

ASOCIACIÓN SCOUTS DE COLOMBIA

**MODELO DE APLICACIÓN DE LA
POLÍTICA SCOUT NACIONAL DE
PROGRAMA DE JÓVENES.**

**HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO
DE LA POLÍTICA SCOUT NACIONAL DE
PROGRAMA DE JÓVENES**



TABLA DE CONTENIDO

1. PROYECTO EDUCATIVO
2. ÁREAS DE CRECIMIENTO
3. OBJETIVOS EDUCATIVOS TERMINALES
4. CARACTERÍSTICAS DE DESARROLLO DE LOS JÓVENES
5. RAMAS
6. COEDUCACIÓN
7. OBJETIVOS EDUCATIVOS DE RAMA
8. ACTIVIDADES EDUCATIVAS
9. SISTEMA PROGRESIVO DE OBJETIVOS Y ACTIVIDADES
 - 9.1 Plan de Progresión
 - 9.1.1 Plan de Progresión de Lobatos
 - 9.1.2 Plan de Progresión de Scouts
 - 9.1.3 Plan de Progresión de Caminantes
10. ROVERS
 - 10.1. Plan de Desarrollo Personal
 - 10.1.1 Empresa
 - 10.1.2 Servicio
 - 10.1.3 Viaje y Enlace Internacional
11. ESPECIALIDADES
12. MARCO SIMBÓLICO
 - 12.1 Fondo Motivador
 - 12.2 Ambiente de Referencia
13. DESARROLLO DEL PROGRAMA DE JÓVENES
 - 13.1. Vida de Grupo
 - 13.2. Ciclo de Programa
 - 13.3. Cacerías, Desafíos y Retos.
 - 13.4. Estrategias.
 - 13.5. Estructuras de Participación y Gobierno
 - 13.5.1. Foros De Jóvenes
 - 13.5.2. Asociación Scouts de Colombia
 - 13.5.3. Organización Mundial del Movimiento Scout
 - 13.5.4. Sistema Virtual de Seguimiento
14. ANIMACIÓN DEL PROGRAMA DE JÓVENES
 - 14.1. Dirección Nacional de Programa de Jóvenes
 - 14.2. Comisiones Nacionales de Rama
 - 14.3. Equipo Nacional de Programa de Jóvenes
 - 14.4. Equipos Regionales de Programa de Jóvenes
 - 14.5. Dirigentes de Rama
15. REDES
 - 15.1 Red de Jóvenes
 - 15.2. Red Nacional de Elaboración de Material Educativo
 - 15.3. Red Nacional de Especialistas y Especialidades
 - 15.4. Otras Redes
16. MUNDO MEJOR
 - 16.1. Scouts del Mundo
 - 16.2. Programa Mundial de Medio ambiente
 - 16.3. Mensajeros de la Paz
17. PROGRAMAS ALIADOS
18. CULTURA SCOUT
19. EVENTOS Y ACTIVIDADES NACIONALES
20. PROYECTOS, DOCUMENTACIÓN Y SEGUIMIENTO



El Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes (MACPRO) es la adaptación de la Política Mundial de Programa a la realidad y necesidades de las Organizaciones Scouts Nacionales de la Región Scout Interamericana.

El MACPRO fundamenta su propuesta en el Proyecto Educativo del Movimiento Scout, documento en el que se establece el perfil de egreso de los jóvenes que participan en el Movimiento; continúa definiendo las áreas de crecimiento de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes (carácter, creatividad, corporalidad, sociabilidad, espiritualidad y afectividad), los objetivos educativos terminales para cada área, así como los objetivos educativos propios de cada unidad.

Para efectos de la aplicación del Programa de Jóvenes en la Asociación Scouts de Colombia, se adoptan los lineamientos generales planteados por el MACPRO, incluyendo en el mismo las adaptaciones pertinentes a la realidad local, preferencias, intereses y necesidades expuestos por los miembros activos juveniles de nuestra Asociación en los espacios de participación destinados para tal fin; y se consolida como el Modelo de Aplicación de Programa de la Asociación Scouts de Colombia así:

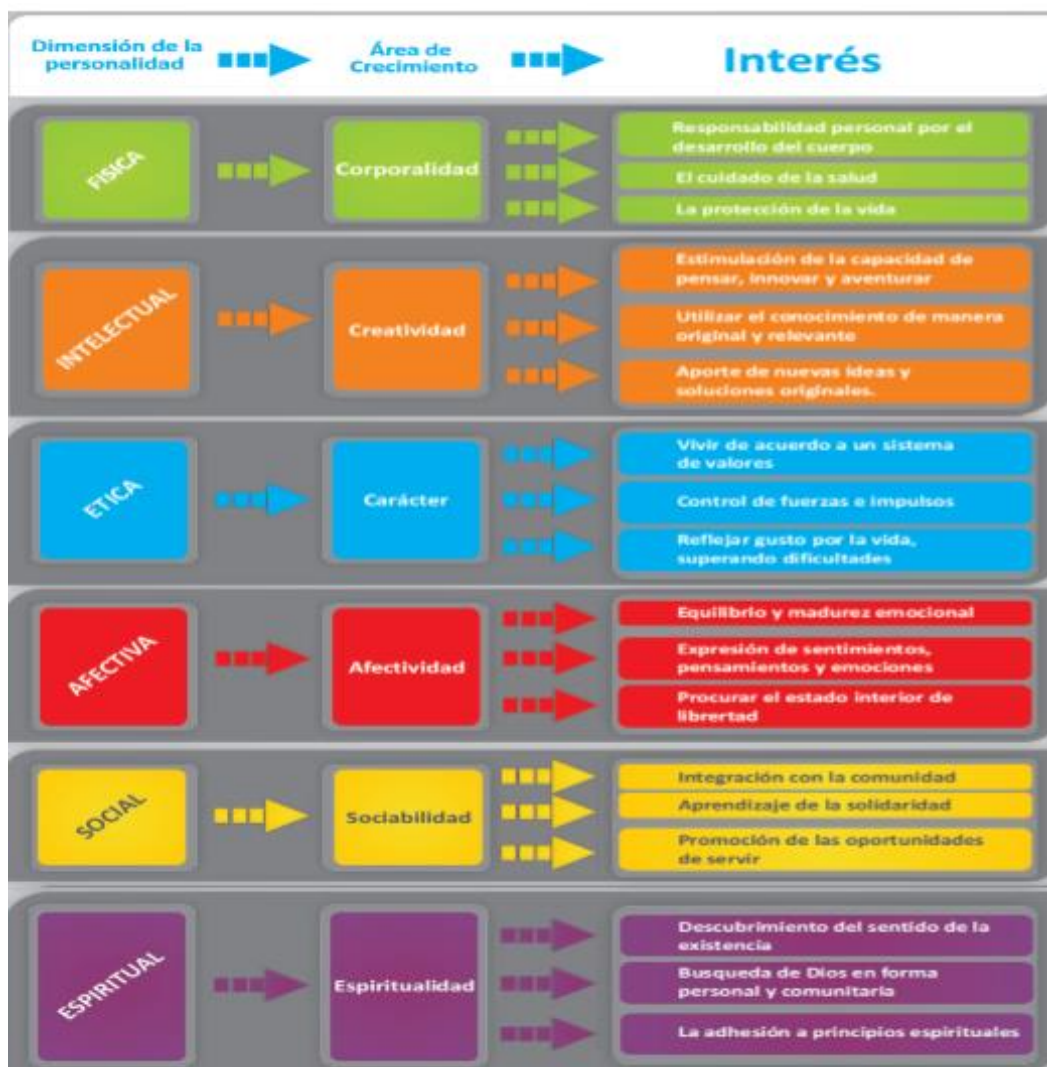
1. PROYECTO EDUCATIVO

Nuestro Movimiento se fundamenta en la definición de un Proyecto Educativo que orienta el Programa de acuerdo con la Misión, los principios y el Método propios del Movimiento. Con este Proyecto Educativo se busca presentarles a los jóvenes una propuesta innovadora, atractiva e interesante para su vida; comprometer a los adultos con un determinado estilo de conducta; presentar el perfil del Movimiento ante la comunidad y los padres; fijar el compromiso de la Asociación ante ellos y establecer un punto ideal de referencia que ordene los objetivos del proceso educativo no-formal del Movimiento. (Ver documento “Proyecto Educativo de la Asociación Scout de Colombia”)

2. ÁREAS DE CRECIMIENTO

El Movimiento reconoce que cada persona actúa como un todo indivisible; desde una perspectiva formativa entiende la necesidad de considerar la variedad de las expresiones de la personalidad y de ordenar sus diversas áreas con el objeto de asegurar que las actividades desarrolladas presten atención a todos los aspectos de la personalidad de los jóvenes; contribuir a que reconozcan las diferentes realidades que viven; y ayudarlos a crecer y evaluar su crecimiento en esas distintas dimensiones.

Reconociendo que el número de áreas de crecimiento, y su denominación, varían según la concepción que se tenga, o que se adopte, de la estructura de la personalidad humana, el presente Modelo de Aplicación opta por la siguiente conformación de estas áreas.



3. OBJETIVOS EDUCATIVOS TERMINALES

Describen, para cada Área de Crecimiento, los logros que los jóvenes pueden tener y la expectativa de alcanzar el momento de su egreso del Movimiento y además concretan en términos educativos específicos, el perfil enunciado en el Proyecto Educativo.

