobre el mismo.

Lo que debemos lograr es una apertura tal que, sin cambiar lo esencial podamos incluir en nuestras actividades relacionadas con la mística, elementos nuevos que la enriquezcan y compartirlas con todas aquellas personas cercanas a nuestro ámbito.

El “cambio” o lo “nuevo” no significa romper con la mística, significa “crecer”, “evolucionar”, siempre y cuando se conserve la esencia de la misma.”

Antes de pasar al siguiente tema les dejamos este poema de Gabriela Mistral:

EL PLACER DE SERVIR

*Toda la naturaleza es un anhelo de servir.
Sirve la nube, sirve el viento, sirve el surco.
Donde haya un árbol que plantar, plántalo tú:
donde haya un esfuerzo que todos esquivan, acéptalo tú;
donde haya un error que enmendar, enmiéndalo tú.
Sé el que apartó la piedra del camino,
el odio de los corazones y las dificultades del problema.
Hay la alegría de ser sano y la de ser justo;
pero hay la hermosa, la inmensa alegría de servir.
Qué triste sería el mundo si todo en él estuviera hecho,
si no hubiera en él un rosal que plantar, una empresa que emprender.
No caigas en el error de creer que sólo se hace mérito
con los grandes trabajos; hay pequeños servicios:
regar un jardín, ordenar unos libros, peinar a una niña.
El servir no sólo es tarea de seres inferiores.
Dios, que da el fruto y la luz, sirve.
Pudiera llamársele así: El que sirve.
Y tiene sus ojos en nuestras manos y nos pregunta cada día:
¿Serviste hoy? ¿A quién? ¿Al árbol, a tu amigo, a tu madre?*

LEY Y PROMESA SCOUT

La Ley Scout es un código de ciudadana, que contiene los principios y valores que una persona debe tener para ejercer una adecuada convivencia social, por este motivo se expresa a continuación cada uno de sus diez puntos así:

El Rover es una persona:

- ***Digna de confianza: Es fiel a la palabra empeñada y se preocupa por ser coherente. Cumple con sus compromisos y acuerdos***
- ***Es leal: Asume la fidelidad como un estilo de vida, partiendo de los principios y valores.***
- ***Sirve a los demás: Siempre encuentra ocasiones, para ser leal a su lema.***
- ***Comparte con todos: Solidario, reconoce el valor de compartir con los demás sin distinciones***
- ***Es amable: Desea el bien a todos y por ello los acoge con amabilidad,***
- ***Protege la vida y la naturaleza: Es consciente de la necesidad de preservar la vida de las personas, los animales y las plantas, así como de la posición del ser humano en su ecosistema.***
- ***Se organiza y no hace nada a medias: Tiene la capacidad de planear organizar y ejecutar sus actividades. Termina sus trabajos y los hace bien y a tiempo***
- ***Enfrenta a la vida con alegría: Asume su vida con alegría y procura ser positivo frente a las situaciones de su desarrollo y crecimiento***
- ***Cuida las cosas y valora el trabajo: Reconoce que todo lo material que se adquiere implica un esfuerzo para su adquisición y por ello es respetuoso de las propiedades de los otros y valora el esfuerzo para hacer las cosas***
- ***Es una persona limpia en pensamientos, palabras y obras: Procura mantener un estado de pulcritud en cuanto a sus ideas, expresiones y actuaciones. Se caracteriza por un lenguaje tolerante, libre de sentencias agresivas, un accionar acorde con las normas y los derechos de los demás y enfocar su mente en ideas positivas y constructivas.***

Todo Rover debe hacer un esfuerzo máximo por acercarse al cumplimiento de la ley scout y asumir los principios, virtudes y valores scouts como un estilo de vida.

Una vez analizados los diez puntos de la Ley Scout, debes conocer también la Promesa Scout, así:

Por mi honor (y con la gracia de Dios)

**Yo _____
prometo hacer todo cuanto de mi dependa
para cumplir mis deberes para con Dios la patria y mi hogar,
Ayudar al prójimo en toda circunstancia
y cumplir fielmente la ley Scout.**

Hasta aquí hemos visto algunos elementos del escultismo y el Roverismo, sobre los cuales se basa nuestro movimiento y que debemos tener siempre presentes. Ahora pasaremos a ver algo de pionerismo y técnica scout, esperando que sea un abrebocas para ahondar más en cada uno de ellos y en los otros temas que se sugieren arriba:

ALGUNOS NUDOS Y AMARRES

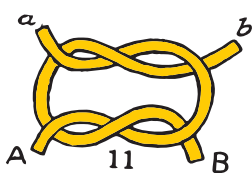
Nudo: Proviene del latín nudus, que significa “unir juntos”. La práctica de hacer nudos es muy antigua. Recordemos que la práctica hace al maestro.

NUDO LLANO Ó RIZO

USOS: Unir dos cuerdas cuando hacen una presión hacia abajo. Para asegurar un fardo, una carpa doblada, y en primeros auxilios.



1.-Torcer los cabos juntos

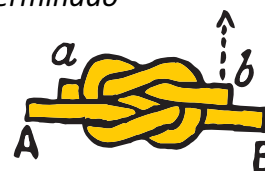


2.-Torcer nuevamente



3.-Nudo terminado

NOTA: Si no se atan juntos en el 2º paso, el resultado será una “abuelita” que podrá deslizarse.



NUDO BALLESTRINQUE

USOS: Para asegurar una cuerda a un tronco o palo.

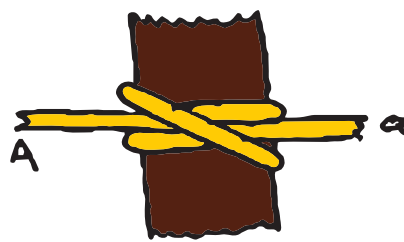
Cuando esta libre un extremo del tronco:



1. Hacer 2 cotes iguales

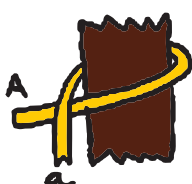


2. Colocar uno abajo del otro

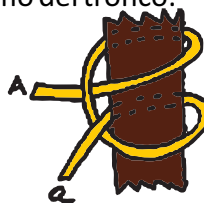


3.-Nudo terminado

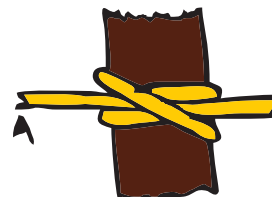
Cuando no esta libre ningún extremo del tronco:



1. Pasar la cuerda por detrás del troco y por encima de esta



2. Repetir el paso uno, pasando la cuerda abajo del primer.



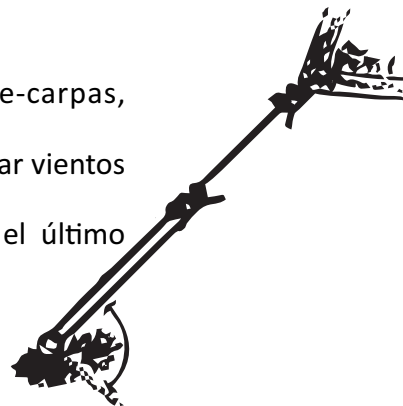
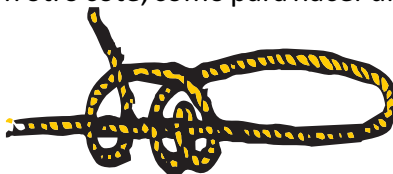
3. Nudo terminado

NUDO DE COTE DOBLE (VIENTOS):

USOS: Para asegurar el cordel de vientos en carpas, sobre-carpas, construcciones, etc.

Tiene la ventaja que es un nudo corredizo, permitiéndonos templar vientos cada vez que sea necesario.

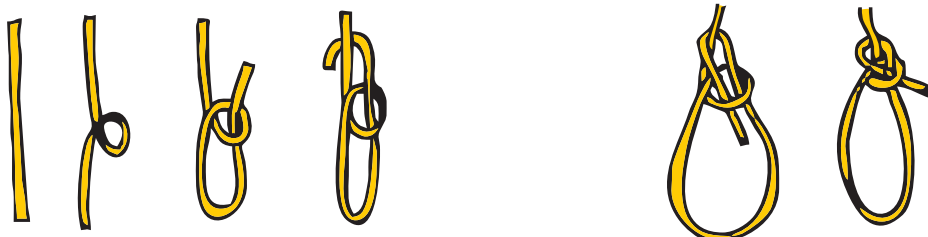
Se hace dos o tres cotes separados alrededor de la misma cuerda y el último se complementa con otro cote, como para hacer un ballestrinque



NUDO AS DE GUÍA SIMPLE

USOS: En casos de salvamento. Para amarrar animales sin que se ahoguen por la presión.

Consiste en una gaza o presilla, que una vez ajustado no se corre, hecha en el extremo de una cuerda.



1. Hacer un cote.
2. Meter el cabo en el cote.
3. Dar la vuelta al lado fijo.

4. Otra vez en el cote.
5. Asegurar bien.

NOTA: El tamaño de la gaza, depende de las necesidades.

NUDO MARGARITA



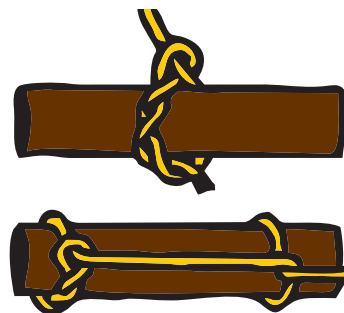
USOS: Para reducir la longitud de una cuerda, sin necesidad de cortarla, o para reforzar un tramo de la misma o de otra.

- 1.- Medir lo que se quiere acortar y dividir esta longitud en tres partes.
- 2.-Hacer con cada parte fija un cote
- 3.-Meter la presilla mas cercana en cada uno y apretar.

Cuando se quiere tener un nudo margarita más seguro, se hace doble cote.

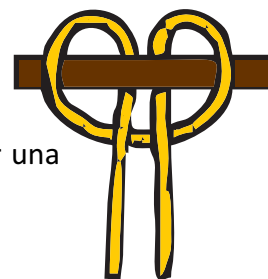
LEÑADOR (VUELTA DE BRAZA):

Se usa para asegurar rápidamente el extremo de una cuerda a objetos como troncos, barras, bastones, postes, etc., cuando va a quedar sujeta a una tensión. Resulta muy útil para subir haces de leña y materiales sueltos. Con este nudo se comienza el amarre diagonal. Mientras más se tire de él, más firme permanece el nudo. Este nudo es muy útil para arrastrar nudos si se hace un cote alrededor del tronco.

**NUDO DE OCHO:**

Este es un nudo de tope, significa que se usa para evitar que una cuerda se deslice. Puede utilizarse en forma temporal si se utiliza mientras se afirma otro nudo.

VARIEDAD: Con doble cuerda

**PRESILLA DE ALONDRA:**

Se usa para fijar la cincha o las argollas de las montaduras, o para unir una cuerda a un poste, cuando no va a sufrir fuertes sacudidas.

PARA UNIR DOS CUERDAS**NUDO PESCADOR**

USOS: Para unir dos cuerdas mojadas, resbaladizas o cabos gruesos difíciles de entrelazar. Si las cuerdas van a mantenerse bajo el agua, hay que hacer dobles las vueltas o senos en cada extremo, para asegurar el nudo.



Con la punta de cada cuerda hacer un nudo simple alrededor de la otra. Luego halarlos juntos. Observar que los nudos simples deben hacerse de modo que las puntas cortas queden en el mismo sitio de las partes fijas.

Si las cuerdas van a mantenerse bajo el agua, es conveniente hacer doble nudo simple en cada extremo, para dar al nudo mayor estabilidad.

NUDO VUELTA DE ESCOTA

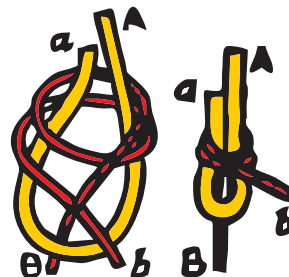
USOS: Para unir dos cuerdas de diferente grueso
Hacer una presilla con la cuerda gruesa.

Pasar la punta de la cuerda más delgada a través de la presilla, hacia atrás rodeándola y luego la pasamos por debajo de la cuerda delgada

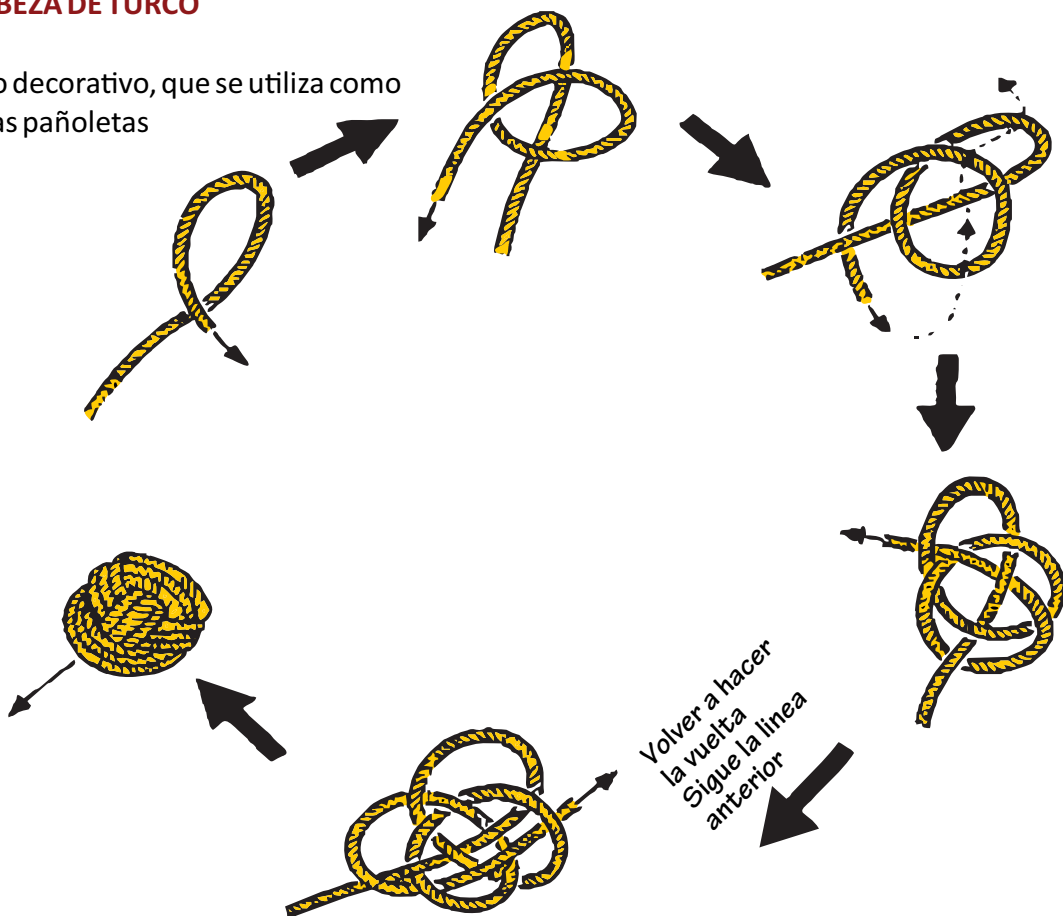
Debe observarse que las dos puntas cortas queden en lados contrarios como muestra la figura.

NOTA: Si las cuerdas están mojadas, debe utilizarse una vuelta de escota doble.

Para esto pasamos por segunda vez la cuerda delgada alrededor de la presilla, pero debajo de la primera vuelta

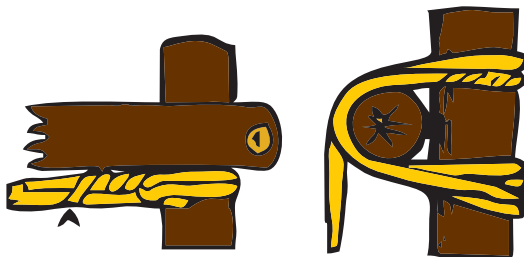
**DECORATIVO****NUDO CABEZA DE TURCO**

Es un nudo decorativo, que se utiliza como anillo de las pañoletas



AMARRES

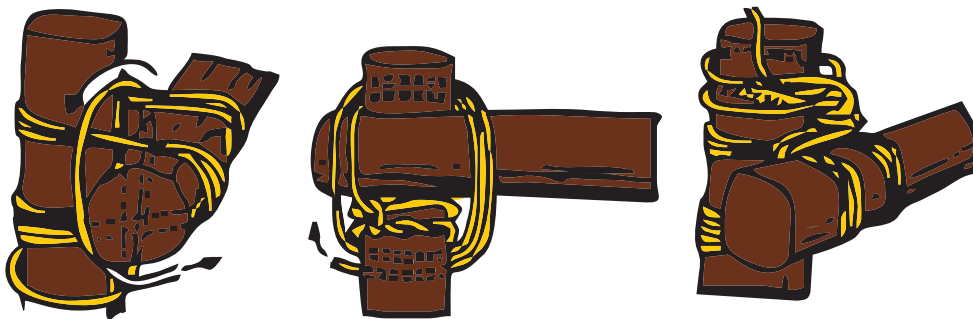
Nos sirven para elaborar construcciones más fuertes.



AMARRE CUADRADO

USOS: Es el amarre más empleado para fijar dos troncos cruzados, especialmente cuando tienen la tendencia de deslizarse hacia abajo.

1. Hacer un nudo ballestrinque y torcer la parte libre con la fija.
2. Pasar la cuerda al frente a la izquierda arriba atrás, al frente a la derecha y abajo atrás. Esto es una vuelta completa, se requieren tres o cuatro vueltas. Azocar o apretar cada vuelta tanto como sea posible.
3. Pasar la cuerda entre los troncos varias veces
4. Terminar con un nudo ballestrinque para asegurar

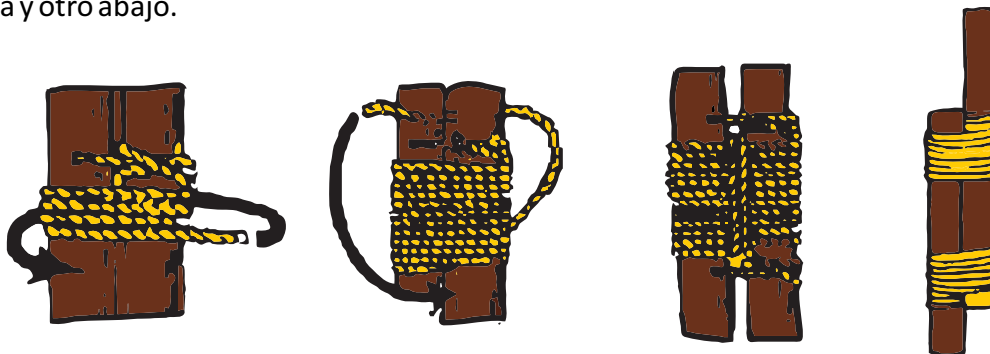


AMARRE REDONDO

Se utiliza para amarrar dos postes de modo que uno sea una "extensión" del otro, para hacer un asta bandera, por ejemplo.

Se comienza con un ballestrinque y se da vueltas con la cuerda alrededor de los dos postes. Se "ahorca" el amarre y se asegura con otro ballestrinque en el otro poste.

Es necesario apretar cada vuelta del amarre para darle mayor solidez. Un buen truco para que los mástiles queden mucho más sólidos es unirlos con dos amarres redondos pequeños, uno arriba y otro abajo.



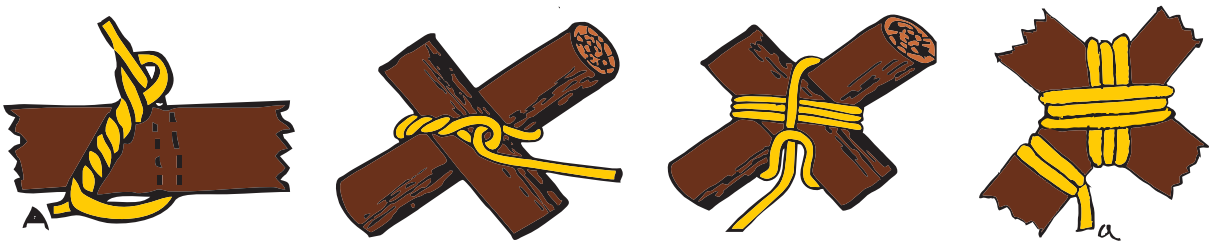
AMARRE DIAGONAL

USOS: Para amarrar dos troncos de modo que formen un ángulo muy abierto.

Se inicia con una vuelta de braza, que consiste en pasar la cuerda alrededor del tronco, hacer un cote alrededor de la parte fija y hacer varios torcidos en la misma dirección del cote.

1. Vuelta de braza alrededor
2. Dar 3 o 4 vueltas en el sentido de cada cruce de ambos troncos.
3. Terminar con nudo ballestrinque.

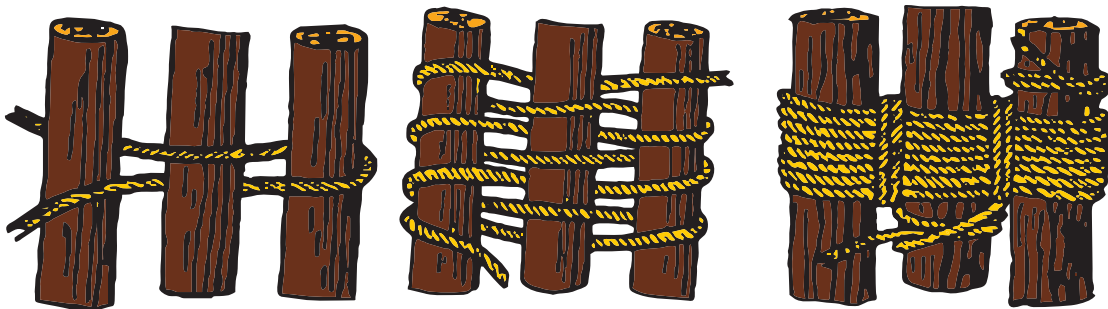
NOTA: Pasar la cuerda entre los troncos varias veces para apretar más antes de terminar. Como en el amarre cuadrado.

**AMARRE EN FORMA DE OCHO**

USOS: Para unir palos o troncos cuando se hacen patas de tijera o trípodes.

1. Colocar los troncos a lo largo uno al lado del otro, con los dos troncos exteriores dirigidos hacia un lado y el del centro en sentido opuesto.
2. Dar seis u ocho vueltas alrededor de los troncos, trabajando alternadamente por debajo y por arriba, como si hiciéramos el ocho.
3. Pasar la cuerda entre los troncos varias veces.
4. Terminar con un nudo de Ballestrinque.

Es de gran interés poder involucrar este eje transversal de Habilidades, Técnica y Conocimiento Scout, con alguno de los Ejes estructurales: Empresa, Servicio y Viaje y Enlace Internacionales.



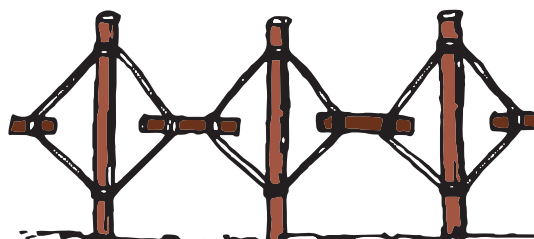
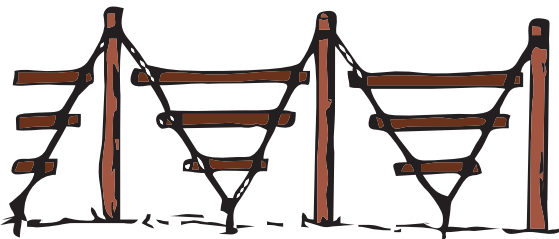
FOGATAS Y FOGONES

* PIONERISMO

TABÚ

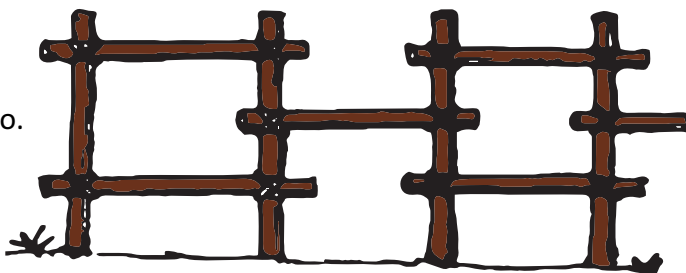
Siempre debe ser respetado por cualquier persona y no debe usarse como una “segunda puerta”.

Cuando diseñemos un tabú usemos nuestra imaginación, y todos lo que hemos aprendido.



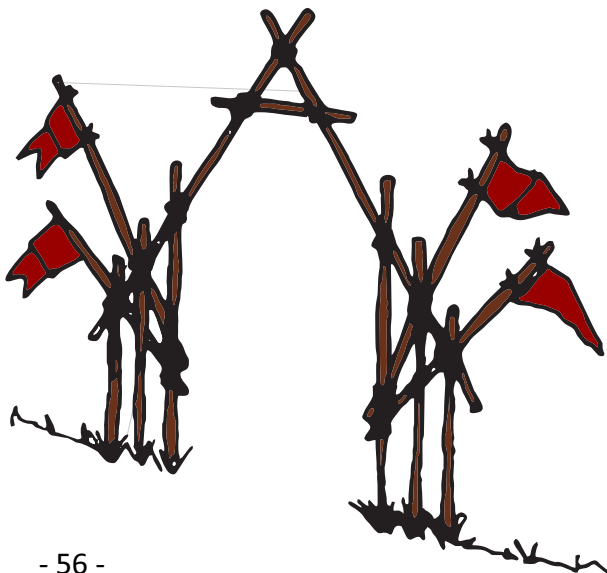
En estas dos cercas se emplea el nudo ballestrinque.

Y en esta, el amarre diagonal o cuadrado.



PORTADAS:

Todo tabú debe tener una entrada, la cual puede ser una portada adornada con elementos naturales, con fácil acceso y un toque de buen gusto. La portada debe quedar más enterrada, para darle más estabilidad. Es la que da la primera impresión al entrar al campamento, así que si está bien hecha dará una muy buena imagen del grupo que este acampando.



ZAPATERO

Los zapatos también deben tener su sitio en el campamento, fuera de la carpa, aquí tenemos dos formas de construir un zapatero:

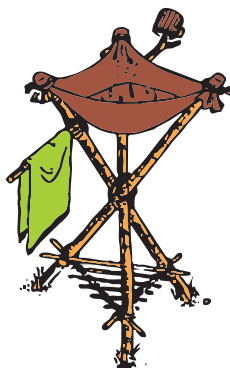
Si conseguimos horquetas, simplemente apoyamos los palos horizontales sobre ellas cuidando de tener dos niveles, para que así los zapatos queden inclinados.

Si no contamos con horquetas, aseguramos los palos horizontales a los verticales con nudo ballestrinque.



Clavar en la tierra un palo a 45 grados y formar una equis con un segundo palo. Repetir esto las veces que necesitemos.

NOTA: El zapatero debe permanecer protegido del agua, cubriéndolo con plástico

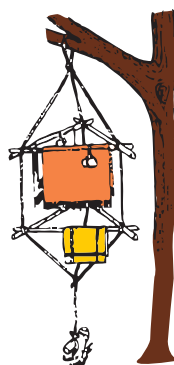
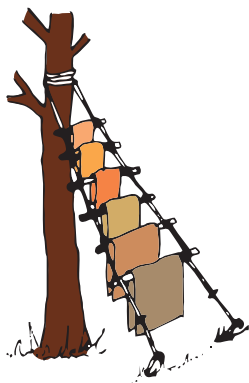
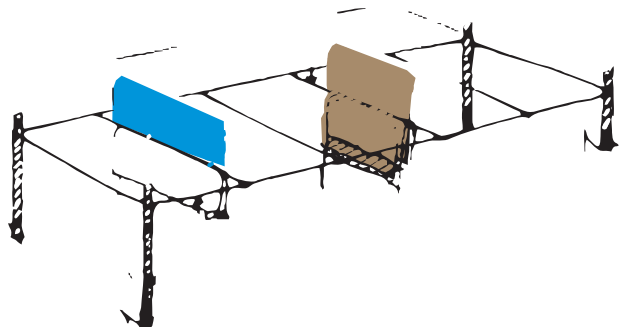


LAVAMANOS

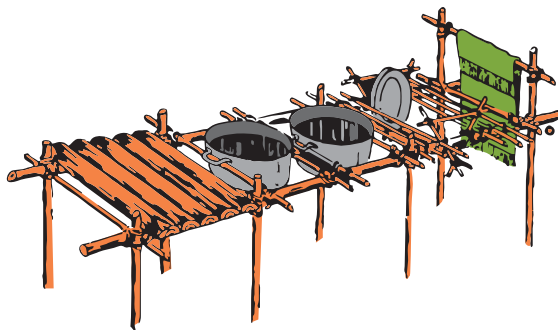
Debemos conservar siempre las manos limpias, ayuda a evitar la propagación de gérmenes. Podemos utilizar una vasija para el agua, o un pedazo de polietileno y asegurarlo con nudo ballestrinque a los palos.

TENDEDERO

Las toallas deben secarse, lo mismo la ropa que este mojada.



En estos ejemplos, estamos usando un árbol.



COCINA

Al igual que las manos, debemos conservar limpios, tanto nuestros menajes como los implementos usados para cocinar.

FUEGO

ENCENDER EL FUEGO

El lugar donde se va a encender el fuego debe de estar seco y protegido del viento.

Primero que todo, limpia el lugar en donde intentas encender el fuego, quitando todo hasta dejar la tierra desnuda.

Luego en un diámetro de unos tres metros limpia el terreno de cualquier material que pueda prenderse con una chispa y así ocasionar accidentalmente un incendio.

Y tercero, debemos tener listo el material adecuado que nos garantice un buen fuego como:



YESCA: Material liviano que enciende rápidamente para iniciar la hoguera (hojas, corteza, viruta, astillas etc.).

RAMILLAS: Leña ligera de un grosor máximo de un dedo, que se prende con la yesca y nos ayuda a prender la leña mayor.

LEÑA: Debe tenerse a mano suficiente leña seca, no verde, para mantener la hoguera.

PROCEDIMIENTO:

Coloca un buen puñado de yesca en el centro del lugar que has preparado.

Sobre la yesca, coloca las ramillas en forma de pirámide, dejando una abertura, para encender la yesca.

Luego coloca la leña según el tipo de fogata o fogón que vayas a hacer.

Agáchate frente al fuego con tu espalda hacia el viento. Enciende el fósforo y prende la yesca.

Nunca utilizar gasolina ni ningún otro tipo de combustible líquido para empezar el fuego

Alimenta el fuego hasta que alcance el tamaño deseado.



APAGADO DEL FUEGO

Al marcharte debes asegurarte que el fuego se ha extinguido completamente. Para apagar el fuego utiliza agua abundante. Mueve con un palo las cenizas y otros restos que queden mientras sigues rociando todo con agua para asegurarte que la última chispa ha sido apagada.

Moja la tierra que rodea al fuego y finalmente cubre todo con tierra, de forma que no queden rastros en el lugar. Erróneamente, algunos creen que si sale humo de una fogata “apagada” ya no hay fuego. ¡Cuidado! Mientras haya humo existe calor y, por tanto, hay fuego.

Con la palma de la mano toca la tierra para asegurarte que la temperatura que emana no es elevada. Luego de unos minutos revisa nuevamente y asegúrate que la temperatura ha descendido.

FOGONES DE CORREDOR

Como su nombre lo indica, su forma es un corredor hecho entre dos líneas paralelas formadas por elementos varios como:



1. Piedras



2.- Troncos



3.- Ladrillos



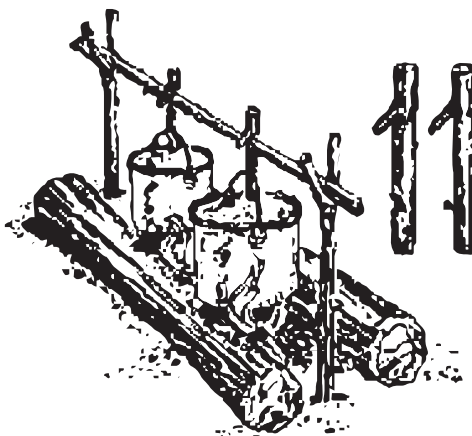
4.- Haciendo una zanja en terreno firme

NOTA: En todos los casos, si se va a colocar la olla directamente sobre los elementos, la distancia entre estos debe ser menor que el ancho del recipiente y si vamos a utilizar parrilla el ancho debe ser mayor.

HORQUETA Ó LLAR

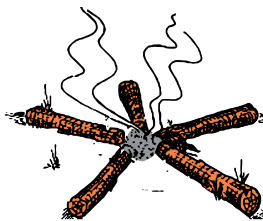
El palo horizontal se apoya en dos palos con horqueta, y en este irán las colgaderas de las ollas.

Para el fogón podemos usar cualquier tipo, en este caso tenemos el fogón corredor con troncos.

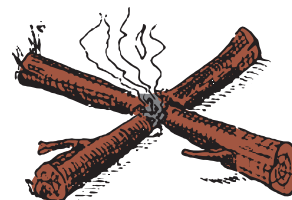


* FOGATAS

La fogata constituye uno de los ratos más felices, alrededor de ella organizamos ceremonias, juegos, cantos; teniendo momentos de esparcimiento y descanso a la vez.



EN ESTRELLA



EN CRUZ

En las dos formas, basta empujar los maderos hacia el centro para conseguir nueva lumbre y así el fuego no se extingue.

En las dos formas, basta empujar los maderos hacia el centro para conseguir nueva lumbre y así el fuego no se extingue.

DE REFLECTOR

Este fogón de reflector sirve para hornear, asar carne o pescado y calentar una carpa cuando hace frío

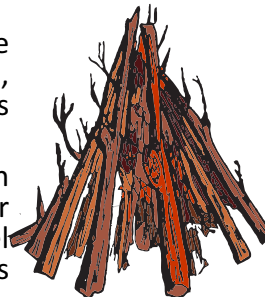
El reflector puede hacerse, como en este ejemplo, de troncos,



EN PIRÁMIDE

Toma una ramita, sácale punta para enterrarla, hazle cortes en forma de escamas de la punta hacia arriba, clávala colocando a su alrededor hojas secas o ramitas delgadas al principio y gruesas después.

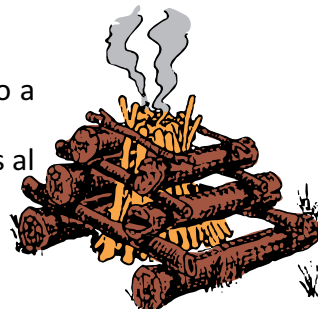
Deja una abertura para prender el fuego en dirección del viento, un poco amplia para introducir cómodamente el fósforo, que una vez protegido del viento con las dos manos, se coloca bajo las escamas preparadas.



DE CONSEJO

Se parte de una base cuadrada o triangular, la cual se va reduciendo a medida que vamos subiendo.

Para prender fuego es necesario usar hojas secas o ramitas delgadas al principio y gruesas después.