A diferencia del perfil mencionado, el objetivo terminal establece cierta mediación educativa que busca un acercamiento entre la realidad y lo esperado. Por ello, el objetivo terminal, con relación al perfil, representa una aproximación a lo posible; si bien es preciso tener presente que el objetivo terminal se establece sobre la base de principios y conceptos, esto es, con referencia a un deber ser.

Los objetivos terminales se plantean hasta los 18 años, edad en la que termina el rango de edad para la Comunidad de Caminantes, teniendo en cuenta que se han entregado herramientas y alcanzado los objetivos de las áreas de crecimiento, su progresión personal



y el proyecto educativo desde el escultismo; los años posteriores se enfrentará con otros retos y responsabilidades sociales y legales como mayor de edad.

4. CARACTERÍSTICAS DE DESARROLLO DE LOS JÓVENES

Con el objeto de determinar las etapas que se establecen durante el transcurso del proceso hacia los objetivos terminales, es preciso conocer los diversos aspectos del desarrollo evolutivo de niños y jóvenes en cada una de las áreas de desarrollo mencionadas.

Para ello se debe considerar que el desarrollo personal es un proceso en el cual influyen múltiples causas, unas de carácter interno, relacionadas con la conformación psíquica y genética de las personas, las que en general son bastante comunes a todos los seres humanos, así como su propia maduración; y otras, de naturaleza externa, que dependen de la cultura y el medio en el que el joven se desarrolla, al igual que de su experiencia personal y sus procesos de aprendizaje.

5. RAMAS

Las características del desarrollo de los jóvenes definen períodos o ciclos de desarrollo, los que en general se dan dentro de ciertos rangos de edad. Se debe tener presente que, en materia de desarrollo personal, la edad es una manera de medir el tiempo y por sí misma no explica, ni es causa única de comportamientos, pensamientos o actitudes. Por eso los rangos o límites que se establecen nunca son estrictos.

El presente Modelo de Aplicación opta por un modelo de cuatro **Ramas**, para cada una se aplica el Método Scout de manera apropiada de acuerdo con las características y necesidades de desarrollo de los jóvenes que las componen. El marco simbólico, las estructuras de participación y gobierno por parte de los jóvenes, los nombres y elementos distintivos, y los estilos de animación son propios de cada una de las Ramas.

La configuración de las cuatro ramas es la siguiente:

- **MANADA:** Integrada por Lobatos de ambos sexos cuya edad se encuentre entre los 6 y 7 años hasta los 10 años de edad. Cuando el lobato tenga 10 años, iniciará su etapa de “Lobo solitario” en el cual hará un acercamiento a la tropa sin importar la fase de progresión en la que se encuentre, participando de algunas actividades y compartiendo con los Scout de la rama. Su paso a la rama siguiente se estimará en un tiempo no mayor a seis meses luego del cumplimiento de los 10 años de edad, exceptuando el lobato que por alguna condición cognitiva o emocional requiera permanecer más tiempo en la manada.
- **TROPA:** Integrada por Scouts de ambos sexos de 10 años de edad hasta los 14 años. Cuando el Scout tenga 14 años, iniciará su etapa de “Travesía” en el cual hará un acercamiento a la Comunidad sin importar la fase de progresión en la que se encuentre, participando de algunas actividades y compartiendo con los Caminantes



de la rama. Su paso a la rama siguiente se estimará en un tiempo no mayor a seis meses luego del cumplimiento de los 14 años de edad, exceptuando el Scout que por alguna condición cognitiva o emocional requiera permanecer más tiempo en la Tropa.

- **COMUNIDAD:** Integrada por Caminantes de ambos sexos de 14 años hasta los 18 años de edad. Cuando el Caminante tenga 18 años, iniciará su etapa de “Ciudadano Scout” en el cual hará un acercamiento con el Clan sin importar la fase de progresión en la que se encuentre, participando de algunas actividades y compartiendo con los Rovers de la rama. Su paso a la rama siguiente se estimará en un tiempo no mayor a dos meses luego del cumplimiento de los 18 años de edad, exceptuando el Caminante que por alguna condición cognitiva o emocional requiera permanecer más tiempo en la Comunidad.
- **CLAN:** Integrado por Rovers de ambos sexos de 18 años hasta los 22 años. Cuando el Rover tenga 22 años, deberá hacer su partida en un tiempo no mayor a dos meses luego del cumplimiento de los 22 años de edad.

Es importante que el dirigente evalúe el proceso de los niños y jóvenes para propiciar el paso a la siguiente Rama, sin que éste ocurra de manera prematura o posterior. El paso se realiza cuando el niño, niña, o joven haya alcanzado la edad, teniendo en cuenta que el ideal es que haya logrado alcanzar los objetivos educativos propuestos para la Rama y obtenido el reconocimiento respectivo. Sin embargo, si el mismo tiene la edad límite para estar en la Rama actual, y no ha alcanzado con éxito todos los objetivos educativos y obtenido el reconocimiento final de la Rama, y luego que el equipo de dirigentes haya evaluado el proceso y su desarrollo cognitivo y emocional, este se pasará a la siguiente rama y allí continuará con el desarrollo de los objetivos educativos pendientes, pero iniciando con la primera fase de progresión de la Rama a la cual pasó.

6. COEDUCACIÓN

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

La coeducación parte de dos supuestos:

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

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



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

Se trata de un escenario en el que:

1. Niñas y niños, mujeres y hombres jóvenes, operan en conjunto, por lo tanto, se ofrece igualdad de oportunidades para todos en aspectos tales como la participación en actividades, compartir tareas y responsabilidades, la toma de decisiones.
2. Se pretende un marco común de objetivos educativos, el cual se desarrolla a un ritmo individual.
3. Las necesidades e intereses de cada género son conocidas.
4. La individualidad y la identidad de género de cada persona son respetadas.
5. Las diferencias en el ritmo de desarrollo en las diversas dimensiones de la personalidad del ser humano: física, intelectual, moral, emocional, social y espiritual, son reconocidas y respetadas.

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

1. **Ramas paralelas:** en las que todos sus integrantes son de un mismo género.
2. **Ramas integradas:** en las que los equipos, patrullas o seisenas son de un solo género, pero en la rama conviven los dos géneros.
3. **Ramas mixtas:** En las que los equipos, patrullas o seisenas son mixtos.

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

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

7. OBJETIVOS EDUCATIVOS DE RAMA

Para cada Área de Crecimiento y atendiendo al desarrollo y crecimiento personal según el rango de edad, se plantean los objetivos Educativos por Rama, los que se establecen de manera progresiva, en un lenguaje de fácil comprensión y reflejan comportamientos, pensamientos, actitudes y demás, esperados para el rango de edad que determina la Rama. Los objetivos educativos son una propuesta que ofrece a los jóvenes la oportunidad de asumir sus propios objetivos de crecimiento personal.



Los objetivos educativos son de manejo único del dirigente, y serán convertidos en Cacerías, Desafíos y Retos que permitirán que el joven los asuma en la medida de sus posibilidades e intereses, socializando y eligiendo las actividades con su dirigente. Los objetivos educativos propios de la Rama se convierten en las metas de cada joven.

Teniendo en cuenta la totalidad de las áreas de crecimiento, el conjunto de objetivos educativos se establece con unidad y secuencia entre ellos, de manera que la propuesta se mantenga coherente a través de las Ramas (Manada, Tropa y Comunidad) existiendo así objetivos para cada una, terminando a los 18 años, edad en la que de acuerdo con la legislación nacional se adquiere el carácter de ciudadano. De ahí en adelante, teniendo en cuenta el perfil de egreso que marcan los objetivos terminales, el joven emprende un camino de afianzamiento y profundización en su ser, enmarcado en la experiencia que el Roverismo le ofrece y por la que puede optar si es de su interés.

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

La metodología de aplicación y los detalles del desarrollo de objetivos educativos e indicadores para cada Rama se encontrarán en los documentos complementarios a este Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación Scouts de Colombia: Guía para dirigentes de Manada, Guía para dirigentes de Tropa, Guía para dirigentes de Comunidad.

8. ACTIVIDADES EDUCATIVAS

En el Movimiento Scout, los jóvenes aprenden a partir de la acción, ya que todo se realiza bajo la forma de actividades. Los jóvenes son protagonistas de ellas, las proponen, las eligen, las desarrollan y las evalúan con el apoyo de los dirigentes. El aprendizaje a partir de la acción permite un desarrollo experiencial, que hace que los conocimientos, actitudes o habilidades aprendidas se asimilen de manera profunda y permanente.

La experiencia obtenida por los jóvenes mediante su sucesiva participación en esas actividades, es el resultado educativo que se espera, ya que es una relación personal de cada joven con la realidad que le permite observar y analizar su comportamiento, adquirir y practicar la conducta propuesta en el objetivo educativo de la Rama correspondiente.

Las actividades educativas, para cumplir su función dentro del Programa de Jóvenes y responder con relevancia a los intereses de los jóvenes, deben contar con componentes y dinámicas que las conviertan en Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas y Seguras (DURAS).



9. SISTEMA PROGRESIVO DE OBJETIVOS Y ACTIVIDADES

La evaluación permanente del logro de las metas propuestas por el joven, durante su vida en la Rama, permite identificar el avance que se ha tenido frente a la propuesta formativa del Movimiento Scout.

Para efectos del presente documento se plantean los esquemas de Plan de Progresión teniendo en cuenta siete ejes transversales en los cuales el niño, niña o joven trabajará de forma paralela, y de la mano con su dirigente acompañante, a partir de los acuerdos referentes al logro de las metas que él mismo se propone alcanzar. Los ejes se encuentran presentes en todas las Ramas y tienen una influencia significativa en la Progresión Personal de los niños y jóvenes.

Los ejes transversales son los siguientes:

1. **Objetivos Educativos:** Éstos constituyen el norte de la progresión personal de los jóvenes y la tarea del dirigente de posibilitar su alcance mediante las actividades.
2. **Valores:** Mediante actividades y estrategias que desarrolla el dirigente, se trabaja en la interiorización y vivencia de los valores, tanto humanos como los propios del Movimiento Scout, acordes con la Misión del Movimiento.
3. **Habilidades y conocimientos Scouts:** Representan el quehacer del Movimiento puesto que la fundamentación, la historia y la técnica que hacen que el Movimiento Scout, se diferencie de otros grupos juveniles.
4. **Especialidades:** El desarrollo y la exploración de los gustos, afinidades y preferencias representan el camino a la elección vocacional de los jóvenes y su proyección hacia el futuro haciendo de ellos personas autosuficientes.
5. **Servicio y proyectos:** El servicio a los demás, la buena acción y otras actividades encaminadas a aportar a la sociedad, contribuyen con el desarrollo personales de los niños y jóvenes, contribuyendo también a la construcción de un mundo mejor.
6. **Familia:** Como célula fundamental de la sociedad, y actor preponderante en el concepto de vida de grupo, la familia se convierte en un eje fundamental de desarrollo, los trabajos que se llevan a cabo en casa, en familia y acciones que son validadas directamente en casa, son la clave de un verdadero aporte a la formación del joven.
7. **Apropiación del entorno y conservación:** La concientización de los jóvenes sobre el entorno en el que viven y cómo sus acciones impactan el medio ambiente, los llevará a generar esfuerzos para evitar la degradación excesiva de los ecosistemas y a tener un uso racional, eficaz y eficiente de los recursos naturales, contribuyendo así a que cada miembro del movimiento se apropie de su entorno y minimice la huella ecológica en todos los aspectos de su vida.

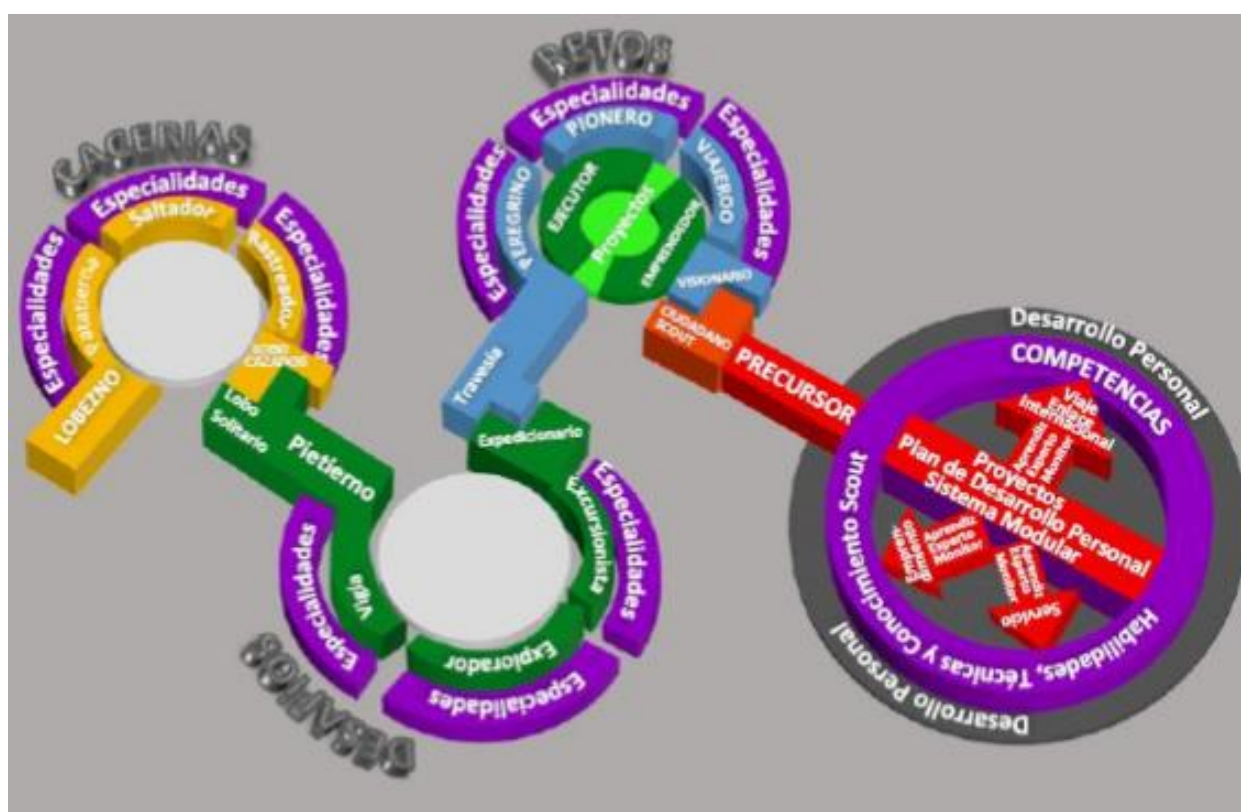
9.1 Plan de Progresión

En la Manada, la Tropa y la Comunidad, se busca estimular a los jóvenes en su progreso hacia las conductas propuestas de los objetivos educativos a través de un sistema de



incentivos y reconocimientos. El Plan de Progresión está diseñado, para cada Rama, por **Fases De Progresión**, cada una de las cuales está representada por una insignia, a la cual el joven se hace acreedor cuando alcanza la meta trazada por él mismo, y que responde a los acuerdos que en su fase inicial concertó con el dirigente a cargo de su acompañamiento personal.

De forma esquemática se presentan a continuación, la congruencia, la continuidad y la concordancia entre los tres esquemas del Plan de Progresión Personal:





9.1.1 Plan de Progresión de Lobatos



A través del Plan de Progresión, en la Manada de Lobatos se pretende que las diversas individualidades presentes en la rama no se pierdan en el gran grupo, la progresión no es homogénea, es un desarrollo integral y personal dentro de unos parámetros generados que llevan a atender a un grupo de niños, cada uno con sus necesidades, inquietudes, aficiones, potencialidades específicas y aspectos por mejorar de manera individual, con el marco del escultismo y la vida de grupo.

El Plan de Progresión para los y las lobatos de la Manada, consiste en desarrollar Cacerías que le permitirán fortalecer los conocimientos apropiados, habilidades y destrezas, junto con la capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y desenvolverse en el mundo, teniendo en cuenta las condiciones del individuo y las disposiciones con las que actúa, que inciden sobre los resultados de la acción.

El Plan de Progresión para lobatos incluye dos ejes temáticos: **Cacerías y Especialidades**, así:

Las Cacerías: Son las actividades que desarrollarán el y la lobato para afianzar el logro de los objetivos educativos en su progresión personal, haciendo énfasis en valores, dentro de las seis áreas de crecimiento, al igual que para afianzar sus habilidades y conocimientos scouts e iniciando la vinculación con el entorno ambiental en el que se desarrolla.



El plan de progresión para la Manada estará dividido en cuatro fases de progresión denominadas así:

1. **Lobo Patatierna**
2. **Lobo Saltador**
3. **Lobo Rastreador**
4. La Fase Final del Plan: **Lobo Cazador** es la **insignia máxima** de la Manada, cuyo principio básico es reconocer el mérito a la excelencia, resaltando el trabajo de los niños y niñas que en su desarrollo dentro de la Manada se destacaron por su espíritu scout, su vivencia de la ley y la promesa y una vida ejemplar en la rama. Este reconocimiento se tramitará desde la Comisión Nacional Scout que es la que otorga y certifica.



Lobo Patatierna



Lobo Saltador



Lobo Rastreador



Lobo Cazador

Especialidades: Son las actividades que desarrollarán el o la lobato para explorar, conocer, aprender y demostrar sus conocimientos, habilidades y actitudes en determinadas áreas de afición o vocacionales; se entregará una insignia por cada especialidad lograda como motivación y reconocimiento de su trabajo. Para facilitar la evaluación se asignará un monitor, sinodal o experto para que lo acompañe en el



proceso de desarrollar la especialidad, éste hará parte de la Red Nacional de Especialistas y Especialidades.

El o la lobato, terminando su proceso dentro de la Manada y antes de su paso a la Tropa, inicia la etapa de transición denominada **Lobo Solitario**, la que podrá tener una duración de entre 1 y 3 meses, según el caso. En esta etapa de transición se busca la participación del lobato como invitado en algunas actividades que desarrolla la Tropa de su Grupo Scout, y de común acuerdo entre los dirigentes de las ramas, para que logre acercarse a la Tropa incursionando en el Sistema de Patrullas, buscando afinidades y adentrándose en la nueva experiencia, para que llegado el momento del paso de Manada a Tropa, éste se lleve a cabo sin ninguna dificultad y exista un adecuado proceso de acoplamiento como Scout.

En el momento de la ceremonia de paso de Manada a Tropa, el o la lobato a manera de recordatorio de su vida en la Manada, recibirán por parte del Jefe de Manada la correspondiente **Insignia de Paso**. Dicha insignia tiene carácter de mención y será portada en su uniforme Scout estando en Tropa, Comunidad y Clan; el único requisito que deben cumplir el niño o la niña es haber hecho parte de la Manada de Lobatos.