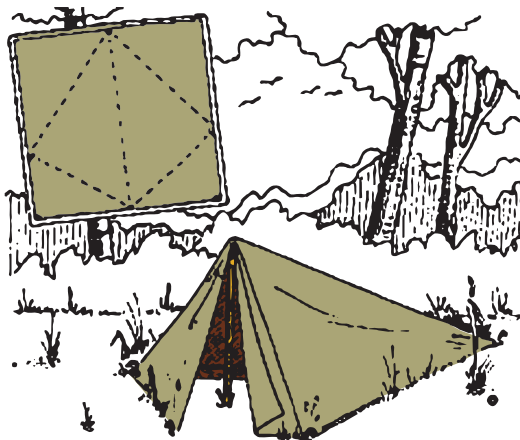
REFUGIOS Y VIVACS

Hay una diversidad de diseños en refugios, desde una simple manta en forma de tienda, hasta un refugio elevado hecho con elementos de la naturaleza.

Lo importante es utilizar bien, lo que esta a nuestro alcance para hacernos a un refugio.

Podemos utilizar una manta o un plástico, este último nos asegura protección contra el agua.

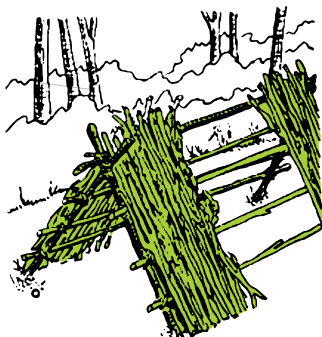
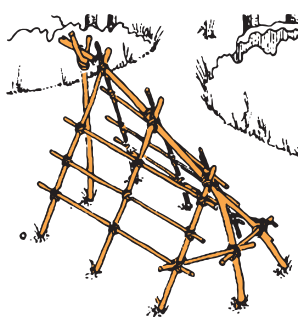
Debemos asegurarla al terreno con estacas, y lo optimo sería que tuviera vientos, para poder templarla cada vez que sea necesario.



REFUGIOS: Con elementos de la naturaleza.

El refugio de “Vivac” es una choza sencilla que puede construirse rápidamente.

Consiste, al igual que los otros tipos de chozas, en un armazón al cual le hemos dado la forma que hayamos escogido, elaborado con palos, ramas gruesas, o varas y asegurado con nudos. Luego se cubre de abajo hacia arriba con paja, ramas, pasto, juncos, césped o corteza de árboles.



HERRAMIENTAS: USOS, MANTENIMIENTO

NAVAJA DE BOLSILLO y/o CUCHILLO

Estas herramientas son muy útiles, así que ¡CUIDALAS!

Siempre manéjalas con MUCHO CUIDADO.

Deben permanecer limpias, secas y afiladas.

No las uses en casos que le dañes el filo o que la vayas a romper.

Consévala alejada de la tierra, la humedad y el polvo. PUES SE ARRUINARÍA.

Limpia bien la hoja después de usarla, luego ciérrala. Acéitala ocasionalmente.

El cuchillo requiere ciertos cuidados: los golpes pueden aflojar su empuñadura o llegar a quebrar la hoja.

No debemos de usar el cuchillo para cocinar o dejarlo cerca del fuego ya que esto hace perder el temple y dañar la hoja permanentemente.

Tampoco hay que dejarlo tirado o clavado en el suelo ya que podemos oxidarlo o causarle pequeños golpes a la hoja

La funda nos sirve para proteger el cuchillo al momento de transportarlo o cuando no se está utilizando, además para proteger a otras personas de herirse accidentalmente al permanecer el filo expuesto.

Siempre debes dejarlo en su funda y nunca tirarlo a un árbol y menos a una persona.

Afila tu navaja o cuchillo en una piedra de amolar o en una lima. Una navaja o un cuchillo sin afilar, siempre son más peligrosos porque no cortan apropiadamente y por consiguiente no pueden ser controlados.



- No uses ninguna herramienta cuando no haya luz suficiente, ni cuando estés cansado pues tienes menos control de ella y podrías provocar un accidente.
- Mantén la vista en el corte que estás haciendo.
- Siempre que guardes tu cuchillo en la mochila o en el cajón de patrulla, debes hacerlo en su funda. De lo contrario, al meter la mano para buscar algo puedes lastimarte.

Cuidados del cuchillo al momento de utilizarlo

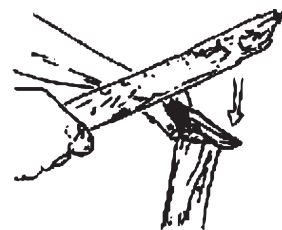
El cuchillo es muy útil cuando tienes que sacarle punta a una vara, para jamás tienes que cortar llevando el filo hacia adentro; debes hacerlo alejándolo del cuerpo y sobre todo de la mano contraria.

La figura muestra una buena posición donde el palo está sujeto con la mano izquierda donde el corte del cuchillo no podrá herirla, y realizando los cortes hacia afuera del cuerpo

Algunas veces podemos necesitar rajar un palo ya sea para una pequeña construcción o para hacer fuego y si no contamos con un hacha tendremos que realizar la tarea con un cuchillo.



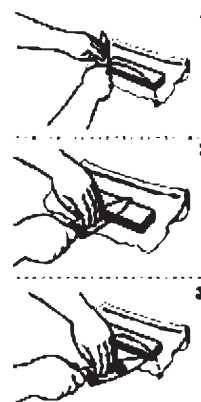
Para eso debemos colocar el cuchillo justo sobre una punta del tronco y darle pequeños golpes a la hoja del cuchillo para que esta comience a partir por la mitad el tronco, es importante recordar que los golpes debemos hacerlos con otro tronco de madera y nunca usar una piedra ya que esta dañara la hoja del cuchillo.



Afilan un cuchillo o navaja

Probablemente el instrumento más común y que además podemos contar tener en campamento es la piedra de afilar.

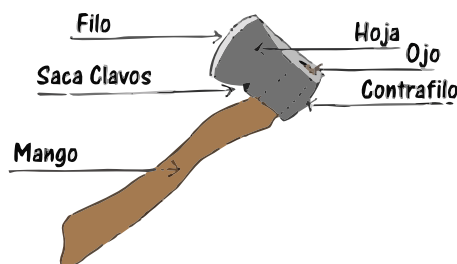
Lo primero que debemos hacer antes de iniciar, es mantener la hoja húmeda o llena de aceite vegetal, luego colocar la hoja del cuchillo en un ángulo inclinado sobre la piedra de afilar, y deslizar el cuchillo sobre la piedra tratando de simular una curva desde la parte más cercana a la empuñadura hasta la punta de la hoja, realizar esto un par de veces a cada lado de la hoja hasta tener el filo que deseamos.



EL HACHA:

El modelo de hacha más aconsejable es el hacha canadiense, cuyo mango esta curvado dos veces y da la posibilidad de poder sostener bien la herramienta. La parte posterior del filo puede utilizarse para clavar piquetas, pero debemos tener cuidado con ellos, pues si se usa de cualquier manera, podemos llegar a resquebrajar el ojo del hierro y el mango perderá fuerza.

Es preciso para conservar el hacha tener una funda que se pueda hacer con un trozo de cuero. También es interesante llevar una piedra de afilar para las necesidades urgentes.



CUIDADO DEL HACHA:

Después de haberla usado es conveniente secar bien el filo del hacha con un trapo empapado de grasa y meterla en su funda. Para impedir la oxidación del hierro en tiempo de lluvia, será preciso secarlo y engrasarlo ligeramente.

Con el tiempo puede ocurrir:

Que se salga del mango: entonces debemos volver a poder el hierro golpeando por la otra punta, seguidamente y para engrandar la madera podemos ponerla en aceite de lino tibio o en su defecto le meteremos una cuña.

Que el hacha no corte: La mayoría de las veces bastaría con una piedra de afilar. Pero cada cierto tiempo habrá que afilarla. Necesitaremos una piedra de gres dando vueltas a una cubeta de agua. Como es difícil acertar con el ángulo adecuado, es mejor dejar el trabajo a profesionales.

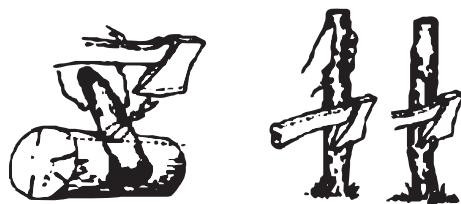
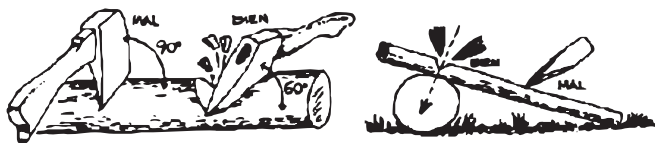
Que se rompa el mango: Debemos retirar el trozo de mango que está en el agujero, para ello enterraremos en tierra húmeda el hierro hasta el agujero y después encenderemos un pequeño fuego que quemara el trozo de madera, seguidamente se enfría el hierro en agua y esta dispuesto para poner otro mango.

Que se raje el hierro: Cuando él frío es intenso, y hay posibilidades de que el hierro se raje, es bueno calentar ligeramente el hierro del hacha.

Empleo del hacha: **PRINCIPIOS GENERALES**

Para atacar la madera con el hacha hay que golpear con un ángulo de 60°.

Para cortar, golpear de derecha a izquierda.



Donde se vaya a cortar hay que colocar un apoyo debajo nunca directamente en el suelo.

También se puede trabajar en el aire sujetando la madera fuertemente:

PRECAUCIONES:

Nunca debemos:

Golpear el hacha contra los árboles.

Cortar un árbol sin autorización.

Es peligroso:

Dejar las hachas por el suelo.

Clavar el hacha en la tierra húmeda, pues se podría romper el hierro.

Llevar el hacha sin funda y sostenida por el mango.



MOMENTO 3.

CARTA DE NAVEGACIÓN

Saber a dónde quieres ir es importante, en el primer momento, estableciste un punto de partida, cuando en el astillero construiría el note, que te ayudaría a navegar por el río de la vida, señalaste la meta o metas que querías alcanzar,

En el segundo momento (bautizo) como Rover diste el primer paso, al iniciar tu etapa de precursor, pero al mismo tiempo es fundamental establecer la ruta por la cual vas a navegar, para ello la carta de navegación es fundamental, pues te permite establecer los tipos de aguas por las que vas a transitar: Aguas mansas, remolinos, sin vientos, con escollo, con bancos de arena, a veces profundas, por ello es importante trazar la ruta en la carta de navegación y una buena forma de hacerlo es a través de proyectos, que te ayudan a llegar a cada uno de los puertos que has establecido (Servicio, emprendimiento, Enlace y viajes, así como habilidades para la vida y técnica scout) además de cómo lanzar paso a paso las etapas del viaje (aprendiz, experto y monitor).

A continuación, encontraras los lineamientos generales para cada una de estas etapas, pero no olvides consultar con tu Jefe de clan.

Cuando BP, escribió Roverismo Hacia el Éxito, la sociedad era extremadamente machista y el escultismo estaba dirigido a los varones, y quizás por ello uno de los escollos de este libro fue titulado Mujeres, hoy 100 años, después queremos invitarte a que lo leas y pienses si este escollo se puede replantear como Hombres/Mujeres, y si lo que señala BP, es equitativo/justo para Hombres y Mujeres.



ORIENTACIONES PARA EL EJE ESTRUCTURAL EMPRESA



PRESENTACIÓN

Estimado dirigente, nuestro presente exige de todos nosotros retos fundamentales para que nuestros jóvenes logren el máximo desarrollo de su potencial.

Esta iniciativa diseñada desde la Comisión Nacional Rover busca promover y potenciar la creación de empresas, poniendo especial interés en el desarrollo de modelos de negocio que partan de ideas de productos o servicios por parte de los Rovers de la Asociación Scouts de Colombia.

Este manual, se traduce en herramientas para que el joven que quiere “emprender”, logre determinación y compromiso, convirtiendo una idea en una empresa sostenible, sea cual fuere el ámbito en el que se quiera desarrollar.

El dirigente Rover cumple un papel de acompañamiento al joven emprendedor, de tal forma que potencie la generación de capacidades y conocimientos mediante la dinamización de ideas, oportunidades y apoyo al desarrollo de negocios, brindándole soluciones a las iniciativas que presenten.

MODELO PARA EL EMPENDIMIENTO EMPRESARIAL ROVER

En temas de empresa se puede hablar de la siguiente ecuación:

$$\text{CREATIVIDAD} \times \text{ORGANIZACIÓN} = \text{IMPACTO}$$

El impacto de nuestras ideas está determinado por nuestra organización, entonces, aquellas personas con mucha creatividad, pero sin organización no generarán impacto. Imagine por un momento una persona extremadamente creativa pero desorganizada; la ecuación sería: $100 \times 0 = 0$. La mayoría de personas en nuestro país están ahí, existen muy buenas ideas, pero llevarlas a cabo es el reto. Ahora miremos a alguien con la mitad de la creatividad, y con sólo un poco más de organización: $50 \times 2 = 100$. Es así como vemos todos los días en el país a diferentes individuos con una creatividad promedio, pero con habilidades estelares en organización que tienen muchísimo mayor impacto que la mayoría de nuestros genios creativos que son desorganizados. El cuello de botella radica en que las ideas de negocio se queden en el papel, desconociendo la dinámica del emprendimiento.

El modelo de empresa Rover, busca que la ecuación sea de la siguiente manera:

$$\text{Creatividad} \times \text{Organización Rover} = \text{Impacto en Desarrollo Social}$$

El propósito final del Eje de Empresa es apoyar al Rover en la obtención de habilidades, conocimientos, herramientas y experiencias para la generación de empresa.

ETAPAS PARA EL DESARROLLO PERSONAL

APRENDIZ

En esta fase el Rover encontrará apoyo para validar el desarrollo de su idea en el mercado, empezando por prototipos rápidos hasta llegar a un producto que permita tener los primeros clientes o usuarios, definiendo si el producto o servicio es viable o no. Además, se llevará a cabo un acompañamiento mediante el cual el Rover aprendiz y su equipo de emprendimiento podrán validar una idea de negocio y prototipo en el mercado, asesoraría para la identificación de ideas de negocios, generación de modelos de negocios y validación de oportunidades de mercado.

EXPERTO

Esta etapa busca desarrollar capacidades para mejorar los productos y garantizar la calidad del funcionamiento de la empresa Rover. Se entregarán nuevas metodologías de trabajo que redundarán en resultados positivos como la productividad en la organización. Se robustece el producto o servicio agregando valor con estrategias de mejoramiento de imagen y usabilidad.

Se logran acercamientos a inversionistas de capital de riesgo en etapa temprana, preparando a los Rovers para participar en ruedas de negocio, misiones comerciales, participación en ferias locales e internacionales.

MONITOR

La idea de negocio es el punto de partida del proceso de formalización de empresa. En esta etapa el Rover aprende a elaborar un plan de empresa, lo adecua al modelo de negocio que considere más apropiado para su idea (se sugiere modelo Canvas) y genera redes de negocios (netwoking). Este proceso puede durar entre 6 y 12 meses tiempo en el cual determina en su entorno inmediato si la idea de producto o servicio puede ser comprada, si el mercado la requiere o si, por el contrario, debe ser replanteada o retirada del mercado.

¿Qué necesitas para elaborar tu plan de empresa?

La redacción de este plan es una tarea que no se puede delegar debido a que el ROVER es quien mejor conoce la idea de negocio y quien puede explicarlo mejor.

Contenido del Plan de Empresa

- **Módulo 1.** Presentación.
- **Módulo 2.** Mercadeo.
- **Módulo 3.** Producción y calidad.
- **Módulo 4.** Organización y gestión.
- **Módulo 5.** Aspecto Jurídico tributario.
- **Módulo 6.** Financiero.
- **Módulo 7.** Pasos para crear legalmente una empresa en Colombia.
- **Módulo 8.** Beneficios tributarios al crear una empresa.

MÓDULO 1. Presentación

Identificación del tipo de negocio o empresa

Para realizar la identificación del negocio, es necesario definir el sector de la economía en el que se ubica, la actividad, el código CIIU (clasificación uniforme de actividades económicas por procesos productivos); esto debe responder preguntas como: ¿Qué piensas realizar? ¿Dónde se ubicará tu empresa? ¿cuándo piensas iniciar?

Escoger una figura legal

Una de las primeras decisiones que debe tomar un emprendedor es qué figura legal usará para constituir su empresa. Esta decisión es importante porque cada figura legal implica distintos derechos y deberes. Pero, además, esta tiene que ver con el modelo de negocios, el capital, el número de socios involucrados y el instrumento de financiamiento empleado (por ejemplo, un inversionista).

El primer paso para escoger una figura legal es decidir si se opta por constituir la empresa como persona natural o jurídica, lo que va a definir el régimen societario a adoptar:

a) Persona natural: Las decisiones se toman de manera personal y unilateral, pero también las obligaciones, lo que implica que la empresa responde con el patrimonio personal del fundador de la empresa.

b) Persona jurídica: Es la empresa, no su propietario, quien asume los derechos y obligaciones, por lo que es la empresa misma quien asume las deudas, a través de los bienes consolidados en el ejercicio de su negocio.

Oportunidad de negocio

Al definir la oportunidad de negocio, deberás responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo surgió la idea de negocio? ¿Qué oportunidad de negocio has detectado? ¿Qué necesidad de mercado va a cubrir tu producto o servicio?

MÓDULO 2. Mercadeo

Producto o servicio

Descripción del producto o servicio

Describe cuales son los distintos grupos de productos y/o servicios que ofrece tu empresa, destacando claramente las características o factores comunes.

Necesidades

Explica que problema resuelve tu producto o servicio o que necesidades satisface.

Aspectos diferenciales

Resalta en que se diferencia tu producto y o servicio de la competencia o que necesidades cubre de manera exclusiva.

Nuevos productos y o servicios

Si tienes intención de desarrollar nuevos productos y o servicios de inmediato o a futuro descríbelos.

Mercadeo**Ámbito geográfico**

Qué características tiene el área geográfica donde se desarrolla tu empresa.

Público objetivo

Describe cual es el segmento de mercado al cual te vas a dirigir, a quien vas a vender tu producto o servicio; esto es identificar los clientes o consumidores.

Situación del Mercado

Describe la tendencia actual del mercado donde se ubica el producto o servicio.

Competencia**Descripción**

Describe cuales son actualmente tus competidores directos. Realiza una comparación con la competencia. Para esto puedes utilizar un análisis DOFA frente a tu competencia, el cual describa debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas.

Precio

Variables para la determinación de precio: Relaciona las variables de los costos de producción, precios de la competencia y capacidad adquisitiva de tus clientes.

Canales de distribución

Los canales de distribución son todos los medios que se utilizan para hacer llegar los productos hasta el consumidor, en las cantidades apropiadas, en el momento oportuno y a los precios más convenientes para ambos. En este punto describe cual es la estrategia de distribución que has diseñado para tu producto.

Promoción**Medios de publicidad**

Precisa cuales son las acciones para promocionar tu producto o servicio cuál es el presupuesto de publicidad.

Proyección de ventas

Explica cuanto vas a vender y en que te basas para hacer ese cálculo; calcula por los primeros 3 años.

MÓDULO 3

Producción y calidad

Producción

Proceso de elaboración

Describe los pasos necesarios para producir y llevar tu producto o servicio a tus clientes.

Tecnologías necesarias

Presenta de forma clara la tecnología que haz de utilizar en la fabricación del producto o prestación del servicio.

Gestión de Inventarios

Precisa los consumos y el manejo de materias primas para cumplir tus proyecciones de ventas.

Costos

Precisa cuáles son tus costos de operación, administración, gastos de ventas, gastos de financiación. Incluye el costo de una página web y del dominio, en caso de requerirse.

Calidad

Control de calidad

Describe como realizarás los controles de calidad al producto o servicio.

Espacio Físico requerido

Equipos e infraestructura necesaria

Precisa equipos y mobiliarios necesarios.

Características del espacio físico

Describe las características del espacio físico o condiciones requeridas para el desarrollo del objeto de la empresa.

Seguridad en el trabajo y medio ambiente

Normatividad en prevención de riesgos

Identifica las normas que permitan establecer las medidas a tener en cuenta para promover la higiene y seguridad en el trabajo.

Normatividad ambiental

Identifica normas que debes adoptar respecto al medio ambiente y el manejo de residuos en el negocio o empresa.

MÓDULO 4

Organización y gestión

Plan de Ventas

Presenta un cronograma para dar cumplimiento a tu plan de ventas, el cual debe incluir:

Planificación de la producción o prestación del servicio

Presenta los objetivos y el cronograma de producción o de la prestación del servicio.

Planificación de personal

Identifica cuantos trabajadores necesitas incorporar a tu empresa o negocio y desde cuándo.

Planificación de las inversiones

Presenta el cronograma del retorno de tu inversión, crédito o préstamo.

Sistema de evaluación de resultados

Establece como es el sistema de seguimiento al cumplimiento de metas y proyecciones de tu empresa o negocio.

Organización

Equipo

Define un organigrama para tu empresa.

Organización del trabajo

Describe cargos, funciones y perfiles de cada uno de los cargos para que puedas dar inicio al funcionamiento

Recurso Humano

Proceso de selección

Detalla cual es la forma de selección de tu recurso humano.

Formación

Detalla como adelantarás el proceso de capacitación y entrenamiento del personal que requieres.

Retribución del recurso humano seleccionado

Detalla como fijarás los sueldos de cada uno de los colaboradores.

Beneficios para ti y tus socios

Define qué tipo de beneficios tendrás como dueño de la empresa, que beneficios tendrán tus socios y como repartirán las utilidades de la empresa.

MÓDULO 5

Aspectos Jurídicos y tributarios

Determinación de la forma Jurídica de la empresa

¿Qué tipo de sociedad será?

Investiga los pasos y trámites para la constitución de la empresa, así como los beneficios de uno u otro tipo de sociedad para que puedas tomar la decisión acertada.

Aspectos laborales

Define el tipo de vinculación que piensas utilizar con tus empleados.

Obligaciones tributarias e impuestos

Identifica cuáles son los impuestos que debes pagar, tanto locales como nacionales, de acuerdo con el tipo de empresa que hayas definido.

Permisos, licencias y documentación oficial

Relaciona los permisos y licencias que necesitas tramitar para poner en funcionamiento tu empresa.

Define como vas a llevar la contabilidad de tu empresa e identifica cuáles son los libros que debes registrar en Cámara de Comercio.

Cobertura y seguros

Define cuales son los seguros que se requieren para tu empresa y cuál es el costo de cada uno de ellos.

Protección legal

¿Tu producto requiere algún tipo de patente?

Módulo 6.

Plan financiero

Inversión total inicial

Define cuánto cuesta poner en marcha tu empresa. Para ello debes determinar los costos directos definiendo los costos fijos y variables de tu actividad empresarial.

Estructura de financiamiento

Define el origen de los fondos e inversiones fijas de capital de trabajo, es decir, el costo de la operación del funcionamiento mes a mes de tu empresa.

Presupuesto de ingresos

Cuanto ha de ingresar por concepto de ventas para que la operación de tu empresa sea viable.

Módulo 7.

Pasos para crear una Empresa en Colombia

Constituir una empresa en este país es un proceso cada vez más sencillo y económico, en lo cual Colombia ha dado pasos de gigante en la simplificación de trámites, por lo menos en lo que a creación de empresas se refiere.

Estos son los pasos que debes seguir:

- Paso 1. Consultar que sea posible registrar el nombre la compañía, es decir, que esté disponible y que no sea el de ninguna otra empresa.
- Paso 2. Preparar, redactar y suscribir los estatutos de la compañía. Éstos son el contrato que regulará la relación entre los socios; y entre ellos y la sociedad.
- Paso 3. PRE-RUT. En la Cámara de Comercio se puede tramitar el PRE-RUT antes de proceder al registro. Es necesario presentar estatutos, formularios diligenciados, la cédula del representante legal y la de su suplente.
- Paso 4. Inscripción en el Registro. En la Cámara de Comercio se debe llevar a cabo un estudio de legalidad de los estatutos; se debe tener en cuenta que es necesario cancelar el impuesto de registro, el cual tiene un valor del 0.7% del monto del capital asignado.
- Paso 5. Es obligatorio que con la empresa registrada y el PRE-RUT, se proceda a abrir una cuenta bancaria. Sin la certificación de apertura de la cuenta, la DIAN no procederá a registrar el RUT como definitivo.
- Paso 6. Con el certificado bancario se debe tramitar en la DIAN el RUT definitivo.
- Paso 7. Llevar el RUT definitivo aportado por la DIAN a la Cámara de Comercio para que, en el certificado de existencia y representación legal de la compañía, ya no figure como provisional.
- Paso 8. En la DIAN, se debe solicitar una resolución de facturación, en principio manual. Sin facturas es posible contratar, pero no se pueden cobrar los servicios.
- Paso 9. Toda compañía debe solicitar la Inscripción de libros en la Cámara de Comercio; éstos serán el Libro de Actas y el Libro de Accionistas. La falta de registro de los libros acarrea la pérdida de los beneficios tributarios.
- Paso 10. Se debe registrar a la empresa en el sistema de Seguridad Social, para poder contratar empleados.

Módulo 8.

Beneficios tributarios al crear empresa en Colombia

Las nuevas empresas en Colombia cuentan con beneficios fiscales para fomentar la formalización de empleo. Aquí conocerás cuales son los beneficios dados a partir de la Ley 1429 de 2010.

El emprendimiento, la innovación y la aportación de valor, son los mejores vehículos para el desarrollo de una nación, para reducir los niveles de desempleo, para incrementar la renta per cápita, para hacer a la gente más feliz.

Debido a ello y al gran número de personas en Colombia que hoy cuentan con un empleo informal o subempleo, se expidió la Ley 1429 de 2010, que busca mediante ciertos beneficios tributarios, fomentar que los empresarios creen empleo real y creciente en el país.

Los beneficios más importantes para nuevas empresas constituidas a partir de la vigencia de dicha Ley consisten en:

- Cero por ciento (0%) de la tarifa del impuesto de renta en los dos primeros años gravables.
- Veinticinco por ciento (25%) de la tarifa del impuesto de renta en el tercer año gravable.
- Cincuenta por ciento (50%) de la tarifa del impuesto de renta en el cuarto año gravable,
- Setenta y cinco por ciento (75%) de la tarifa del impuesto de renta en el quinto año gravable.
- Cien por ciento (100%) de la tarifa del impuesto de renta a partir del sexto año gravable,
- Cinco (5) años sin retención en la fuente y Renta presuntiva a partir del sexto (6to) año.
- Beneficios adicionales de ocho primeros años, noveno año, décimo año y a partir del undécimo año; si las pequeñas empresas inician actividades en
- Amazonas, Guainía o Vaupés, diez (10) años sin retención en la fuente y renta presuntiva a partir del año 11.

Adicionalmente, en esta etapa se pretende que el Rover o el equipo Rover tengan acercamiento y negociaciones con actores como: fondos y/o inversionistas de capital de riesgo, potenciales aliados estratégicos, clientes, usuarios e instrumentos de apoyo gubernamental y no gubernamental. El proceso de acompañamiento de la Empresa Rover en esta etapa, estará marcado por el trabajo activo del Rover con el apoyo permanente de profesionales expertos en la materia. Se hace fundamental en esta etapa la participación en eventos como misiones comerciales, ferias nacionales e internacionales y ruedas de negocio, con el objetivo de ampliar clientes, conocer y acceder a inversionistas, así como espacios de prensa y medios de comunicación.

De igual manera se hace necesario que en esta etapa, los adultos que acompañan y orientan a los Rovers en este eje, conozcan las diferentes entidades de apoyo al emprendimiento, para así buscar acercamientos efectivos.

Algunas de estas entidades son:

PREJAL - PROMOCIÓN DEL EMPLEO JUVENIL EN AMÉRICA LATINA

Es un medio que, con recursos públicos y privados, promueve el trabajo decente para los jóvenes a través de la sensibilización e inclusión del empleo juvenil en las políticas y programas públicos, de la investigación y difusión de conocimientos, de la asistencia técnica y del desarrollo de experiencias de capacitación socio-laboral con el sector privado.

EMPRENDE COLOMBIA

El programa Emprende Colombia del Ministerio de Industria y Comercio pone a disposición de los Emprendedores y Empresarios una serie de documentos que pueden servir como referencia de los principales tópicos del Emprendimiento Empresarial. Por el momento podemos

encontrar 9 documentos que nos hablan de temas como: Franquicias, Planes de Negocio, Ángeles Inversionistas y Formalización Empresarial.

INNPULSA COLOMBIA

Es la unidad del Gobierno Nacional creada para promover la innovación empresarial y el emprendimiento dinámico como motores para la competitividad y el desarrollo regional.

FONDO EMPRENDER – SENA

Es un fondo creado por el gobierno nacional con el fin de financiar proyectos empresariales de aprendices, practicantes universitarios en su último año académico y profesionales que no superen los 24 meses de haber obtenido su primer título profesional. Esta entidad otorgará recursos hasta el ciento (100%) por ciento del valor del plan de negocio, siempre y cuando el monto de los recursos solicitados no supere los doscientos veinticuatro (224) salarios mínimos mensuales legales vigentes (SMMLV).

DESTAPA FUTURO – BAVARIA

Esta entidad privada ofrece un programa que impulsa a emprendedores para convertir sus ideas y actividades en empresas autosostenibles y con sólidas bases para crecer. Esto, mediante una convocatoria anual en dónde los interesados tienen en cierto período del año 15 días para inscribirse, de allí pasan a un proceso de selección donde finalmente se escogen 60 ganadores a los cuales se les aportará el capital semilla para su proyecto.

VENTURES, REVISTA DINERO Y MCKINSEY & COMPANY

Crearon un concurso de planes de negocio con el fin de atraer y premiar a los mejores emprendedores del país. El concurso está abierto a participantes de todas las edades con proyectos en cualquier sector de la economía, que tengan una buena idea de negocios y ganas de sacarla adelante.

BiD

Network y sus socios locales apoyan a negocios en marcha en mercados emergentes y con necesidades de inversión que oscilan entre 10.000 y 1.000.000 de dólares estadounidenses. Igualmente ofrecen diversos servicios y actividades que pueden ayudar al emprendedor en un proceso de capacitaciones y asesorías con el fin de hacer que su negocio tenga éxito.

IDEA TU EMPRESA

Es una competencia de planes de negocios que busca estimular la actividad empresarial impulsando emprendimientos de alto potencial y rentabilidad que incorporen a personas y empresas de escasos recursos.

Anexo 1. MODELO CANVAS

Una vez hayas organizado la información de tu Plan de Empresa, deberás organizar dicha información a través de un modelo de negocios. Sugerimos el Modelo Canvas ya que es realmente sencillo de implementar.

A continuación, encontrarás los pasos a seguir:

- Segmentar los clientes, para conocer el nicho de mercado y las oportunidades de nuestro negocio.
- Definir bien la propuesta de valor, en otras palabras, saber por qué somos innovadores y qué nos diferencia de nuestra competencia y nos acerca a potenciales clientes.
- Delimitar los canales de comunicación, distribución y de estrategia publicitaria que seguiremos, para fortalecer nuestra marca e idea de negocio.
- Establecer la relación que mantendremos con los clientes.
- Determinar las fuentes económicas de nuestra idea de negocio, un aspecto fundamental si queremos tener éxito.
- Identificar los activos y recursos clave que necesitaremos como piezas imprescindibles en el engranaje de la idea empresarial.
- Conocer las actividades clave que darán valor a nuestra marca, y saber las estrategias necesarias para potenciarlas.
- Tener en cuenta los socios clave con los que establecer contactos y alianzas para el negocio. En otras palabras, definir las estrategias de networking con potenciales socios o proveedores, entre otras figuras importantes.
- Marcar las estructuras de costos, para llegar a saber el precio que tendrá que pagar el cliente por adquirir el bien o servicio que ofrecerá nuestra idea de negocio.



En:	Iteración
1	...
2	...
3	...
4	...
5	...
6	...
7	...
8	...
9	...
10	...
11	...
12	...
13	...
14	...
15	...
16	...
17	...
18	...
19	...
20	...
21	...
22	...
23	...
24	...
25	...
26	...
27	...
28	...
29	...
30	...
31	...
32	...
33	...
34	...
35	...
36	...
37	...
38	...
39	...
40	...
41	...
42	...
43	...
44	...
45	...
46	...
47	...
48	...
49	...
50	...
51	...
52	...
53	...
54	...
55	...
56	...
57	...
58	...
59	...
60	...
61	...
62	...
63	...
64	...
65	...
66	...
67	...
68	...
69	...
70	...
71	...
72	...
73	...
74	...
75	...
76	...
77	...
78	...
79	...
80	...
81	...
82	...
83	...
84	...
85	...
86	...
87	...
88	...
89	...
90	...
91	...
92	...
93	...
94	...
95	...
96	...
97	...
98	...
99	...
100	...

Socios Clave

Quiénes son nuestros socios clave?
Quiénes son nuestros proveedores clave?
Qué recursos clave estamos adquiriendo de nuestros socios clave?
Qué actividades realizan nuestros socios clave?

Objetivo: Identificar a los socios clave que aportan valor a la organización y establecer relaciones mutuamente beneficiosas.

Actividades Clave

Qué actividades clave requiere nuestra propuesta de valor?
Nuestros canales?
Nuestras relaciones con los clientes?
Nuestras fuentes de ingresos?

Objetivo: Identificar las actividades clave que la empresa debe realizar para crear valor y mantener sus ventajas competitivas.

Recursos Clave

Qué recursos clave requiere nuestra propuesta de valor?
Nuestros canales?
Nuestras relaciones con los clientes?
Nuestras fuentes de ingresos?

Objetivo: Identificar los recursos clave que la empresa necesita para crear valor y mantener sus ventajas competitivas.

Propuesta de Valor

Qué valor estamos entregando a los clientes?
Cuál problema estamos ayudando a resolver?
Qué necesidades estamos satisfaciendo?
Qué paquetes de productos o servicios estamos ofreciendo a cada segmento de clientes?

Objetivo: Identificar el valor que la empresa ofrece a los clientes y cómo lo entrega.

Relación con Clientes

Qué tipo de relación espera que establezcamos con los clientes?
Qué tipo de relación espera que establezcamos con cada uno de nuestros segmentos de clientes?
Qué relaciones hemos establecido?
Cuán costosas son?
Cómo se integran (o no) el resto de nuestro modelo de negocio?

Objetivo: Identificar el tipo de relación que la empresa quiere tener con los clientes y cómo la establece.

Canales

A través de qué canales nuestros segmentos de clientes quieren ser alcanzados?
Cómo los estamos alcanzando ahora?
Cómo están integrados nuestros canales?
Cuáles son los más rentables?
Cuáles son los más fáciles?
Cómo podemos integrarlos a las rutinas de nuestros clientes?

Objetivo: Identificar los canales que la empresa quiere utilizar para llegar a los clientes y cómo los utiliza.

Nota al lector

1. Cada actividad.
2. Cada canal.
3. Cada segmento de clientes.
4. Cada propuesta de valor.
5. Cada relación con el cliente.
6. Cada recurso.
7. Cada fuente de ingresos.
8. Cada costo.
9. Cada estructura de costos.
10. Cada estructura de ingresos.