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación, correspondientes a la rama. (Guía para el dirigente de Manada, manual de especialidades para lobatos y libro de caza)



9.1.2 Plan de Progresión de Scouts



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

El Plan de Progresión para los Scouts consiste en desarrollar Desafíos que le permitirán el fortalecimiento de conocimientos, habilidades y destrezas, junto con la capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y desenvolverse en el mundo, teniendo en cuenta las condiciones del individuo y las disposiciones con las que actúa, que inciden sobre los resultados de la acción.

El Plan de Progresión para Scouts incluye dos ejes temáticos: **Desafíos y Especialidades**, así:



Los Desafíos: Son actividades que desarrollarán los Scouts para afianzar el logro de los objetivos educativos en su progresión personal, dentro de las seis áreas de crecimiento, al igual que para fortalecer sus habilidades y conocimientos Scouts y mediante la vinculación con su entorno mediante acciones concretas de conservación. El Plan de Progresión Scout estará dividido en cuatro fases de progresión, que estarán simbolizadas, cada una de ellas, por una insignia.

1. **Vigía**
2. **Explorador**
3. **Excursionista**
4. La fase final del Plan de Progresión se denomina **Expedicionario**, siendo ésta la **insignia máxima** otorgada por el cumplimiento de todos los desafíos del plan de progresión, la obtención de las especialidades correspondientes y reflejar en su estilo de vida y relación con los demás la vivencia de la ley y la promesa scout. Este reconocimiento se tramitará desde la Comisión Nacional Scout que es la que otorga y certifica.



Especialidades: Los Scouts explorarán sus habilidades, aptitudes y destrezas en determinadas áreas de afición o vocación, sistema que se motivará mediante la entrega de insignias para cada especialidad que desarrolle. Para facilitar la evaluación se asignará un monitor, sinodal o experto para que lo acompañe en el proceso de desarrollar la especialidad, éste hará parte de la Red Nacional de Especialistas y Especialidades.

Una vez el Scout ha terminado el proceso en Tropa, inicia su etapa de transición denominada **Travesía**, que tendrá una duración de entre 1 y 3 meses, según el caso; en ésta se busca que a través de varias invitaciones a las actividades que desarrolla la Comunidad de su Grupo Scout, y de común acuerdo entre los dirigentes de las ramas,



para que logre acercarse a la Comunidad incursionando en el Sistema de Equipos, buscando afinidades y adentrándose en la nueva experiencia, para que llegado el momento del paso de Tropa a Comunidad, éste se lleve a cabo sin ninguna dificultad.

En el momento de la ceremonia de paso de Tropa a Comunidad, el scout, a manera de recordatorio de su paso por la Tropa, recibirá, por parte del Jefe de Tropa, la correspondiente **Insignia de Paso**. Dicha insignia tiene carácter de mención, y el único requisito que debe cumplir el Scout es haber hecho parte de la Tropa Scout.

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación, correspondientes a la rama. (Guía para el dirigente de tropa, manual de especialidades para la tropa Scout y Bitácora Scout)

9.1.3 Plan de Progresión de Caminantes



A través del Plan de Progresión en la Comunidad de Caminantes, se pretende que las diversas individualidades presentes en la Comunidad no se pierdan en el trabajo por



equipos, sino un desarrollo integral y personal logrado en la interacción con otros dentro de sus pequeños grupos, donde se reconoce a cada uno con sus necesidades, inquietudes, aficiones, potencialidades y aspectos por mejorar de manera individual, con el marco del escultismo y la vida de grupo.

El Plan de Progresión para los y las Caminantes, consiste en desarrollar Retos que le permitirán el fortalecimiento de conocimientos apropiados, habilidades y destrezas, junto con la capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y desenvolverse en el mundo, teniendo en cuenta las condiciones del individuo y encaminándolo hacia el planteamiento de su proyecto de vida.

El Plan de Progresión para Caminantes incluye tres ejes temáticos: **Retos, Especialidades y Proyectos**, así:

Los Retos: Son actividades que desarrollarán los caminantes para afianzar el logro de los objetivos educativos en su progresión personal, haciendo énfasis en valores dentro de las seis áreas de crecimiento, al igual que para afianzar sus habilidades y conocimientos scout y mediante el desarrollo de actividades y proyectos que los conecten con su entorno y los hagan conscientes de su huella ambiental. El Plan de Progresión para los caminantes estará dividido en cuatro fases de progresión, que estarán simbolizadas, cada una de ellas, por una insignia:

1. **Peregrino**
2. **Pionero**
3. **Viajero**
4. La fase final del Plan, **Visionario**, es la **insignia máxima** de la rama, cuyo principio básico es reconocer el cumplimiento de la totalidad de los Retos que se ha propuesto, resaltando el trabajo de los caminantes que en su desarrollo dentro de la Comunidad se destacaron por su espíritu scout, su vivencia de la ley y la promesa, y una vida ejemplar en la rama. Este reconocimiento se tramitará desde la Comisión Nacional Scout que es la que otorga y certifica.



Especialidades: Tendrán un manejo desde dos líneas, una de ellas es el aspecto de elección vocacional y la otra apunta a sus intereses, habilidades y afinidades, sistema que se motivará mediante la entrega de insignias para cada especialidad que desarrolle. Para facilitar la evaluación se asignará un monitor, sinodal o experto para que lo acompañe en el proceso de desarrollar la especialidad, éste hará parte de la Red Nacional de Especialistas y Especialidades.

Proyectos: Este eje busca desarrollar habilidades de planeación y ejecución de los mismos; remite al caminante a dos momentos, ambos ligados al avance en sus Retos, de manera que podrá ser Ejecutor y Emprendedor del proyecto.

En la etapa final dentro de la Comunidad, es importante que el Caminante conozca el quehacer del Roverismo, este momento se denomina **Ciudadano Scout** y con él se pretende que tenga elementos claros para tomar su decisión en la partida de Comunidad, pues allí se le presentarán dos opciones: ser Ciudadano Scout o ser Rover. A manera de reconocimiento de lo vivido en la Rama, el Caminante recibirá por parte del Jefe de Comunidad la correspondiente **Insignia de Paso**. Dicha insignia tiene carácter de mención y el único requisito que debe cumplir es haber hecho parte de la Comunidad de Caminantes.

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación, correspondientes a la rama. (Guía para jefes de Comunidad, manual de especialidades de los Caminantes y Agenda de Comunidad)

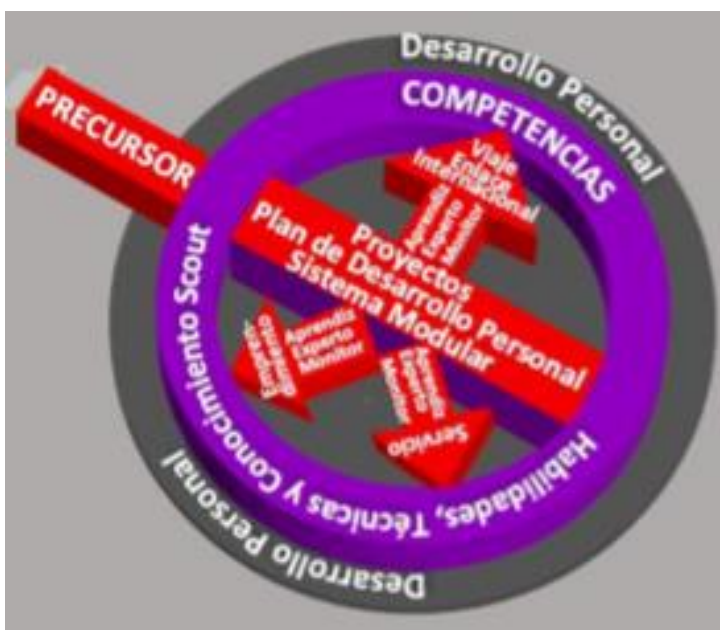


10. ROVERS

En el Modelo de Aplicación de Programa de Jóvenes y dado el carácter especial del esquema del Roverismo, no se incluye el desarrollo de Áreas de Crecimiento ni objetivos educativos, siendo éstos trabajados durante las tres ramas anteriores como Plan de Progresión, de tal manera que se tiene como base el perfil de egreso del joven que proviene de la Comunidad con los objetivos de rama alcanzados.

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.

10.1. Plan de Desarrollo Personal



El Rover que viene de la Comunidad de Caminantes ha cumplido sus objetivos y ha desarrollado una serie de habilidades, conocimientos, actitudes y demás que le serán útiles para su proceso dentro del Roverismo. Es el momento de enfrentar a la sociedad, de salir a la realidad y ejecutar su proyecto de vida. En este esquema se busca estimular la participación de los jóvenes en uno o varios de los tres ejes estructurales por medio de un sistema de reconocimientos e incentivos al trabajo desarrollado y a las competencias adquiridas. Los ejes, las habilidades y conocimientos scouts y las competencias complementarias cuentan con tres etapas cada uno y van acordes con la profundización y aplicación por parte de los jóvenes en cada una de esas áreas.

La propuesta se caracteriza por la paulatina independencia de cada joven respecto a sus pares, presentando y organizando sus propios Servicios, Empresa y Viaje junto a otros jóvenes, que pueden, o no, ser miembros del Movimiento Scout.



Los tres ejes estructurales de este proceso son:

10.1.1 Empresa: a través del cual se desarrolla una actitud proactiva de acuerdo con sus propuestas. 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 y fortalecer el carácter, y la creatividad, por medio del desarrollo de sus propuestas de generación de empresas. Para los emprendedores el futuro no existe, hay que imaginarlo y construirlo.

10.1.2 Servicio: a través del cual, los jóvenes aprenden y las comunidades progresan. No es un programa de asistencia social, sino un aprendizaje a través de proyectos de promoción humana. Los rovers trabajan la buena acción y los servicios, plantean y ejecutan Servicios de Impacto Social que cambien comunidades.

10.1.3 Viaje y Enlace Internacional: El rover conoce y trabaja con su comunidad cercana, sin embargo, debe iniciar también, proyectos a nivel 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 sus diferentes culturas, costumbres y tradiciones.

Existen también unos ejes que son afines a los tres estructurales y se pueden considerar transversales, estos son:

Proyectos: El rover aprende a generar proyectos, a gestionarlos, evaluarlos y desarrollarlos. Es la principal herramienta para aplicar en los ejes estructurales.

Competencias: La formación por competencias o aprendizaje para la acción que, como metodología, parte de la realidad del contexto para formarse y poder contribuir con el mejoramiento de ese contexto particular. Los rovers deben adquirir diferentes competencias para el desarrollo de sus proyectos.

La experiencia adquirida por el joven, en sus vivencias fuera del movimiento y en su paso por las otras ramas, le permitió descubrir y aprender algunos de sus principales gustos, preferencias y afinidades (Especialidades); como rover debe profundizar en ellos y encontrar herramientas que en el futuro supongan un sustento económico adicional, un hobby que genere el desarrollo de sus aptitudes y capacidades o que aprenda a emplear su tiempo libre de una manera productiva.

Habilidades y técnica scout. Es lo que identifica al rover como parte del Movimiento, conocer su historia, los elementos esenciales y saber de técnicas de campismo, pionerismo, montañismo entre otros.

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación, correspondientes a la rama. (Guía para el dirigente de Clan, Manual de ejes estructurales Rover)



11. ESPECIALIDADES

Buscando motivar la orientación vocacional, de manera complementaria, se ofrece un Programa que reconoce la adquisición de especialidades en la Manada, la Tropa y la Comunidad, en todos los casos las especialidades son específicas y de elección voluntaria, e individual por parte de los jóvenes. El sistema está representado por un sistema motivante y dinámico de insignias; éstas son otorgadas al finalizar el proceso de adquisición de las mismas. Las insignias individuales de Especialidad serán acompañadas por el correspondiente certificado, en formato unificado a nivel nacional.

La fundamentación del esquema de Especialidades; su dinámica; los factores de motivación, al igual que la asociación de las Especialidades con las Áreas y la metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación, correspondientes a la rama.

12. MARCO SIMBÓLICO

El Marco Simbólico está compuesto por todos aquellos elementos y símbolos que son utilizados en el Movimiento Scout para enriquecer, recrear y motivar el Programa de Jóvenes y la vivencia de cada uno de los espacios creados según las distintas edades de los jóvenes pertenecientes a la hermandad scout.

Con el Marco se busca brindar una serie de elementos que hacen más atractiva la propuesta escultista; ajustándolo a las necesidades propias del desarrollo de cada rama según la edad, además de simplificar el proceso de apropiación de los diversos componentes de la Misión de la Organización Mundial del Movimiento Scout. Es importante reconocer que los símbolos hacen parte del método utilizado para alcanzar los objetivos educativos del Movimiento; con esto se aclara que el marco simbólico sólo es importante y trascendental si se usa correctamente, entendiendo que es un medio mas no un fin.

El Marco contribuye a la capacidad de imaginación, aventura, creatividad e inventiva que tienen los jóvenes, de manera tal que estimula su desarrollo, ayudándolos a identificarse con las orientaciones para su crecimiento y los valores que subyacen en el Movimiento Scout, al igual que estimula su cohesión y solidaridad en el grupo.



De lo anterior extraemos los siguientes marcos para cada una de las ramas:



El Marco Simbólico está compuesto por otras dos herramientas que facilitan la aplicación del programa y están diseñadas teniendo en cuenta la capacidad cognitiva de los jóvenes en cada una de las ramas.

12.1 Fondo Motivador

Es un medio para animar a los niños, niñas y jóvenes y desarrollar en ellos, los valores y actitudes propias del Movimiento; por lo tanto, no constituye un fin en sí mismo. Es la ambientación particular que adquiere el Programa en la rama para llegar de una manera más apropiada a la etapa de crecimiento en la que se encuentran el niño, la niña o el joven, caracterizada principalmente por una gran imaginación. Es entonces un referente común que se ha establecido para cada rama de la siguiente manera:



12.2. Ambiente de Referencia

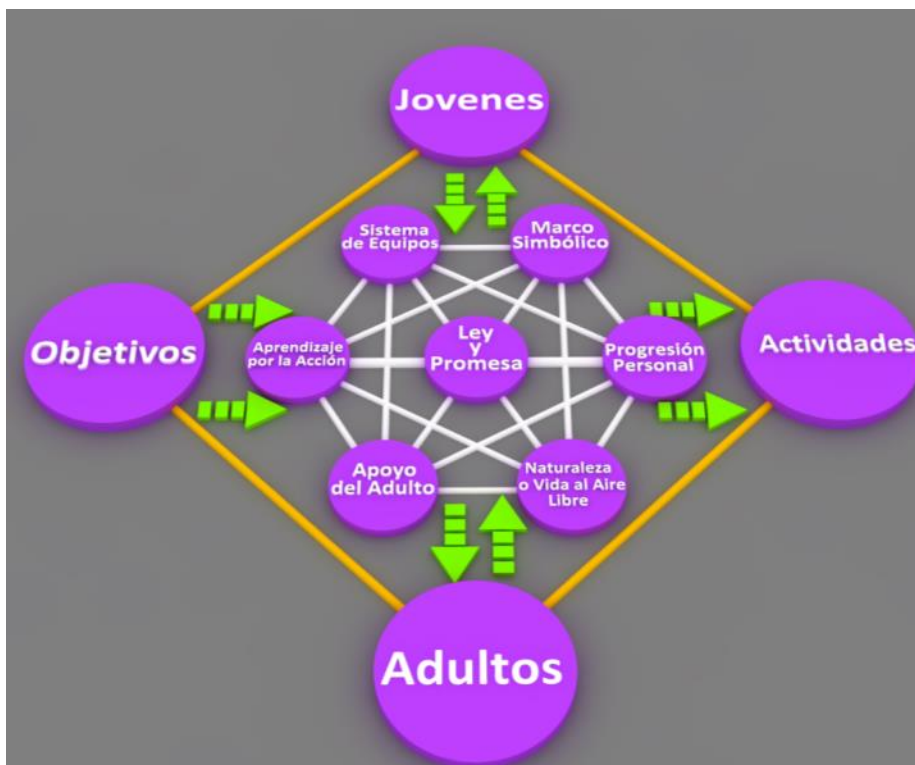
Dentro de la aplicación específica del Programa, se puede apelar a determinados conjuntos conceptuales, llamativos y conocidos que se ajustan a la época y la edad, como películas, libros o historias que sean conocidas por la totalidad de los jóvenes, estos elementos contribuyen coyunturalmente al desarrollo de determinados objetivos dentro de la rama. Esto se debe a la necesidad de atraer completamente la atención del niño, niña y joven hacia un determinado asunto o tema para la realización de las actividades.



Los Ambientes de Referencia son elementos esenciales para la motivación de los niños, niñas y jóvenes en el desarrollo de un Ciclo de Programa en cada una de las ramas, partiendo desde su misma elección hasta las potencialidades explotadas por los muchachos en el desarrollo del mismo.

13. DESARROLLO DEL PROGRAMA DE JÓVENES

13.1. Vida de Grupo



La vida de grupo es la atmósfera que se vive en la rama, es el ambiente en el que los niños, niñas y jóvenes crecen, logran sus objetivos y, de manera progresiva, forman un estilo personal. Es el resultado de la aplicación del Método Scout, determina la permanencia de los jóvenes, facilita la creación de un campo de aprendizaje, crea estilos de vida y forma la conciencia moral. La intensidad de la vida de grupo depende de los dirigentes.

13.2. Ciclo de Programa

Es un instrumento de planificación participativa mediante el cual, a través de fases sucesivas, se prepara, desarrolla y evalúa un conjunto de actividades para un determinado período, al mismo tiempo que se analiza la forma en que se aplica el Método Scout y se observa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes. Es una herramienta educativa que convierte en sistema la consulta a los jóvenes y su



participación en la propuesta, selección, preparación, realización y evaluación de las actividades, y en la gestión de sus ramas.

A manera de esquema, se presentan a continuación las fases del ciclo de Programa que deben aplicarse en Manada, Tropa y Comunidad:



13.3. Cacerías, Desafíos y Retos.



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

Para el logro de cada una de las fases de progresión, a los lobatos se les presentarán las actividades propuestas a manera de Cacerías, a los scouts como Desafíos, y a los caminantes, como Retos, todos estos serán validados siempre en conjunto entre el joven y el dirigente, y serán desarrolladas de manera individual o grupal, para el avance en el plan de progresión. Para esto contarán con un instrumento sencillo y atractivo en



el que se presentan las diferentes Cacerías, Desafíos y Retos, para que se realice la elección y se determine cuáles y de qué manera serán llevados a cabo.

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

El desarrollo personal, las especialidades, las competencias, al igual que las habilidades y conocimientos scouts avanzan simultáneamente a través de la vida del joven en la rama de manera relevante, teniendo como fin un proyecto de vida objetivo y pertinente.