El valor de cada actividad, canal, segmento de clientes, propuesta de valor, relación con el cliente, recurso, fuente de ingresos y costo.

Segmentos De Clientes

Para qué segmentos de clientes creamos valor?
Quiénes son nuestros clientes más importantes?
A qué segmentos de clientes creamos más valor?
A qué segmentos de clientes creamos menos valor?

Objetivo: Identificar los segmentos de clientes que la empresa quiere servir y cómo los sirve.

Estructura De Costos

Cuáles son los costos más importantes en nuestro modelo de negocio?
Cuáles actividades clave son las más costosas?

Objetivo: Identificar los costos que la empresa quiere controlar y cómo los controla.

Fuente De Ingresos

Por qué valor nuestros clientes están dispuestos a pagar?
Qué valor estamos creando para ellos?
Cómo están pagando?
Cuánto aporta cada fuente de ingresos a los ingresos generales?

Objetivo: Identificar las fuentes de ingresos que la empresa quiere utilizar para generar ingresos y cómo las genera.

Nota al lector

1. Cada actividad.
2. Cada canal.
3. Cada segmento de clientes.
4. Cada propuesta de valor.
5. Cada relación con el cliente.
6. Cada recurso.
7. Cada fuente de ingresos.
8. Cada costo.
9. Cada estructura de costos.
10. Cada estructura de ingresos.

El valor de cada actividad, canal, segmento de clientes, propuesta de valor, relación con el cliente, recurso, fuente de ingresos y costo.

ORIENTACIONES PARA EL EJE DE SERVICIO ROVER



INTRODUCCIÓN

EL ROVERISMO ES EL CAMINO QUE LOS LLEVA MAS ALLÁ DE LAS CACERIAS, LOS DESAFÍOS Y LOS RETOS, UBICANDOLOS EN LA REALIDAD DE LA QUE HACEN PARTE Y QUE LOS LLEVARÁ A SER FELIZ, MEDIANTE LA VIVENCIA DE LA CIUDADANIA ACTIVA A TRAVÉS DEL SERVICIO.

“Vivir no es alentar sino existir”

“Existir no es solamente realizar el ser del hombre, sino proyectar el ser del hombre al hombre, para realizar el sentido humano de la vida.

Pero, proyectarse no es actuar de modo tal, que el prójimo se mueva hacia mí; proyectarse es moverse hacia el prójimo, en servicio del prójimo; porque “la vida es una actividad en favor de los demás” (B-P).

Se ha pretendido clasificar de mil modos a los hombres y agruparlos en catálogos según diversas direcciones y dimensiones. Sin embargo, la medida de la silueta humana no es la cantidad de vida que un hombre disfrutó y lo que se llevó de su paso por el mundo; sino lo que hizo en favor de los demás y la cantidad de vida, nueva esperanza, que fue capaz de legar para el futuro.

No olvides consultar la guía para la elaboración de proyectos en la ASC, además de consultar con tu jefe de clan, sobre los programas mundiales que hacen parte de la iniciativa Mundo mejor (ambiente, MoP y Scouts de Mundo)

Estimado Rover.

Durante la etapa de precursor te integraste con tus compañeros de clan, conociste todos los elementos del programa Rover y reforzaste el conocimiento sobre el movimiento Scout.

Este manual hará énfasis en el eje estructural de servicio, el cual tú has decidido voluntariamente comenzar a trabajar, y que se compone de 3 etapas de Desarrollo Personal: Aprendiz, Experto y Monitor; mediante las cuales desarrollarás competencias para elaborar y ejecutar proyectos de carácter social y comunitario.

Para empezar, es importante conocer algunos conceptos fundamentales propios del Movimiento Scout.

Concepto de Servicio

“Servicio es hacer a un lado el placer o la conveniencia para tender la mano al necesitado.”

EL SERVICIO

Es todo proyecto que tienda al beneficio del grupo scout, la comunidad aledaña, o la sociedad en general, que no procure beneficio económico para los Rovers participantes o para los promotores de la idea, pero si tienda a generar un impacto significativo en el mejoramiento de la calidad de vida o la solución de un problema significativo de un grupo humano.

A través del servicio, los jóvenes aprenden y las comunidades progresan. No es un Programa de asistencia social, sino aprendizaje a través de proyectos de promoción humana. Los Rovers desarrollan ampliamente la buena acción, plantean y ejecutan servicios que mejoran las condiciones de vida de las comunidades.

"Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad, pues sólo ella puede desarrollar libre y permanentemente su personalidad". (DECLARACIÓN UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS, artículo 29.1)

Como expresión de los principios sociales del Movimiento, el método Scout propicia que los jóvenes asuman una actitud solidaria, realicen acciones concretas de servicio y se integren progresivamente en el desarrollo de sus comunidades.

El servicio es una forma de explorar la realidad, conocerse a sí mismo, descubrir otras dimensiones culturales, aprender a respetar a los otros, experimentar la aceptación del medio social, construir la autoimagen y de estimular la iniciativa por cambiar y mejorar la vida en común.

Los jóvenes merecen oportunidades para redefinir su rol en la sociedad, como constructores de una convivencia más humana para todos, y es responsabilidad de los adultos del Movimiento brindarles posibilidades para ello, sin olvidar que el servicio debe empezar por los núcleos sociales más cercanos al espectro de influencia al que pertenecen los jóvenes.

El servicio es el lema que dirige el actuar de la rama Rover, y como tal, es un componente fundamental en la vida de los jóvenes que la integran, por este motivo se ha estructurado el Eje de servicio con los siguientes elementos.

LA BUENA ACCION, “Es todo acto de ayuda al prójimo, que debe realizar todo miembro del Escultismo en virtud de su Promesa Scout y que va desde el clásico ejemplo de ayudar a una persona de la tercera edad a cruzar la calle, hasta donde nuestra imaginación y generosidad pueda llegar” (DNRA, 2009). Corresponde a acciones aisladas que no requieren planificación, ya que se desarrollan de manera oportuna y espontánea debido a que resuelven necesidades circunstanciales y momentáneas.

EL SERVICIO SOCIAL, es una actividad o conjunto de actividades que se desarrollan para beneficio de una comunidad, las cuales requieren cierto grado de planeación, puede ser desarrollado de manera individual o colectiva para satisfacer necesidades puntuales de determinados grupos poblacionales.

Estos servicios se caracterizan por ser acciones que realizan los Rovers, en las que no se involucra de manera activa a los beneficiarios del servicio.

EL SERVICIO DE DESARROLLO COMUNITARIO: Tiene como objetivo introducir cambios planificados en una comunidad para mejorar sus niveles de vida. Definido como el conjunto de programas y actividades destinadas a ser desarrolladas con la activa participación de la comunidad a fin de producir verdaderas transformaciones en los niveles de vida de ésta, incorporando no sólo acciones que satisfagan necesidades de orden material sino también de tipo socio--cultural, educativas, de salud pública, y medio ambientales, entre otras.

“En este tipo de acciones, el Rover trabajará no en forma aislada, sino en unión con la comunidad para que ésta, una vez que se haya terminado el servicio y los Rovers se hayan retirado, pueda seguir las acciones comenzadas. Por lo tanto el Rover desde el proceso de la planeación, el de desarrollo y el de evaluación, los deberá realizar en unión con la comunidad para que así, ésta quede más involucrada y comprometida con las acciones que se realizarán.” (DNRA, 2010).

El servicio comunitario, visto desde este enfoque, es un camino privilegiado de educación ética, pues es un aprendizaje a través de la experiencia, que implica reflexión e interiorización, y como todo aprendizaje debe ser significativo y contribuir a la búsqueda de un sentido de existencia, y a la construcción del proyecto de vida personal, que trascienda en el fortalecimiento de la familia y la sociedad.

La razón por la que estas acciones se deben planear, realizar y evaluar con la participación de la

comunidad radica en que, al momento de llegar a una comunidad de cualquier tipo, ésta probablemente cuente con algún tipo de organización interna, ya sea de tipo social, política o religiosa. Esta estructura debe ser consultada e incluida en las acciones que se pretendan realizar, con el fin de tener éxito en el proyecto emprendido. No es concebible que se ejecuten actuaciones en contra de la voluntad de los beneficiarios, y más aún, si se tiene en cuenta que el trabajo que se realizará es de carácter temporal y se pretende que la acción continúe una vez los Rovers se hayan retirado.

Pero ten siempre presente que el deber del Rover comienza en casa, entiendes que la mejor manera de llegar a actuar en todos los niveles, es comenzar actuando en su entorno, comienza conociendo la comunidad a la cual perteneces.

ROVERS EN SERVICIO COMO AYUDANTES DE RAMA: Se hace necesario contemplar como una opción adicional de servicio desde el Roverismo, la posibilidad que existe que los Rovers que así lo deseen puedan ejercer labores de apoyo al interior de los Grupos Scout. Para esto deben tener 21 años cumplidos y deberán contar con la autorización de sus respectivos Jefes de Grupo, decisión que se tomará previa concertación con el Jefe de Clan y los Jefes de las Ramas beneficiarias del servicio.

Esta función solo permite que se brinde por parte de los Rovers una labor de apoyo a los Jefes de las ramas Manada y Tropa, y por este motivo no implica que la responsabilidad de aquellas ramas se les pueda asignar a los jóvenes que elijan la presente opción de servicio. Tampoco representa de ninguna manera que tales Rovers, asuman la calidad de dirigentes, ni mucho menos, que los Jefes de Grupo o de Rama puedan coaccionar a los Rovers para que desarrollen esta función, cuando la misma no es de su interés y libre voluntad de escogencia.



Foto: Red de Jóvenes Valle del Cauca

Roverismo y Comunidad

“Por roverismo no quiero decir Vagabundear sin finalidad, lo que quiero decir es encontrar uno su camino por senderos con objetivo definido y obteniendo una idea de dificultades y peligros que va a encontrar en el Baden - Powell.

La etapa Rover se caracteriza por una progresiva independencia del joven con respecto a su grupo planeando y organizando sus propios proyectos en compañía de otros jóvenes. Todo esto con el fin de que cada Rover encuentre su propia opción y sea gestor y protagonista de su propio proyecto de vida.

Los Rovers trabajan la buena acción, plantean y llevan a cabo servicios de alto impacto social que cambian comunidades.

El Roverismo invita a los jóvenes a vivir un estado de compromiso y solidaridad, es decir, descubrir los retos y oportunidades que les presenta el mundo actual, y así llegar a descubrir su propio camino para construir un mundo mejor. De igual forma, y haciendo gala de su lema SERVIR ayudar en el diseño de proyectos que mejoren la calidad de vida de su comunidad de acuerdo a las diferentes necesidades que estas puedan presentar.

Además de resolver un problema o aliviar una necesidad, el servicio le permite al Rover explorar la realidad, conocerse a sí mismo, aprender, descubrir otras dimensiones culturales, estimular la iniciativa por cambiar y mejorar la vida en común.

“El servicio no solo incluye aquellas pequeñas buenas acciones personales de cortesía y bondad, hacia el prójimo, estas son rectas y buenas; sino algo más elevado y más grande aun: El servicio como ciudadanos al propio país” (Roverismo hacia el éxito).



La ética en la intervención social

La intervención social realizada por los Rovers debe caracterizarse por un comportamiento ÉTICO, teniendo en cuenta que la ética estudia los patrones morales y determina como deben actuar los miembros de una sociedad.

Un comportamiento ético en la prestación de un servicio social exige el entendimiento y la aceptación de los patrones morales de la comunidad beneficiaria.

El Rover debe tener muy claro lo que es bueno, lo que es malo, lo que es obligatorio y lo que es permitido en lo referente a sus actuaciones, no solamente teniendo en cuenta las normas aceptadas por la comunidad, sino también el comportamiento ético que plantea la LEY SCOUT.

Como expresión de los principios sociales del Movimiento, el método scout propicia que los jóvenes asuman una actitud solidaria, realicen acciones concretas de servicio y se integren progresivamente en el desarrollo de sus comunidades.

Por consiguiente, es importante enfatizar que los jóvenes tienen el derecho y el deber de ser sujetos activos del proceso de su propio desarrollo y el de su comunidad.

MANUAL DEL EJE DE VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL

INTRODUCCIÓN

Ya has tenido la oportunidad de vivir tu etapa de Precursor. Ahora debes prepararte, y estar listo y dispuesto a vivir la experiencia del Roverismo en el eje de viaje y enlace internacional.

Cuando viajes por el mundo, Japón tal vez, quizás el Canadá, encontrarás hombres o mujeres que, como tú, hicieron su Promesa Scout, han vivido al aire libre y te darán un gran abrazo y un apretón de mano izquierda en ese encuentro.

Son Rovers como tú, aprendieron el lenguaje de la naturaleza y vieron la obra de Dios en el amanecer. Son hombres y mujeres de Colombia, de América, del Mundo...

En tu Región encontrarás equipos de trabajo conformados de acuerdo con intereses y necesidades. Te asociarás con tus compañeros Rover para emprender actividades y empresas. El dirigente Rover te apoyará en este proceso. Confía en él y acepta sus orientaciones y su apoyo.

La ética en la intervención social

La intervención social realizada por los Rovers debe caracterizarse por un comportamiento ÉTICO, teniendo en cuenta que la ética estudia los patrones morales y determina como deben actuar los miembros de una sociedad.

Un comportamiento ético en la prestación de un servicio social exige el entendimiento y la aceptación de los patrones morales de la comunidad beneficiaria.

El Rover debe tener muy claro lo que es bueno, lo que es malo, lo que es obligatorio y lo que es permitido en lo referente a sus actuaciones, no solamente teniendo en cuenta las normas aceptadas por la comunidad, sino también el comportamiento ético que plantea la LEY SCOUT.

Como expresión de los principios sociales del Movimiento, el método scout propicia que los jóvenes asuman una actitud solidaria, realicen acciones concretas de servicio y se integren progresivamente en el desarrollo de sus comunidades.

Por consiguiente, es importante enfatizar que los jóvenes tienen el derecho y el deber de ser sujetos activos del proceso de su propio desarrollo y el de su comunidad.

MANUAL DEL EJE DE VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL

INTRODUCCIÓN

Ya has tenido la oportunidad de vivir tu etapa de Precursor. Ahora debes prepararte, y estar listo y dispuesto a vivir la experiencia del Roverismo en el eje de viaje y enlace internacional.

Cuando viajes por el mundo, Japón tal vez, quizás el Canadá, encontrarás hombres o mujeres que, como tú, hicieron su Promesa Scout, han vivido al aire libre y te darán un gran abrazo y un apretón de mano izquierda en ese encuentro.

Son Rovers como tú, aprendieron el lenguaje de la naturaleza y vieron la obra de Dios en el amanecer. Son hombres y mujeres de Colombia, de América, del Mundo...

En tu Región encontrarás equipos de trabajo conformados de acuerdo con intereses y necesidades. Te asociarás con tus compañeros Rover para emprender actividades y empresas. El dirigente Rover te apoyará en este proceso. Confía en él y acepta sus orientaciones y su apoyo.

“La Hermandad Rover no es solamente una hermandad, sino que es una alegre hermandad con su camaradería de campamento, su uniforme, sus guaridas o lugares de reunión distribuidos por todo el mundo. Ya que es una hermandad de caminantes, vosotros podéis como miembros de ella, extender vuestros viajes a países extranjeros y ahí establecer amistad con Rovers de otras nacionalidades. Este aspecto de nuestro movimiento no es solamente interesante y educativo, sino que va encaminado a constituir un paso real hacia la consecución de la futura paz del mundo, a través de la mutua buena voluntad”

Lord Baden-Powell.

El desarrollo de competencias y compromiso con cada uno de los ejes lleva a que los Rovers puedan portar las insignias que los acreditan como Aprendiz, cuando están conociendo los elementos fundamentales del eje y desean profundizar en el mismo; Experto, cuando ha desarrollado las competencias que le permiten generar, autónomamente, proyectos en el eje y ejecutarlos y Monitor, cuando su experticia le permite ayudar en el proceso a otros Rovers y compartir la experiencia para enriquecer el proceso.

A través de estas etapas, conocerás y amarás a tu país, el cual irás descubriendo a través de la naturaleza y los hombres que lo han forjado; al recorrer las Rutas que te propondrás, podrás ser Vocero de Colombia ante el mundo.



EVENTOS MUNDIALES COMO APOYO AL EJE DE VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL

Ten en cuenta que el Movimiento Scout es un Movimiento internacional que promueve encuentros a través de fronteras culturales y geográficas. Una parte importante del Movimiento Scout es conocer y desarrollar a partir del intercambio con otros en cualquier lugar del mundo.

La Conferencia Scout Mundial, el Foro Scout Mundial de Jóvenes, el Jamboree Scout Mundial y el Moot Scout Mundial (denominados los Eventos Mundiales) se organizan regularmente en sitios decididos por la Conferencia Scout Mundial.

JOTA-JOTI, el Congreso Mundial Scout sobre Educación y el Simposio Mundial Scout Inter-religioso son también eventos mundiales organizados y/o apoyados por el Movimiento Scout Mundial.

Para llevar a cabo tu participación en estos eventos o hacer parte de los programas, contarás con grupos de personas organizadas en redes y comisiones, que te ayudarán a avanzar en tu eje. Algunas de estas son:

Red de Jóvenes: Es la herramienta operativa de la Comisión Rover y pretende la integración de los jóvenes scouts a nivel zonal, regional, nacional e incluso internacional, por medio de un espacio que se ofrece para generar opinión, brindar información y apoyar en proyectos concretos de trascendencia social que involucren el programa de jóvenes al interior de los grupos scouts en el país dando hincapié al trabajo en los ejes del roverismo: Servicio, viaje y enlace internacional y emprendimiento.