13.4. Estrategias.

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

Las estrategias estarán planteadas en un documento de uso exclusivo del dirigente, en el que se mostrarán en el formato de ficha de actividad las actividades genéricas para que mediante conductas observables se logre realizar la evaluación del objetivo educativo propuesto.

Estas estrategias conducen a la observación, por parte del dirigente, de conductas y actitudes. Los resultados serán dialogados directamente con el niño o joven para corregir o reforzar lo que sea necesario, aunque estas actividades no forman parte del conjunto de requisitos para la obtención de las insignias.

13.5. Estructuras de Participación y Gobierno

2.13.5.1 Foros De Jóvenes

Teniendo como base los organismos de gobierno de cada una de las ramas y el concepto de proponer, elegir y diseñar, se deriva el Foro de Jóvenes como el espacio en el que los miembros activos juveniles de la Asociación comparten y reflexionan alrededor de temas que van de la mano con la Misión del Movimiento, su fondo y esencia, en un ambiente lleno de camaradería y espíritu scout, buscando acciones puntuales por parte de las estructuras que dinamizan el Programa de Jóvenes, que redunden en el bienestar, conciencia y apersonamiento de la Misión por parte de los jóvenes en un país scout que requiere una visión, actitud y dinámica jóvenes.



Con la base anterior, los Foros de Jóvenes plantearán un objetivo particular para cada una de sus ediciones ya sea en los niveles regionales o en el nacional. Además, serán realizados cada dos años, para así lograr una retroalimentación objetiva de los procesos adelantados.

13.5.2. Asociación Scouts de Colombia

Para que los dirigentes adultos estén en condiciones de ofrecer el apoyo señalado, es responsabilidad de la Asociación mantener un proceso continuo de actualización y diseño de su propuesta educativa para mejorar su calidad con el propósito de responder a las aspiraciones y necesidades de niños y jóvenes, las expectativas de la sociedad y los postulados del Proyecto Educativo de la Asociación Scouts de Colombia, con la premisa de trabajo conjunto, integrando las Áreas Estratégicas de la Asociación, entendiendo el Programa de Jóvenes como la raíz de todo desarrollo dentro del Movimiento.

13.5.3. Organización Mundial del Movimiento Scout

Con el propósito de obtener sinergia de la acción conjunta entre la Asociación y otras de la Región Scout Interamericana y los organismos regionales del país, la Asociación Scouts de Colombia forma parte de las redes y grupos de trabajo que; coordinados por la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana; diseñan, elaboran y publican los instrumentos para dirigentes y para jóvenes que facilitan la implementación del Programa de Jóvenes en las distintas ramas.

13.5.4. Sistema Virtual de Seguimiento

A través de una plataforma virtual especialmente desarrollada, se espera brindar a los jefes de rama una herramienta útil y pertinente para las acciones de seguimiento y acompañamiento al desarrollo personal de los muchachos, ya sea desde su Plan de Progresión o desde su Plan de Desarrollo Personal.

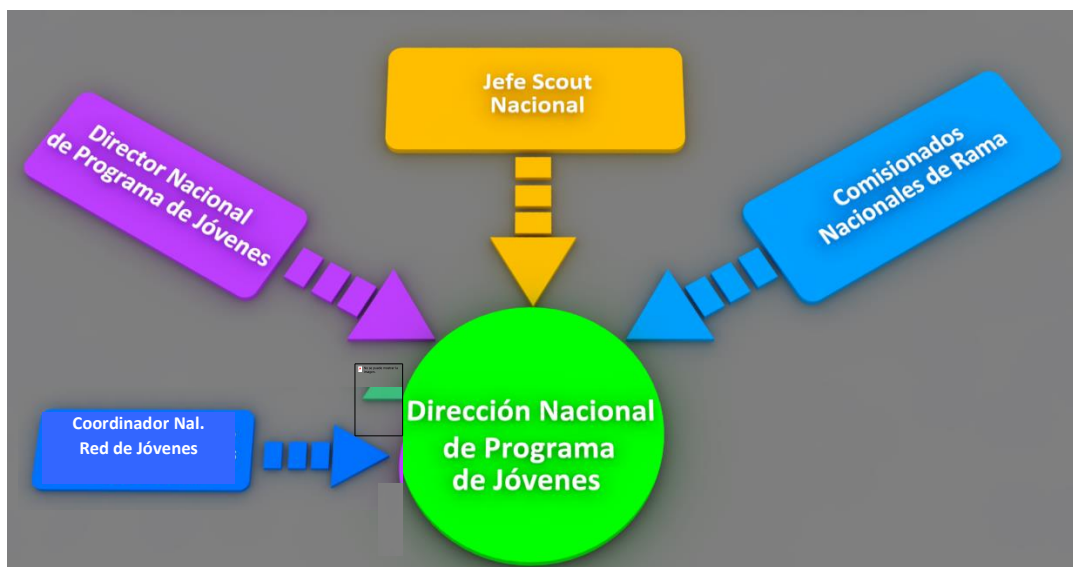
Esta plataforma brinda elementos generales, como datos personales, cronologías, fichas médicas etc. Y a su vez proporciona formularios de reporte de avance o estado actual de cada uno de los desarrollos que emprendan el niño, la niña o el joven.

En el caso del equipo Regional de Programa de Jóvenes, esta herramienta brindará información suficiente y detallada de las prácticas educativas que lleva a cabo la rama, sus Ciclos de Programa, actividades variables y las fichas de las mismas, contribuyendo además a la Red Nacional de Elaboración de Material Educativo.

14. ANIMACIÓN DEL PROGRAMA DE JÓVENES

Los organismos y estructuras que tienen como misión asegurar la implementación y aplicación del Programa de Jóvenes en todas las ramas de los grupos scouts del país son:

14.1. Dirección Nacional de Programa de Jóvenes



Conducida por el Director Nacional de Programa de Jóvenes (Director de Programa, A.A.A.), a quien acompañan los Comisionados Nacionales (Director de Programa, A.A.A.), responsables de cada una de las ramas. También se integra, como miembro de derecho, el Jefe Scout Nacional además del Coordinador de la Red Nacional de Jóvenes.

La Dirección es el organismo central en materia de Programa de Jóvenes en la Asociación y tiene la responsabilidad del desarrollo y de la puesta en práctica de un Programa de Jóvenes eficaz que permita alcanzar la Misión del Movimiento Scout, al igual que revisar y adaptar regularmente el Programa de Jóvenes con el fin de satisfacer las necesidades y las aspiraciones, tanto de los jóvenes como de la sociedad en la que viven y mejorar constantemente la calidad.

14.2. Comisiones Nacionales de Rama

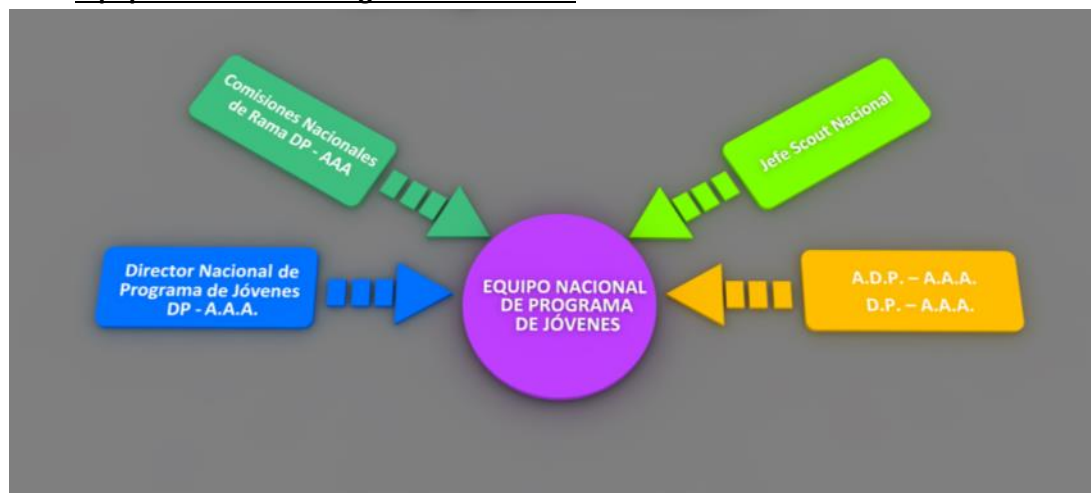


Conformadas por máximo cinco personas, dentro de las cuales se encuentra el Comisionado Nacional de Rama, quien la dirige. Los miembros de la Comisión Nacional de Rama



(Ayudante de Director de Programa, A.A.A.) serán invitados directamente por el Comisionado, y tendrán como función la producción de material complementario al Modelo de Aplicación de Programa de Jóvenes de la Asociación, la generación continuada de herramientas de desarrollo del Programa de Jóvenes, la elaboración de Guías de desarrollo de espacios de Participación Juvenil, Eventos Nacionales de Rama entre otros.

14.3. Equipo Nacional de Programa de Jóvenes



El equipo está conformado por los integrantes de la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, los Equipos Regionales de Programa de Jóvenes, los Ayudantes de Director de Programa (tres maderos) que acrediten la calidad de A.A.A., los Directores de Programa (cuatro maderos) que acrediten la calidad de A.A.A.

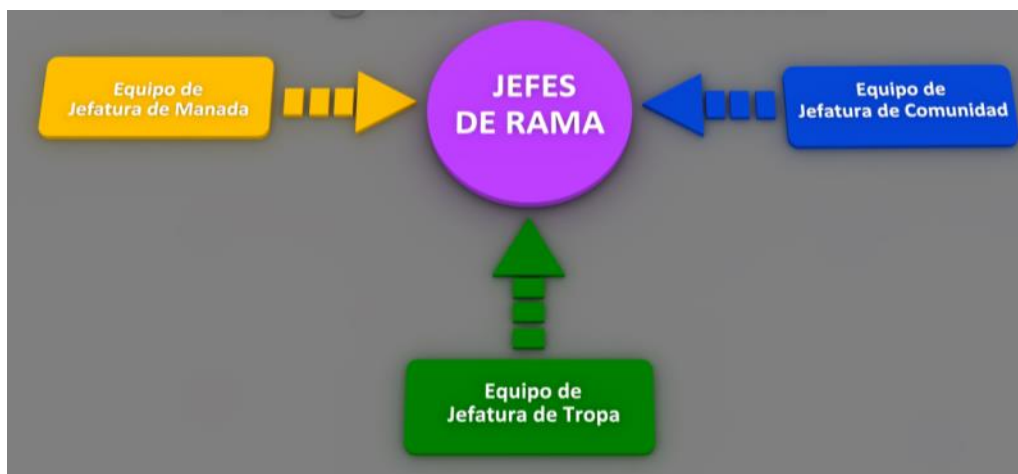
Es el organismo de animación del Programa de Jóvenes a escala nacional; éste tiene dentro de sus responsabilidades la de trazar las estrategias de acompañamiento de las prácticas educativas que se lleven a cabo en los niveles regionales y de grupo (Animación territorial).

14.4. Equipos Regionales de Programa de Jóvenes



Constituidos en cada región por el Comisionado Regional de Programa de Jóvenes (Ayudante de Director de Programa, A.A.A.), a quien acompañan los Comisionados Regionales de cada una de las ramas (Ayudante de Director de Programa, A.A.A.). También se integra, como miembro por derecho, el Jefe Regional. Llevan a cabo la labor de Animación Territorial, acompañando y orientando las prácticas educativas en las diversas ramas de los grupos scouts de su región.

14.5. Dirigentes de Rama



En cada grupo scout existen adultos responsables que animan el Programa de Jóvenes de manera tal que niños y jóvenes asumen gradualmente la participación plena en la propuesta, selección, preparación, realización y evaluación de las actividades, al igual que la gestión de sus ramas. Para acceder al Cargo de jefe de rama es necesario contar con la Insignia de Madera en la rama correspondiente y acreditar su calidad de A.A.A.



15. REDES

15.1 Red de Jóvenes

Dentro de la metodología de Roverismo planteada en el Plan de Desarrollo Personal, se involucra la interacción entre rovers, en un primer término a nivel regional y su posterior desarrollo a nivel nacional. Esta Interacción tiene como fin compartir experiencias, trabajar juntos en un mismo proyecto en el cual se es afín indistintamente de la procedencia del rover, plantear temas de interés general desde la óptica joven del Movimiento, entre otras.

Esta interacción dentro del esquema planteado en este modelo de aplicación corresponde directamente a las Redes de Jóvenes, Regional y Nacional que se convierten en los organismos consultores por excelencia de la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, al igual que los organismos de Participación Juvenil antes planteados.

La Red de Jóvenes Nacional cuenta con un coordinador Nacional elegido en la Asamblea Nacional Rover de entre los Coordinadores Regionales de la Red, y cuenta con un espacio consultivo y de alta relevancia en la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes. De la misma manera en la Asamblea Nacional Rover se elige anualmente el representante joven al Consejo Scout Nacional, como consta en los estatutos de la Asociación Scouts de Colombia desde el mes de Marzo de 2012.

15.2. Red Nacional de Elaboración de Material Educativo

Es una red interna de la Asociación Scouts de Colombia que contribuye con ideas y propuestas sobre actividades y otros temas propios del Programa de Jóvenes en cada una de las ramas de la Asociación, socializando experiencias exitosas de cada rama para otras partes del país, aportando ideas novedosas, ajustadas a la realidad y los intereses de los niños y jóvenes, nutriendo el Ciclo de Programa.

Todos los dirigentes de la Asociación son parte de la Red Nacional de Elaboración de Material Educativo, y como parte de ella contribuirán con fichas e ideas a la construcción de un Programa de Jóvenes eficaz para la totalidad de la Asociación Scouts de Colombia.

El Comisionado Regional de Programa de Jóvenes tendrá funciones de corresponsal de la Red, trazando estrategias de compilación y remisión de fichas a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, que a su vez se encargará de realizar la publicación de las mismas a través de la plataforma virtual o por medio de un documento oficial impreso.

15.3. Red Nacional de Especialistas y Especialidades

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



La dinámica de especialidades incluye como actor principal un monitor o sinodal, que se encarga de acompañar al joven en el desarrollo de la especialidad, y a su vez, de acuerdo con su experiencia en el campo, lo reta a lo largo de la especialidad. Es tarea del equipo de dirigentes de la rama la consecución de tantos especialistas como especialidades deseen obtener los niños, niñas y jóvenes; la Red Nacional de Especialistas y Especialidades permite a los dirigentes de rama contar con un banco de especialistas a los cuales puede acudir según la necesidad; de la misma manera la diversidad de especialidades, y su creación permanente a partir de los gustos y elecciones de los jóvenes, obliga a generar una base de datos pública a la cual se acuda para compartir experiencias exitosas, criterios nuevos, posibilidades de ajuste y cambios al respecto.

15.4. Otras Redes

La Dirección Nacional de Programa de Jóvenes define la conformación e integración de otros equipos y redes que pueden operar de manera forma presencial o virtual, con el objeto de colaborar en la revisión y validación de instrumentos de implementación del Programa y de generar aportes que enriquezcan la propuesta educativa de la Asociación.

16. MUNDO MEJOR

En el año 2015 la Asamblea General de la ONU estableció un nuevo acuerdo mundial sobre cambio climático, comprometiéndolo a los 193 Estados miembros de todo el mundo a adoptar la **Agenda 2030**, la cual hace un llamado a la acción global durante los siguientes 15 años, utilizando como estrategia, **17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**, que se encuentran relacionados entre sí, y por tanto el éxito de uno involucraría necesariamente el desarrollo de otro. A su vez, de éstos Objetivos Mundiales se desprenden 169 metas a alcanzar en diferentes ámbitos como el económico, social y ambiental.

Es así como la Organización Mundial del Movimiento Scout, consciente de esta realidad, decidió pasar del compromiso a la acción, involucrando dentro del Programa de Jóvenes, el Marco Mundo Mejor, para que en todos los rincones del mundo, los Scouts, contribuyamos con el logro de los ODS, para poner fin a la pobreza, proteger al planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad.

El marco Mundo Mejor, es un conjunto de iniciativas mundiales, con el propósito de contribuir en la construcción de un mundo mejor. En estos programas, todos los Scout son actores protagónicos, pues toman la decisión de generar cambios para su comunidad pensando de manera global y actuando a nivel local, en problemáticas abarcadas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible ODS.

En estos programas, el Scout puede participar desde dos enfoques; primero siendo parte de las actividades que se desarrollan en la ejecución de un proyecto. En este sentido de participación, el Scout toma parte activa de las acciones y contribuye en la socialización y ejecución del proyecto ejecutado en el marco del programa; Por otro lado, el Scout puede desarrollar proyectos de alto impacto que mejoren los comportamientos sociales de la



comunidad a la cual va direccionado el proyecto. Con el desarrollo y participación en los mismo, se despliega la capacidad y naturaleza del trabajo por una ciudadanía activa.

Los proyectos tienen unas características particulares de acuerdo con el ámbito a trabajar y son orientados por el Comisionado Nacional de Mundo Mejor y los comisionados regionales, quienes tienen además la función de evaluar y reconocer (de manera mundial) a los líderes de proyecto.

El Marco Mundial, contempla los siguientes programas:

16.1. Scouts del Mundo

El Reconocimiento Scouts del Mundo es un programa para Caminantes, Rovers y adultos **jóvenes (15 a 26 años)**, que tiene por objeto promover una mayor participación de jóvenes en el desarrollo de la sociedad, al brindarles las habilidades y oportunidades requeridas para encarar los retos y problemas del mundo, contribuyendo a los Objetivos de Desarrollo del Milenio y reforzando el trabajo de su rama Scout.

El programa está centralizado en la preparación ciudadana global de jóvenes adultos y enfatiza tres temas principales que requieren de entendimiento, habilidades y conocimientos para la vida en un pequeño planeta: paz, medioambiente, y desarrollo, contribuyendo a resolver problemáticas globales (Objetivos de Desarrollo del Milenio) en la resolución de problemas locales mediante la modificación del entorno propio.

Este reconocimiento es simple y flexible:

1. Invita a los jóvenes a explorar los principales retos del mundo actual, y a convertirse en ciudadanos globales activos al prepararse para el reconocimiento Scouts del Mundo.
2. Provee a los jóvenes con la oportunidad de unirse a la Red Scouts del Mundo para compartir sus esfuerzos y experiencias, los mismos que les permiten ayudarse entre sí para hacer de este mundo un mejor lugar.

El proceso de reconocimiento Scouts del Mundo consiste en tres fases: Explorar, Responder, Tomar Acción. Para el desarrollo de este programa,

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación: Guía de aplicación de los programas de Mundo mejor.