Comisión Internacional: Los viajes se inician muchas veces gracias a la gestión de una comisión. Indaga que hace esta comisión Internacional y aprenderás sobre muchos programas y propuestas en las cuales puedes participar, por ejemplo, INTERNATIONAL CAMP STAFF PROGRAM.

Scouts del Mundo



Mensajeros de la Paz



Ambiente



ETAPAS PARA EL DESARROLLO PERSONAL EN EL EJE DE VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL

ROVER APRENDIZ EN EL EJE DE VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL

“El éxito depende del esfuerzo individual en el viaje por la vida”

“El hombre que mira hacia adelante y rema activamente su propia canoa, modela su porvenir”

Eres Aprendiz, cuando estás conociendo los elementos fundamentales del eje y deseas profundizar en el mismo. Primero es necesario que sepas vivir al aire libre, y para ello debes participar en campamentos, peregrinajes y eventos regionales.

Ahora es necesario que identifiques los fundamentos del Eje de Viaje y Enlace, conociendo que es un viaje y que es un enlace:

VIAJE

Excursión y encuentro de los Rovers con el ambiente natural, el contexto cultural y el saber histórico de una comunidad local, regional, nacional e internacional

ENLACE

Se denomina enlace a toda atadura, unión o conexión entre dos o más cosas. También, a la persona que despliega una tarea de intermediaria dentro de una organización se la designa popularmente como enlace.

En tu etapa de Aprendiz, también es importante que conozcas quienes fueron los precursores de nuestra independencia para que puedas empezar a estructurar tu Plan de Desarrollo Personal en el eje de Viaje y Enlace Internacional.

¿COMO HACERLO?

Investiga dónde te encuentras. Puedes aplicarlo a tu ciudad: Un pueblo sin historia es un pueblo sin futuro; por ello deberás conocer todo acerca de dónde vives: geografía – tradición – cultura – hitos históricos entre otros.

La investigación ayuda a fomentar el conocimiento de tu barrio, localidad, ciudad y región, de su diversidad étnica y cultural, de su riqueza natural, con el fin de fortalecer el sentido de pertenencia hacia su contexto general y plantear soluciones a las necesidades observadas.

Inicia tu etapa de Aprendiz. ¿Qué sabes de la Ciudad dónde vives? (también puede ser un pueblo o vereda si vives en el campo), ¿cuál es el nombre y por qué se llama así? ¿Cuál es su ubicación en Colombia y en el mundo? ¿Qué atractivos tiene dentro y fuera del lugar? ¿Qué

recorridos o viajes puedes hacer dentro y fuera de tu ciudad? Y otros temas que te permitan conocer tu ciudad y los alrededores.

Profundizando más en nuestro país, ¿cómo están tus conocimientos de la cultura precolombina, de aquellas tribus indígenas que habitaban nuestro suelo antes de la llegada de Colón y de los colonizadores? ¿Sabes qué tribus vivían en tu región? ¡Ya es hora que lo averigües y puedas aprender un poco de:

¿Qué manifestaciones de su cultura conocemos?

¿Cuáles son sus leyendas e historias?

¿Qué legados nos dejaron?

¿Cómo es el folclor de tu región? ¿Lo conoces? Por qué no lo estudias un poco:

Sus raíces.

Los instrumentos musicales.

Las tradiciones y leyendas.

Su música, literatura, vestidos típicos, etc. y sus exponentes.

Participa activamente en dos (2) eventos Rover de tu Región, donde tu presencia sea una vivencia de los principios scouts, eventos que te permitan un análisis y profundización de la mística Rover, Pascua Scout, Convivencias, Encuentro Rover, Cena Rover, Etc.

Conoce cómo puedes planear un viaje, las herramientas con las que se puede contar para poder planear un viaje; Prepara uno teniendo en cuenta esto:

- **Definir un sitio de viaje.**
- **El porqué del viaje.**
- **Transporte.**
- **Hospedaje.**
- **Alimentación.**
- **Sitios turísticos**
- **Enlaces conocidos.**
- **Programación.**
- **Recursos:**
- **Financieros.**
- **Logísticos.**

Durante tus vivencias Scout, familiares, empresariales, de negocios, etc., tendrás muchas oportunidades para poder conocer y contactar a muchos hermanos Scouts; por eso es bueno que armes un listado de contactos para que puedas identificar que enlaces tienes no sólo en Colombia sino en el mundo entero. ¡Será muy divertido que participes en un JOTA – JOTI!

También es cierto que, para poder tener excelentes contactos, debemos tener excelentes habilidades comunicativas, así que arma o participa de un curso, taller, charla, sesión sobre Comunicación Asertiva, tipos de comunicación, actitud positiva. Recuerda que para un Scout no hay imposibles. Debes iniciar tu participación en la RED DE JÓVENES.

Participa en eventos públicos, culturales, deportivos, recreativos, exposiciones, obras de teatro, círculos de estudio, cine foros, etc., invita a tus compañeros de Clan y comenta con ellos tus experiencias.

En cuanto al “ENLACE INTERNACIONAL”, recuerda que debes aprender mucho para poder hacerlo. Es bueno que sepas como armar un proyecto, por lo que puedes tomar un curso de formulación de proyectos o trabajar con algún Rover Monitor en este aspecto.

Para empezar a conocer sobre los enlaces internacionales, debes investigar sobre:

- **Becas en el exterior.**
- **Páginas de Internet.**
- **Organización Mundial del Movimiento Scout.**
- **Organizaciones juveniles regionales.**
- **Universidades.**
- **Cursos, especialmente SENA en el campo del Turismo.**

RECUERDA: *Planear objetivos de viaje – adquirir experiencias de viaje*

Planear y organizar un campamento de clan

Planear un viaje de proyecto personal en tu región



ROVER EXPERTO EN EL EJE DE VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL

Ahora es el momento de iniciar el diseño y estructuración de tu RUTA DE PEREGRINAJE, a través de la cual podrás efectuar la programación de un buen proyecto de viaje y enlace, efectuado con base en el estudio y conocimientos que adquiriste como aprendiz.

Debes poner empeño y dedicación en este trabajo ya que aplicarás todos tus conocimientos acerca de la forma de ser de las personas y de las características de tu región, su idiosincrasia y su medio de vida de acuerdo con el ambiente donde se desarrolla. Necesitarás echar mano de tus habilidades para relacionarte con la gente en tu labor investigativa y tendrás que desarrollar un proyecto que esté acorde con tu manera de ser y de pensar; esto es que sea coherente con tu Proyecto de Vida Personal.

Trabaja con ánimo y no te amilanes ante las dificultades; siempre habrá gente dispuesta a ayudarte y colaborarte.

Ya has aprendido muchas cosas sobre viaje y enlace; ahora es momento de que seas un ejecutor de propuestas. Para ello debes tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Vincúlate con el Equipo Regional de Viaje y Enlace Internacional
- Participa en la ejecución de eventos regionales
- Participación en por lo menos un Moot u otro evento ya sea de carácter nacional o internacional
- Investiga cómo hacer parte de un Equipo Internacional de Servicios (EIS) para Eventos internacionales
- Averigua como gestionar ofertas de becas internacionales a las que puedas acceder
- Gestiona patrocinios que te permitan llevar a cabo tus viajes de tipo nacional e internacional. Estos viajes pueden ser también de tipo extremos o de supervivencia.

ACCIONES

Tu País es amplio y grande; ¿ya lo has recorrido para conocerlo, para entrar en contacto con paisanos de otras ciudades?

Programa salidas que te permitan conocer:

- **La geografía y sus recursos.**
- **Vías de comunicación y su estado.**
- **La dispersión de la población.**
- **La idiosincrasia de las gentes.**
- **La diversidad de culturas y religiones**

Hay mucho por conocer. Trata de convivir con tus compañeros durante varios días en las diferentes salidas de campamento.

Para continuar fortaleciendo las relaciones y estrechando lazos con tus hermanos Rover, asiste a cuatro eventos Rover que se hayan programado en tu ciudad, Región o a nivel Nacional. Trata de asistir a un Rover Moot. Tú mismo debes participar en la programación de uno de estos eventos.

Para que realmente aprendas haciendo, plantea propuestas que te lleven fuera de tu región. Debes escoger cuatro regiones del país, estudiarlas, conocerlas y visitarlas. Trata de asimilar:

- **Su estilo de vida.**
- **Su cultura y manifestaciones artísticas.**
- **Los medios y condiciones donde se desarrollan.**
- **Su historia, leyendas y legados.**

Conoce, aprende e interactúa en un contacto directo con los habitantes de esas latitudes y conocerás su forma de pensar, sus gustos y maneras de ver la vida. Podrás comparar con lo que has estudiado de esa comunidad.

Al finalizar esta etapa, habrás conocido entornos de nuestro país y si te fue posible, del exterior. Tienes una mentalidad más abierta a los cambios y a la globalización.

ROVER MONITOR EN EL EJE DE VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL

“El Roverismo es un método de vida, es un camino para lograr la realización personal y existe sólo una forma de comprenderlo y ésta es viviéndolo, siendo un verdadero Rover”.

Lord Baden-Powell

Todos tus conocimientos y experiencias pueden servirle a otros Rovers que necesitan tu apoyo para poder aprender a remar su propia canoa. Ya es hora de dar lo que has recibido y cumplir la ley scout con el lema Rover SERVIR.

Eres Monitor porque tu experticia te permite ayudar en el proceso a otros Rovers y compartir tus experiencias para enriquecer el proceso. Ya has aprendido y experimentado muchas cosas en viajes y enlaces; ya es hora de que seas un apoyo para nuevas propuestas en la planeación, organización, ejecución de las mismas.

¿CÓMO HACERLO?

- **Asesorando la construcción de nuevos eventos, partiendo de la experiencia.**
- **Siendo parte de un equipo de planeación de evento internacional.**
- **Coordinando el JOTA JOTI en la Región, apoyando a la Comisión Regional Rover.**
- **Aprendiendo otro idioma.**
- **Gestionando un evento Rover con otras Regiones.**
- **Buscando patrocinios – becas para ti y otros jóvenes.**
- **Dando a conocer los programas para Rovers a nivel internacional.**
- **Participando en un Moot Interamericano o mundial**

Con la experiencia y el conocimiento que te han dado los viajes, ya puedes desarrollar proyectos Rovers en otros países, y ser parte de las oportunidades que brindan los equipos internacionales de servicio (EIS).



MOMENTO 4.

EL DESEMBARCO

Así Como hubo barcos famosos, navegantes famosos también hay desembarcos famosos, no podemos olvidar por ejemplo a Colon desembarcado en América, o el Desembarco del Día en Normandía durante la segunda Guerra Mundial, el der marco Polo en China, recuerdas a francisco Xavier, durante tu vida en comunidad, el desembarco de los Jesuitas por todo el mundo, o en el siglo XX Shackleton en la Antártida.

Hoy inicias tu desembarco, pero no en una tierra extraña, pues gracias a tus proyectos la has ido conociendo.

Es tiempo que hagas la revisión final a tu proyecto de vida, y para ello revises, y para ello queremos invitarte a que leas el siguiente aparte de Roverismo hacia el éxito.

“REMAD VUESTRA PROPIA CANOA”

Este grabado es el índice del libro.

Esta ilustración de vuestro viaje hacia el éxito muestra algunos de los mayores escollos a los cuales tendréis que enfrentaros.

Podrán pareceros muy oscuros, pero no olvidéis que el paraje esplendoroso al que pretendáis llegar se encuentra detrás de ellos por lo que si podéis franquearlos os mostrarán también su lado brillante.

Os daréis con los escollos salvo que no os dejéis arrastrar hacia ellos: navegando inteligentemente podréis salvarlos.

Con esto quiero explicar dos cosas confortadoras: Por difícil que parezca un escollo, tiene su lado brillante; y hay una recompensa por ser activos en labrar uno su propio éxito, en lugar de dejarse arrastrar pasivamente a la ruina -ganareis "carácter" a medida que salváis cada escollo y os acerquéis al final a la recta de la Felicidad.

NOTA: ¿Veis aquella estrella en lo alto del firmamento? Encaminad vuestros pasos hacia ella. Tomad la estrella como vuestra guía. En otras palabras, "apuntad alto".

Baden Powell, te invita a buscar la felicidad, y esa ha sido la intención de esta guía, acompañarte en esa búsqueda, sin embargo aún queda un paso más: leer los escollos 4ª Charlatanes y Presuntuosos y 5ª Irreligión, revisa si estás listo para enfrentar al mundo, ejerciendo tu ciudadanía, pero no solo para exigir más participación y derechos, si no para ejercer la participación como un deber.

A continuación, encontrar las últimas etapas, la meta de este viaje.

BP (BE PREPARED)

Cuando estés listo para asumir la responsabilidad de ejercer tu ciudadanía activa fuera del Movimiento y en este sentido tomes la decisión de iniciar su proceso de transición en preparación para vivir su partida del Roverismo, (etapa que puede iniciar alrededor de seis a ocho meses antes de efectuar la respectiva ceremonia de partida); y durante la ejecución de su Plan de Desarrollo Personal, haya adquirido las habilidades necesarias para la etapa de Monitor en el Eje Transversal y en por lo menos uno de los Ejes Estructurales, el dirigente que te haya acompañado y seguimiento del joven, solicitará a la Comisión Nacional Rover por intermedio de la respectiva Comisión Regional Rover, el trámite de la solicitud de Otorgamiento de la Insignia máxima del Roverismo en Colombia, denominada BP “Be Prepared”.

La Insignia BP “Be Prepared”, está integrada por la insignia que se ubica en la parte superior del bolsillo izquierdo del uniforme reemplazando todas las demás que se hayan adquirido con anterioridad, hasta que se haga efectiva la ceremonia de partida; el certificado debidamente suscrito por la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes y la Comisión Nacional Rover; y una venera que se le entregará al Rover durante la ceremonia de partida, la que podrá portar en el uniforme en caso de que opte por asumir el llamado al servicio como adulto en el Movimiento Scout.



Para la solicitud de la Insignia de BP, se deberán diligenciar los documentos que se encuentran en el anexo 3, y la insignia se entregará mínimo hasta 6 meses antes de la partida Rover.



LA PARTIDA ROVER

“El escultismo le ha brindado al Rover todo lo que él tiene para dar.

Ya es una persona capaz de asumir su papel en la comunidad como ciudadano fraterno con los demás y respetuoso de sus leyes.

Empieza a caminar su propio camino, y deja espacio para los que vienen tras de él. En una serena noche, con todo su Clan, así como un día llegó a él, así se irá. Que lo acompañe el grupo, los padres y amigos, ellos serán testigos de lo que ha logrado.

En ceremonia especial del Clan, hará su partida Rover, y habrá de observar lo que el futuro le depare.

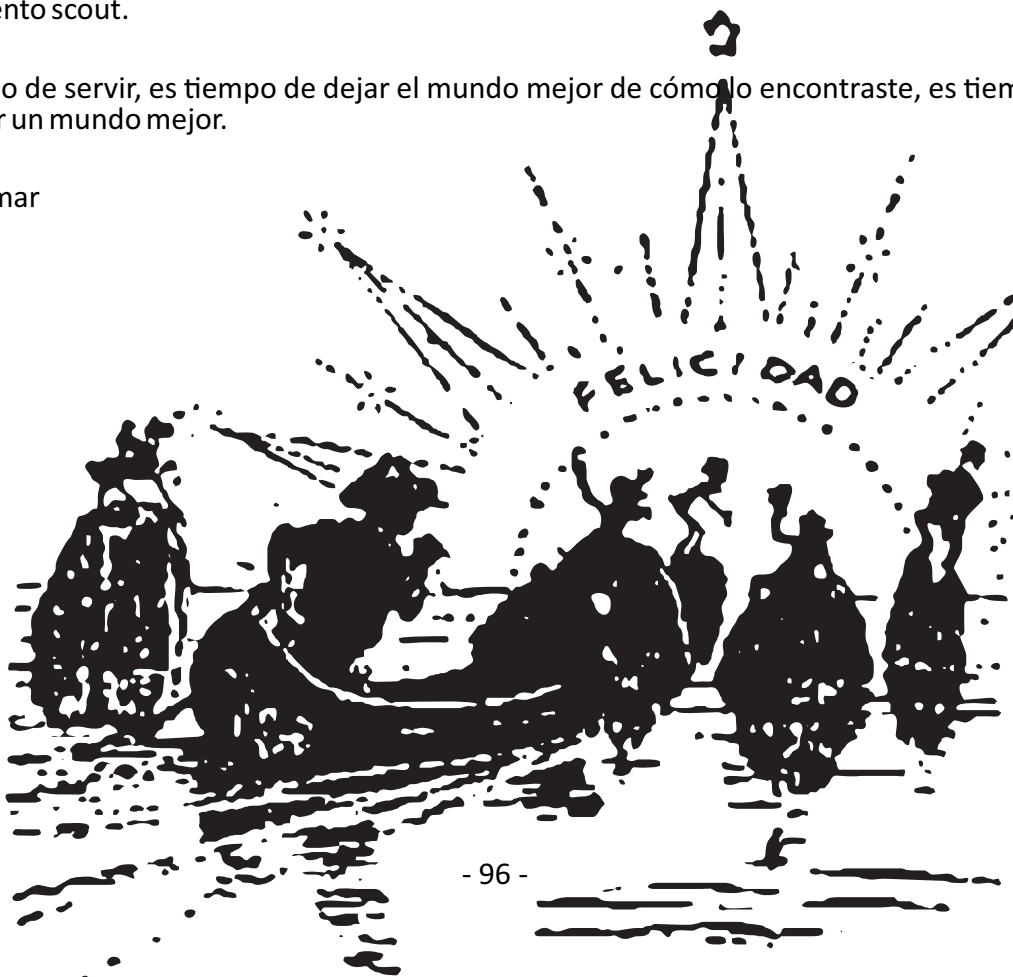
Le desearemos para su vida de ciudadano los mayores éxitos y que le brinde a su comunidad y a su país lo mejor de él.

...No es más que un hasta luego no es más que un breve adiós muy pronto junto el fuego nos reunirá el Señor...” (DAZA, 2010)

Es tiempo de partir, ya has aprendido lo que podías de tus hermanos, muchos aprendieron de ti, pero es tiempo de emprender nuevos rumbos, habla con tu jefe de clan, y cuéntale cual es esa nueva ruta a emprender, debes comenzar a despedirte de tus compañeros de clan, la vida t el camino seguramente te brindaran la oportunidad de compartir con ellos en nuevos lugares y espacios, mientras tanto, recuerda el día en que por primera vez hiciste tu promesa en el movimiento scout.

Es tiempo de servir, es tiempo de dejar el mundo mejor de cómo lo encontraste, es tiempo de construir un mundo mejor.

Buen remar





GUIA DE PROYECTOS PARA EL EJE DE SERVICIO

¿Para qué diseñamos proyectos y programas?

Los proyectos se diseñan porque existe un problema de desarrollo, un obstáculo al desarrollo. Ese obstáculo se genera porque existe una situación negativa o deficiente. Muchas veces hay consenso de que la situación actual es insatisfactoria, que se requiere un cambio.

A esa situación insatisfactoria la llamamos Situación Actual. Si existe una situación actual insatisfactoria, podemos decir que existe también una Situación Futura Deseada que sería el resultado de una intervención diseñada para mejorar algunos o todos los elementos de la situación actual.

Esa intervención es un proyecto, que se ejecuta en el corto y mediano plazo para lograr en el mediano y largo plazo la situación deseada.

Ejercicio Inicial:

Con base en la lectura anterior, Crea el concepto de proyecto.

Para qué sirven los proyectos.

Qué es un problema.

TIPOS DE PROYECTOS

Proyectos Sociales

Buscan satisfacer las necesidades de una comunidad o grupo poblacional a través del adecuado aprovechamiento de servicios ofrecidos. Ejemplos de estos son proyectos para el mejoramiento de la atención en salud, educación.

Proyectos Productivos

Como su nombre lo indican, buscan generar, instalar o fabricar herramientas o espacios para la transformación de insumos, que permitan atender necesidades de consumo. Ejemplo: proyectos agroindustriales.



Proyectos de Infraestructura

Su finalidad es crear condiciones que ayuden o impulsen el desarrollo económico, el producto generado por el proyecto, es entregado a las comunidades, y agentes económicos (industria, comercio) para que desencadenen actividades productiva que mejoren sus ingresos, y condiciones de vida.

Proyectos -Programas

Están encadenados a producir o fortalecer una capacidad generadora de beneficios directos a través de otros proyectos, ejemplos capacitación, jóvenes en acción, etc.

Estudios Básicos o Investigación

No generan productos directamente aprovechables, pero si permiten identificar nuevas opciones de inversión o aplicación tecnológica, de necesidades de las comunidades, ejemplos investigación científica para el desarrollo de nuevos productos.

SEGUNDO MOMENTO

La formulación del Proyecto

El marco lógico

El marco lógico es una herramienta para facilitar el proceso de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación de proyectos. Su propósito es brindar estructura al proceso de planificación y comunicar información esencial relativa al proyecto. Evolucionar con la participación activa del prestatario, de sus consultores, del Equipo de Proyecto, El método fue elaborado originalmente como respuesta a tres problemas comunes a proyectos:

- Planificación de proyectos carente de precisión, con objetivos múltiples que no están claramente relacionados con las actividades del proyecto;
- Proyectos que no se ejecutan exitosamente, y el alcance de la responsabilidad del gerente del proyecto no está claramente definida;
- No hay una imagen clara de cómo luciría el proyecto si tuviese éxito, y los evaluadores no tienen una base objetiva para comparar lo que se planeó con lo que sucedió en la realidad.

Aquí es prudente aclarar que un problema es UNA SITUACIÓN EXISTENTE NEGATIVA y en contraposición un problema no es LA AUSENCIA O FALTA DE ALGO. Por ejemplo: En una institución educativa un problema puede ser los altos niveles de contaminación por residuos sólidos en los alrededores.



Los 5 pasos del Marco Lógico.

Los pasos metodológicos del Marco Lógico son:

1. El Análisis de Involucrados
2. El Análisis de Problemas
3. El Análisis de Objetivos
4. El Análisis de Alternativas
5. La Matriz del Marco Lógico

Estas herramientas las podemos categorizar así:

Las dos herramientas para diagnosticar de la manera más objetiva posible la situación actual son: **El análisis de involucrados, y el análisis de problemas.** Mediante estos dos pasos alcanzamos la identificación del problema.

Las dos herramientas para especificar la situación deseada son: **El análisis de objetivos y el análisis de alternativas.** El resultado de estos pasos es la identificación de un proyecto.

Y por último La **Matriz de Marco Lógico** que resume todo lo discutido en los cuatro pasos anteriores y se agrega información sobre lo que se va a monitorear, lo que se va a evaluar y el alcance de la responsabilidad del gerente del proyecto.

Teniendo claro esos conceptos **MANOS A LA OBRA...**

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

Antes trata de responder este interrogante

¿Por qué es importante realizar el Análisis de Involucrados?

Este análisis se hace para identificar y esclarecer qué grupos y organizaciones están directa o indirectamente involucrados en el problema de desarrollo específico que intentamos resolver, para tomar en consideración sus intereses, su potencial y sus limitaciones.

PERO ADEMÁS...

Nos interesa esclarecer e identificar:

- Cómo perciben los diferentes grupos las causas y efectos del problema.
- Cuáles apoyarían una determinada estrategia que se propone para superar un problema de desarrollo y qué grupos se opondrían.
- El poder (mandato legal o estatutario) que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar la solución del problema y los recursos que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar o impedir la solución del problema mediante la estrategia que proponemos. Esto es de vital importancia.



- Cómo maximizar el apoyo y minimizar la resistencia cuando el proyecto se empieza a ejecutar.

Se comienza el análisis preparando una tabla con cuatro columnas y una fila para cada grupo:

GRUPOS	INTERESES	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS Y MANDATOS
GRUPO 1			
GRUPO 2			
GRUPO 3			
GRUPO 4			

A continuación, se presenta un ejemplo:

GRUPOS	INTERESES	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS Y MANDATOS
Pasajeros	Transporte seguro, conveniente y barato. Manifestación. Escoger otra compañía	Retrasos causados por accidentes. Sufrimientos para las víctimas y sus familias.	Opción de elegir qué empresa de autobuses utilizar. Mecanismos de presión ante las autoridades.
Conductores y empresas de autobuses	Operaciones económicamente viables. Capaz de influenciar directamente el problema. Dependiente de la cooperación del pasajero.	Pérdidas económicas causadas por autobuses fuera de servicio. Pérdidas económicas causadas por pago a víctimas. Número reducido de pasajeros	Autorizados por el estado para la operación del servicio de transporte público. Dueños de los buses.

NOTA IMPORTANTE

Es muy importante que este cuadro esté permanentemente actualizado durante el diseño y la ejecución del proyecto, pues puede variar.

El Análisis de Involucrados no se hace sólo al comienzo del diseño del proyecto, sino que se revisa y actualiza permanentemente.



ANÁLISIS DE LOS PROBLEMAS

Has pensado para que importante analizar algo, antes de tomar una decisión.

¿Para qué sirve analizar?

Hacemos el análisis de problemas para:

Analizar la situación actual relacionada con el problema de desarrollo seleccionado.

Identificar los problemas principales en torno al problema de desarrollo y las relaciones causa-efecto entre ellos.

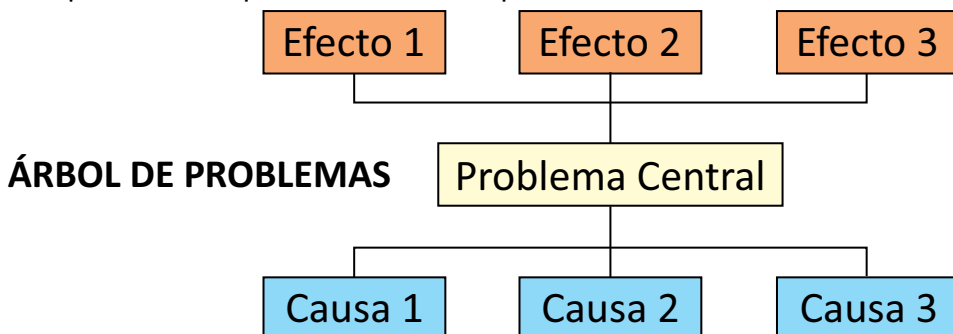
Visualizar las relaciones de causalidad y sus interrelaciones en un diagrama (árbol de problemas).

El análisis de problemas se hace en 5 pasos:

1. **Escribir el problema de desarrollo (también llamado problema principal, central o focal) en una tarjeta y pegarlo en el centro de una pizarra. Si no hay acuerdo respecto de cuál es el problema principal, se deberá seguir discutiendo hasta lograr el consenso.**
2. **Identificar otros problemas que son causa directa del problema de desarrollo (el cual ahora se convierte en efecto de esas causas) y colocarlos debajo del problema de desarrollo.**
3. **Seguir colocando otros problemas con el mismo principio: que sean causas de los problemas anteriormente encontrados. Proseguir hasta llegar a las causas que son raíces.**
4. **Identificar si algunos de los problemas colocados son efectos del problema de desarrollo y colocarlo por encima de éste. Completar los efectos del problema central. Revisar el árbol, comprobar que es válido y completo, haciendo los ajustes necesarios.**
5. **Trazar líneas con flechas que apunten de cada problema-causa al problema-efecto que producen y asegurarnos si el diagrama tiene sentido.**

Quedando así:

Ejercicio, Formen grupos de xxx integrantes e identifiquen estos dos primeros pasos. Compartan sus respuestas con sus compañeros.



ANALISIS DE OBJETIVOS

El primer paso es convertir el árbol de problemas en objetivos o soluciones a dichos problemas.

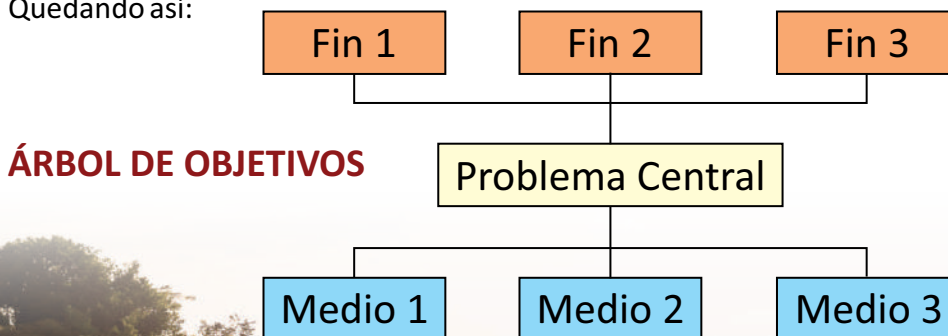
El análisis de objetivos lo usamos para:

- Describir una situación que podría existir después de resolver los problemas.
- Identificar las relaciones medio-fin entre objetivos
- Visualizarlo en un diagrama

Los siguientes pasos son:

- Seleccionamos el problema que está en el nivel más alto del árbol de problemas y lo convertimos en un objetivo o manera de abordar el problema.
- Luego trabajamos hacia abajo, convirtiendo cada causa en un medio de abordar el problema de desarrollo, formulando cada condición negativa del árbol de problemas como una condición positiva, es decir, objetivos que son deseados y factibles en la realidad.
- Hecho esto, se revisan todas las relaciones medio-fin y tenemos el árbol de objetivos

Quedando así:



ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

Una alternativa es una salida. El análisis de alternativas consiste en identificar estrategias alternativas a partir del árbol de objetivos, que, si son ejecutadas, podrían promover el cambio de la situación actual a la situación deseada.

Después de identificadas las distintas estrategias **se debe evaluar cada una** con varias herramientas de análisis que en realidad son filtros para ir seleccionando.

Los criterios no siempre son los mismos y varían de acuerdo a la naturaleza del proyecto.

CRITERIOS	ALTERNATIVA	ALTERNATIVA	ALTERNATIVA	ALTERNATIVA
Costo				
Tiempo				
Riesgos sociales				
Factibilidad política				
Sostenibilidad				
Impacto				





EJEMPLO DE IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMA

A continuación, se presenta un ejemplo de los pasos anteriormente mencionados:

La ciudad de Villarueda tiene varias compañías de autobuses. Durante los últimos años la frecuencia de los accidentes de los mismos ha aumentado de manera significativa. Esto ha causado muchos retrasos e inconvenientes para los pasajeros. También ha habido varios accidentes serios, resultando pasajeros muertos.

Los periódicos han tomado un interés particular en el problema y algunas de las compañías, que han sido objeto de bastante mala publicidad, han registrado una reducción en el número de pasajeros.

Gran parte del problema es técnico, los autobuses son viejos y están en malas condiciones debido a una falta persistente de repuestos.

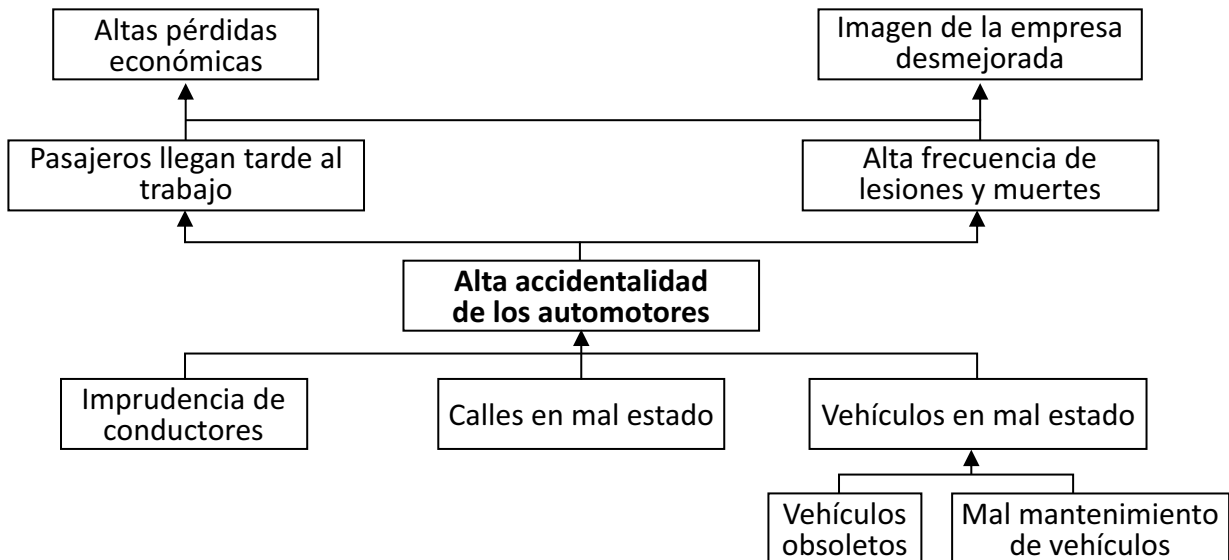
Pero el factor humano también es importante, muchos accidentes han sido causados por el exceso de velocidad en malos caminos.

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

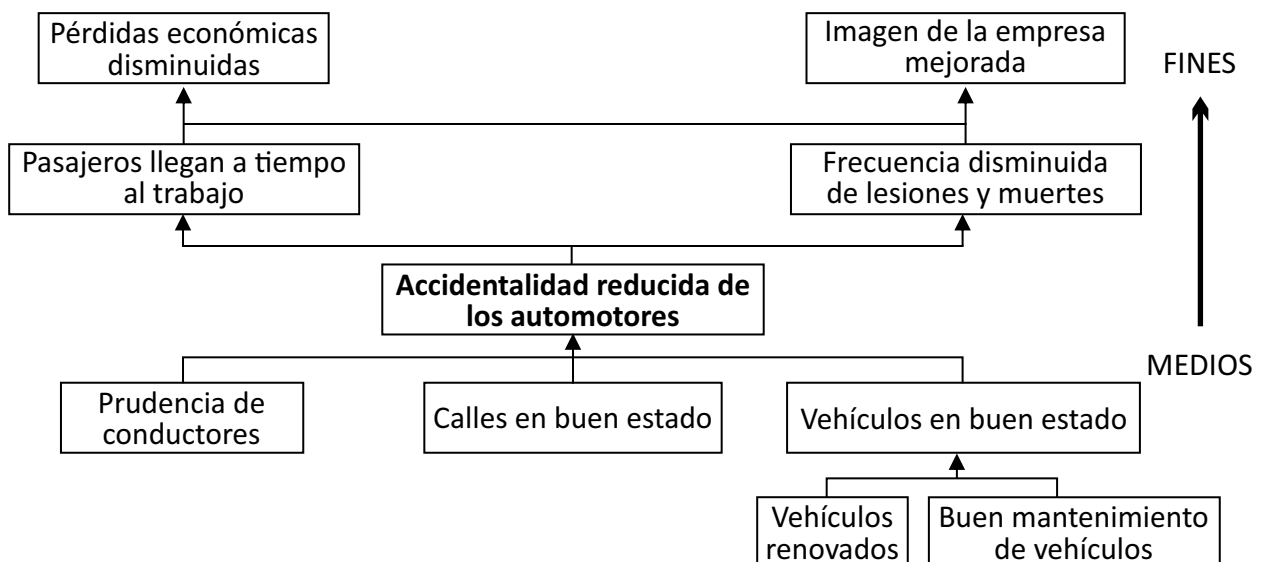
GRUPOS	INTERESES	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS Y MANDATOS
<i>PASAJEROS</i>	<i>Transporte seguro, conveniente y barato. Manifestación Escoger otra compañía.</i>	<i>Retrasos causado por accidentes. Sufrimientos para las víctimas y sus familias.</i>	<i>Opción de elegir que empresa de autobuses utilizar. Mecanismos de presión Ante las autoridades.</i>
<i>Conductores y empresas de autobuses</i>	<i>Operaciones económicamente viables. Capaz de influenciar directamente el problema. Dependiente de cooperación del pasajero.</i>	<i>Pérdidas económicas causadas por autobuses fuera de servicio. Pérdidas económicas causadas por pago a víctimas. Número reducido de pasajeros.</i>	<i>Autorizados por el estado para la operación del servicio de transporte público. Dueños de los buses.</i>



ÁRBOL DE PROBLEMAS



ÁRBOL DE OBJETIVOS



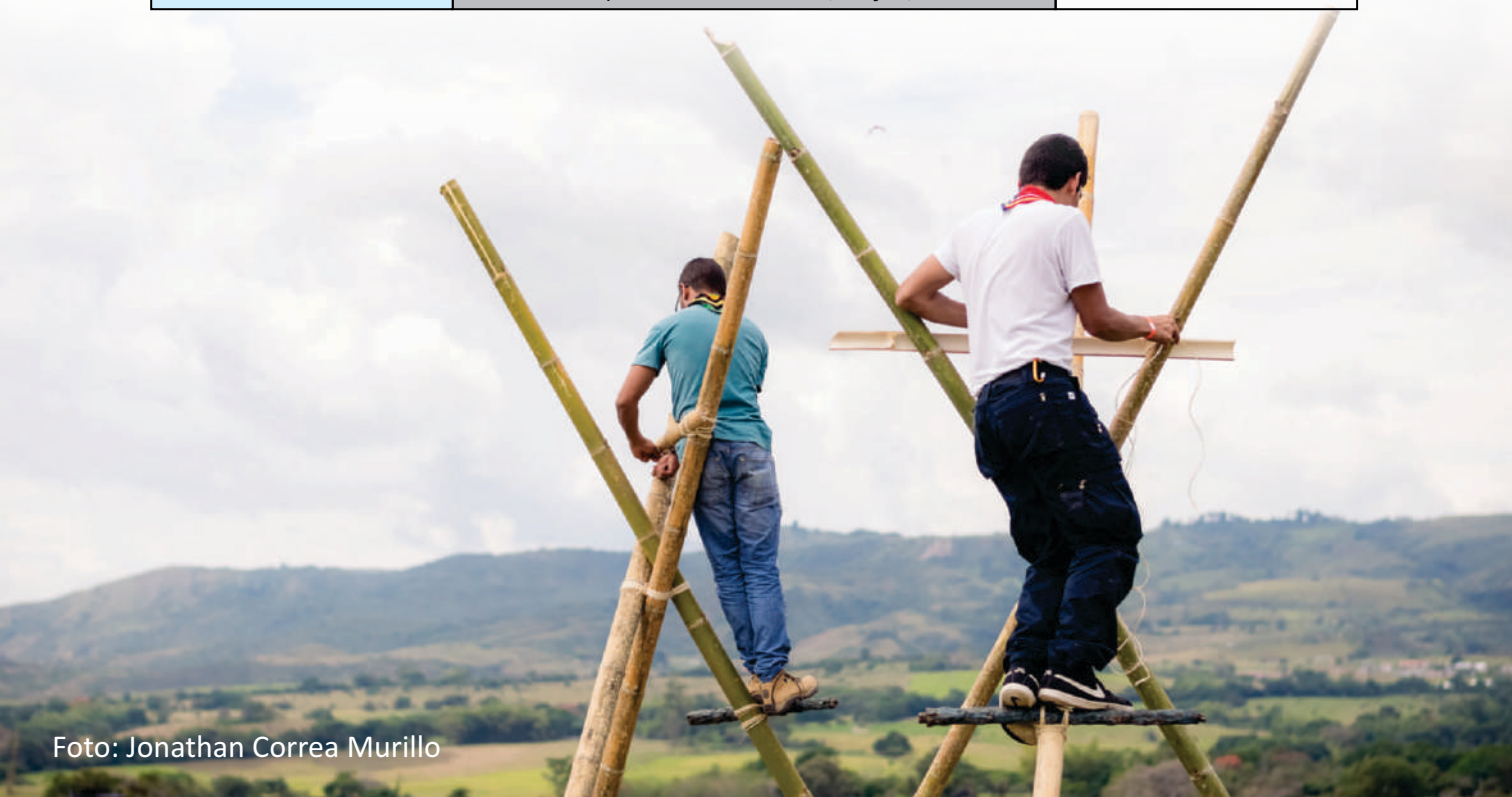


DISEÑO DE PROYECTOS CON LA TECNICA DEL MARCO LOGICO

Una vez realizada la parte de identificación del problema, la construcción del árbol de objetivos, se procede a la elaboración de la matriz de marco lógico para el diseño del proyecto, la cual se presenta a continuación.

Componentes de la matriz de marco lógico

Se resume en una matriz de cuatro columnas por cuatro filas y tiene la estructura que se presenta a continuación.			
Descripción Lógica de la intervención. Los enunciados de lo que se pretende.	Indicadores Mediciones previstas	Fuentes de verificación Dónde conseguir la información para las mediciones	Supuestos Condiciones del entorno por fuera del proyecto que han de tenerse en cuenta.
Finalidad			
Objetivo			
Productos			
Actividades			
	Insumos: descripción global de los recursos que demandará el proyecto a saber: humanos, físicos, financieros (subcontrataciones, viajes, viáticos)		



Lógica Horizontal y Vertical

El Marco Lógico se estructura con una doble lógica: una lógica vertical y una lógica horizontal.

Lógica vertical: Un proyecto debe tener un encadenamiento lógico entre medios y fines. En el marco lógico tal encadenamiento lo brindan las actividades que llevan a los resultados o productos, los productos que llevan al objetivo, el objetivo que contribuye a la finalidad.

DESCRIPCIÓN
Finalidad (u objeto general): estado más general al cual contribuirá el proyecto
Objetivo (eje del proyecto): Aquello que se espera conseguir como efecto directo del proyecto
Productos: lo que el proyecto se compromete a suministrar o a “alistar”
Actividades: los pasos que hay que dar para generar los productos

Lógica horizontal: El proyecto debe prever las circunstancias o condiciones externas que pueden afectar su realización. Aparecen como “supuestos”, que no son manejables desde el proyecto, pero este debe considerarlos con el fin de asegurar el éxito en la ejecución.

Puesto que el proyecto se desarrollará en un entorno, el cual puede condicionar su realización, es necesario prever las circunstancias externas que sea necesario manejar desde el proyecto en cada fase de su ejecución. Es decir, para cada uno de los niveles de logro serían:

Las condiciones externas no manejables una vez realizadas las Actividades, para alcanzar los Resultados; una vez logrados los Resultados, para conseguir el Objetivo; una vez logrado el Objetivo, para que este contribuya a la Finalidad, y finalmente para que los procesos generados por esta estrategia sean sostenibles. Los supuestos se escriben en la cuarta columna de la Matriz de Planificación. Ver ejemplo de una matriz elaborada:



En el ejemplo de la gráfica siguiente, siguiendo de abajo a arriba el orden de las flechas, se puede recorrer la sucesión de los supuestos o condiciones externas previstas para que se posibilite el logro de cada uno de los niveles:

Descripción	Indicadores	Fuentes de verificación	Supuestos
Finalidad: Se ha elevado el nivel de ingresos de los campesinos de la vereda Bellavista			(Para que los efector del proyecto sean sostenibles) Las organizaciones de producción de los campesinos se apropian de los beneficios del proyecto
Objetivo: Los campesinos de la vereda Bellavista han incrementado su productividad agrícola			(Para que el objetivo contribuya a la finalidad) Los mecanismos de comercialización están garantizados
Productos: 1. Se han puesto en funcionamiento nuevas técnicas de cultivo de hortalizas. 2. Los campesinos conocen el uso de pesticidas y herbicidas adecuados. 3. Hay una línea de crédito blando a disposición de los cultivadores			(Para el logro del objetivo) Se cuenta con clima estable durante el desarrollo del proyecto
Actividades: 1.1 Identificas las nuevas técnicas de cultivo 1.2 Realizar pruebas de laboratorio 1.3 Evaluar el rendimiento económico de las nuevas técnicas 1.4 Dar capacitación a los campesinos en las nuevas técnicas 1.5 Introducir las nuevas técnicas de cultivo 2.1 Diseñar metodología de capacitación 2.2 Identificar capacitaciones 2.3 Organizar logística de talleres 2.4 Dar capacitación a los campesinos 3.1 Gestionar con el Banco Agrario la modalidad de créditos 3.2 Diseñar los procedimientos para obtener los créditos 3.3 Identificar los posibles beneficiarios de los créditos 3.4 Tramitar la obtención efectiva de los créditos			(Para el logro del Producto1) Los campesinos son receptivos a las innovaciones técnicas. (Para el logro del resultado 2) Los campesinos valoran el uso de los insumos agrícolas (Para el logro del resultado 3) Las condiciones institucionales del Banco Agrario se mantienen estables

ANEXOS

ANEXO 1 PERFIL DEL PROYECTO

A continuación se sugiere un modelo de perfil, sin embargo es conveniente señalar que muchas veces las entidades o fuentes de cooperación tienen sus propios modelos o aplicativos.

PRESENTACION O RESUMEN DEL PROYECTO		
Identificación		
Nombre del proyecto:		
Entidad ejecutora: SCOUTS DE COLOMBIA		
Nombre responsable:		
Cargo:	Dependencia:	
Correo electrónico:		
Dirección:	Teléfono:	Fax:
Ciudad:	Departamento:	
Duración del Proyecto en meses:		
Descripción sucinta del proyecto:		
Presupuesto del proyecto		
Aporte externo		
Aporte institución ejecutora		
Total		
Distribución geográfica		
Departamento (s):		
Municipio (s):		
Cobertura Nacional:		

RESUMEN ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

MATRIZ DE INVOLUCRADOS		
Grupos (Actores)	Interés que tienen en solucionar el Problema	Recursos que estaría dispuesto a aportar para solucionar el problema

INFORMACIÓN DEL PROYECTO
<p>Contexto:</p> <p><i>Aquí se explica que es el proyecto su razón de ser, la población objetivo o meta, cobertura, (localización geográfica ya sea de incidencia), tiempo de duración, así como los actores (beneficiarios, ejecutores, afectados).</i></p>
<p>2.2. Justificación del proyecto</p> <p><i>Se debe explicar el ¿Por qué? de la intervención del proyecto, señalando las necesidades que lo originan.</i></p>

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

LAPROPUESTA DEL PROYECTO (Marco lógico, descripción de la intervención)	
Fin. Se elevó el nivel de la calidad de la educación que brindan las instituciones educativas del municipio de Sabanalarga.	
Objetivo/ Propósito Las instituciones educativas del municipio de Sabanalarga, alcanzaron excelentes niveles de desempeño en gestión, eficiencia y calidad en la educación.	
4.3.Resultados y actividades	
4.3.1. resultado 1	
Los resultados son los “productos” del proyecto e indican el cómo se obtendrán los logros concretos	
Actividad 1.1.	Las actividades son el medio a través del cual se concreta el logro de los resultados. Por esto, deben formularse actividades para cada uno de los resultados. Cada actividad debe ser concreta y medible.
Actividad 1.2.	
Actividad 1.3.	
4.3.2. Resultado 2	
Actividad 2.1.	
Actividad 2.2.	
Actividad 2.3.	

INDICADORES Y FUENTES DE VERIFICACION	
INDICADORES DE RESULTADOS	FUENTES DE VERIFICACION
<i>Nos señalan hasta qué punto el proyecto está cumpliendo lo propuesto:</i>	<i>Señalan dónde se puede obtener la información sobre los indicadores, para verificar que los logros propuestos se alcanzaron</i>

En el diseño de los indicadores se debe tener en cuenta lo siguiente:	
FUNCIONES DEL INDICADOR	Explicitar: sacar afuera lo implícito. Expresar claramente lo que se entiende
	Verificar: Probar.
CARACTERÍSTICAS	Central: Debe medir lo esencial (o el núcleo).
	Plausible: Lo que mide el indicador debe ser atribuible al proyecto.
	Objetivo: No debe depender de otras mediciones.
	Económico: No debe ser costoso obtenerlo.
COMPONENTES DE LOS INDICADORES	QUIÉN: Los beneficiarios o grupo objetivo.
	DÓNDE: Lugar.
	CUÁNDO: Tiempo.
	QUÉ: Lo que pretende solucionar.
	CÓMO o DE QUÉ TIPO: Efecto o calidad.
	CUÁNTO: Cantidad.
OBSERVACIONES	



A partir de lo señalado en el proyecto a continuación se presentan los objetivos y resultados previstos en la ejecución del proyecto:

MATRIZ DE MARCO LOGICO			
DESCRIPCIÓN	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Fin:			
Propósito /Objetivo:			
Productos/resultados: 1.XXXXXXX 2.XXXXXXXXX 3.XXXXXXXXX			
RESULTADO	ACTIVIDAD		RESPONSABLE
XXXXX	1.1.XXXXXXXXXX		
	1.2.XXXXXXXXXx		
	1.3.XXXXXXXXXXXX		

PRESUPUESTO		
Rubro (Tipo de costo)	Valor presupuestado (en miles de pesos)	financiador
Personal	\$	
Inversión	\$	
Talleres	\$	
Gastos de viaje	\$	
Gasto de funcionamiento	\$	
Total costo del proyecto	\$	

REFERENCIAS

CHAUX, Enrique, Et. al. COMPETENCIAS CIUDADANAS: de los estándares al aula. UNIDANDES – MINEDUCACION. 2004. Bogotá.

COLOMBIA. ACCION SOCIAL. Manual de formulación de proyectos de cooperación internacional. Bogotá. 2006.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Estándares básicos de competencias ciudadanas. Bogotá. 2004.

ORTEGÓN, Edgar, PACHECO, Juan Francisco, PRIETO, Adriana. Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas. Manuales serie CEPAL. Julio 2005. 244 p.

<<http://www.eclac.cl/publicaciones/lpes/0/LCL2350P/manual42.pdf>>

PEACE GAMES. Participación y servicio comunitario: preescolar a quinto grado. Bogotá. Ed. Magisterio. 2006.

RINCON. Omar. Et. Al. Identificación, formulación y evaluación de programas y proyectos – modulo. Programa Liderazgo Transformador Colombia. CAF- ESAP. Bogotá. 2008. CHAUX, Enrique, Et. al. COMPETENCIAS CIUDADANAS: de los estándares al aula. UNIDANDES – MINEDUCACION. 2004. Bogotá.

COLOMBIA. AGENCIA PRESIDENCIAL COOPERACION INTERNACIONAL. Manual de formulación de proyectos de cooperación internacional. Bogotá. 2002.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Estándares básicos de competencias ciudadanas. Bogotá. 2004.

ORTEGÓN, Edgar, PACHECO, Juan Francisco, PRIETO, Adriana. Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas. Manuales serie CEPAL. Julio 2005. 244 p.

<<http://www.eclac.cl/publicaciones/lpes/0/LCL2350P/manual42.pdf>>

PEACE GAMES. Participación y servicio comunitario: preescolar a quinto grado. Bogotá. Ed. Magisterio. 2006.

RINCON. Omar. Et. Al. Identificación, formulación y evaluación de programas y proyectos – modulo. Programa Liderazgo Transformador Colombia. CAF- ESAP. Bogotá. 2008.

Los Rovers colombianos en su calidad de mayores de edad, deben conocer mínimamente el marco normativo que regula los derechos y deberes que les competen no solo desde el rango de edad en el que se encuentran inmersos, sino también como ciudadanos de este país.

Por este motivo, y con la intención de dar un esbozo general sobre el marco jurídico de la juventud en Colombia, a continuación, se enuncian algunas de las normas más relevantes, de manera que sirvan de material de consulta y estudio como herramienta para el ejercicio de la ciudadanía activa:

- Constitución Política de Colombia.
- Ley 115 de 1994 Ley General de Educación.
- Ley 134 de 1994 Ley Estatutaria sobre Mecanismos de Participación Ciudadana.
- Ley 136 1994 Estatuto de Régimen Municipal.
- Ley 375 de 1997 Ley de la Juventud.
- Ley 1098 de 2006 Código de la Infancia y la Adolescencia.
- Decreto 089 de 2000 Rreglamenta la Organización y el Funcionamiento de los Consejos de Juventud.
- Ley 1551 de 2012 Moderniza la Organización y Funcionamiento de los Municipios.



ASOCIACION SCOUTS DE COLOMBIA

Samuel Castillo Berrio
Jefe Scout Nacional

Alejandro Marulanda Aguirre
Director Programa de Jóvenes

Pedro G. Ballen Montoya
Comisionado Nacional Rover

Colaboradores:

Sc. Diana Marcela Dávila
Sc. Franklin Suaza Botero
Sc. Alejandra Palacios Benitez
Sc. Juan Pablo Franco Berrio
Rover. Maria Jose Ordoñez Avila
Rover. Jonathan Correa Murillo

Este es un documento creado e inspirado en los Rovers de la Asociación Scouts de Colombia
Agradecimientos especiales a los anteriores Comisionados Nacionales Rover Alexander Torres,
Alejandro Quiñones, Diego Alejandro Linares (alejo Ayúdame a ver si falta algún comisionado)

Esta es una publicación de la Asociación Scout 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.

Diseño y diagramación: Reynaldo J. Burgos R.

Primera Edición
2017



[illegible]