16.2. Programa Mundial de Medio ambiente

Tiene como objetivo generar herramientas, recursos e iniciativas efectivas para apoyar el desarrollo de la educación ambiental, basados en los principios medioambientales y objetivos educativos propuestos en el Programa Scout Mundial del Medioambiente, mediante el método scout, la concientización y sensibilización de niños, jóvenes y adultos. Los niños, niñas y jóvenes desarrollan el planteamiento de proyectos ambientales a toda escala, articulándose íntegramente en los frentes de acción “Apropiación del entorno y



conservación” y “Servicio y Proyectos”, permitiendo el desarrollo de metodologías educativas ambientales y de proyectos ambientales planteado para los Planes de Progresión, y haciéndose más evidente en el trabajo de red a través de los ejes que componen el Plan de Desarrollo Personal Rover en búsqueda de soluciones o estrategias de mitigación a algunas problemáticas encontradas en el entorno para lograr un país ambientalmente sostenible.

Los objetivos del programa en el cual los participantes deben direccionar sus proyectos, son:

- *Promover y desarrollar las acciones necesarias para que la sociedad y los sistemas naturales tengan agua, suelo y aire limpio.
- * Promover y desarrollar las acciones necesarias para que se constituyan áreas protegidas de hábitats naturales para sus especies nativas.
- *Promover y desarrollar acciones para minimizar el riesgo de sustancias nocivas para la sociedad y el medio ambiente.
- *Promover la implementación de prácticas medioambientales apropiadas en actividades Scout y en acciones dirigidas a la comunidad.
- *Promover, liderar y desarrollar estrategias que permitan que la sociedad esté preparada para responder a los riesgos medioambientales y desastres naturales.

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación: Guía de aplicación de los programas de Mundo mejor.

16.3. Mensajeros de la Paz

El programa busca específicamente que los niños, niñas, jóvenes y adultos generen cambios positivos en la comunidad, a través, del desarrollo de acciones y proyectos estructurados, convirtiéndose en ciudadanos activos, conscientes de las necesidades locales. Los proyectos se pueden desarrollar de manera individual o grupal, siempre y cuando respondan a la planificación en objetivos y tiempos específicos de realización, la puesta en marcha de las habilidades y destrezas requeridas a través de la investigación y el conocimiento para el alcance de los objetivos del proyecto, tomar acción frente a las problemáticas encontradas las cuales deben buscar que los ciudadanos de una comunidad específica cambien sus comportamientos y estilos de vida, y por último, compartir con otros Scout del país y el mundo, el proyecto, las acciones y los resultados generados a partir de esta experiencia.

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación: Guía de aplicación de los programas de Mundo mejor.



17. PROGRAMAS ALIADOS

Los programas mundiales aliados son aquellas campañas, programas e iniciativas que se adelantan en asocio o alianza con otras grandes Organizaciones a nivel mundial y aportan al del Programa de Jóvenes, bien sea desde el desarrollo de los Objetivos y competencias educativas o al impulso de los objetivos del marco mundo mejor, desde el desarrollo de los ODS.

Los proyectos son desarrollados en alianzas con FAO, PNUMA, GreenPeace, Solafrica, entre otros, quienes brindan los lineamientos y de manera coordinada se implementan al interior de la organización mundial y en nuestra Asociación Nacional.

Algunos de los programas mundiales aliados son GoSolar, He for She, Patrionito, Diálogos por la paz, Yunga... Para cada uno de los programas, desde la Comisión Nacional de Mundo Mejor, se realiza un reconocimiento emitiendo los parámetros y formas de participación de los niños, niñas, jóvenes y adultos.

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación: Guía de aplicación de los programas aliados.

18. CULTURA SCOUT

Como cada tribu, contexto, población; el movimiento Scout: precursor de un estilo de vida sustentado en propósito de fomentar en niños, niñas, jóvenes y adultos: la construcción de un mundo mejor, conserva en sí mismo una forma particular de establecer identidad; elementos que marcan la diferencia y le otorgan, al igual que toda sub-cultura su autenticidad y contexto.

Así, Cultura Scout puede traducirse como la suma de tradiciones, elementos, ideas y pensamientos, que dan vida al estilo de vida propio del Movimiento, los cuales determinan la esencia del escultismo y que, a través del tiempo y en conexión con la diversificación de los individuos que le conforman, se transforma brindando a la sociedad ciudadanos comprometidos con sus proyectos de vida en pertenencia con las realidades sociales que le son propias.

Desde la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, se establece entonces la Comisión Nacional de Cultura Scout la cual propenderá por la vinculación directa de los jóvenes en proyectos que impacten positivamente la sociedad en cuanto a cultura e identidad se refiere, para lo cual establecerá líneas de fomento de diversos lenguajes expresivos enmarcados en el arte, la recreación y el deporte como principales vías de manifestación; no dejando atrás otras instancias que puedan establecerse en virtud del desarrollo y proyección social.

Esta Comisión trabajará en dos pilares importantes que serán la base y cimiento de todo el proceso de construcción:



18.1 Estilo de Vida: Es importante reconocer que el escultismo hace de sus integrantes, personas con un estilo específico de vida, con gustos, intenciones, valores, deseos, carácter, entre otros, que los hace únicos. Todo lo anterior sin perder de vista que ello nace de un conjunto de tradiciones y patrones que se interconectan en el arraigo cultural, que puede estar expresado en el territorio, sentido de pertenencia y afinidad en ideas y pensamiento de lo que representa ser scout. Este estilo de vida que a la vez se convierte en nuestro patrón cultural, se fortalece a partir de la ley, la promesa scout, la tradición, el programa de jóvenes, el entorno, entre otros. Es prioridad para la CNSC el identificar claramente nuestro estilo de vida, y potenciarlo con todo lo que ello sugiere.

18.2 Arte y Expresión Scout: El arte es la expresión de pensamientos, emociones, sentimientos, conecta, relaciona. En ello, todas las formas de arte y expresión que puedan tener los miembros de la ASC y que ayuden en sus procesos de formación y en el crecimiento de tradiciones e historia, invitará a explorar, a identificar los intereses, profesiones y elecciones vocacionales.

Esta Comisión, adelantará sus procesos de formación educativa, a través de 4 propósitos:

- a. Recuperación de la memoria histórica de la ASC.
- b. Diseño y promoción de códigos culturales.
- c. Formulación de proyectos culturales.
- d. Actividades culturales.

La metodología de aplicación y detalles del desarrollo se encontrarán en los documentos complementarios al Modelo de aplicación de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación: Guía de aplicación del fomento de la Cultura Scout.

19. EVENTOS Y ACTIVIDADES NACIONALES

La Asociación Scouts de Colombia ofrece a los jóvenes la oportunidad de participar en un evento o actividad nacional específica de manera periódica para la rama a la que pertenezca. El Rally Nacional de Lobatos, El Camporee Nacional de Patrullas, El Jamboree Nacional de Caminantes, El Rovermoot Nacional y el Campamento Nacional de la Unidad son ejemplos de las actividades que se ofrecen.

20. PROYECTOS, DOCUMENTACIÓN Y SEGUIMIENTO

La Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, tomando en consideración los aportes de las estructuras de animación mencionadas, es responsable por la gestión de proyectos relacionados con la implementación del Programa de Jóvenes; también asume responsabilidad por mantener un centro de documentación que facilite a los dirigentes el acceso a la información relevante sobre el Programa de Jóvenes; de igual manera es responsable por el seguimiento de la implementación del Modelo de Aplicación de Programa de Jóvenes y por la formulación de propuestas de perfeccionamiento del mismo.



Las herramientas que se generen para jóvenes y dirigentes, como complemento a la actual publicación del Modelo de Aplicación de la Política Nacional del Programa de Jóvenes de la Asociación Scouts de Colombia, hacen parte integral del mismo y se rigen por los términos de la Política Scout Nacional de Programa de Jóvenes en el marco del Proyecto Educativo de la Asociación Scouts de Colombia.

Referencias Bibliográficas

Achieving the Mission of Scouting

Organización Mundial del Movimiento Scout, 2000

Declaración de Misión del Movimiento Scout

35ª Conferencia Scout Mundial, Durban, Sudáfrica
1999

Empowering Young Adults

Organización Mundial del Movimiento Scout, 2009

Génération Responsable

Scouts, Guides de France
2011

Guía Para Dirigentes de Manada

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Región Interamericana, 2000

Guía Para Dirigentes de la Unidad Scout

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Región Interamericana, 2002

Guía para Dirigentes de la Rama Caminantes

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Región Interamericana, 2009

Guía Para Dirigentes de la Rama Rover

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Región Interamericana, 2009

Objetivos Educativos del Movimiento Scout

Organización Mundial del Movimiento Scout,
Región Interamericana, 1995

Plan Integral de Adelanto

Asociación Scouts de Colombia,
1988

Valores para Scouts

ASDE – España,
2001

Política Scout Mundial de Programa

40ª Conferencia Scout Mundial, París, Eslovenia 2014

Política Nacional de Programa de Jóvenes

Asociación Scouts de Colombia,
2004

Programa Educativo

Scouts de Portugal,
2004

Renewed Approach to Programme R.A.P.

Organización Mundial del Movimiento Scout,
2005

Scouting In Practice: Ideas For Scout Leaders

Organización Mundial del Movimiento Scout,
1997

Scouting an Educational System

Organización Mundial del Movimiento Scout,
1998

Scouts of the World Award Guidelines

Organización Mundial del Movimiento Scout,
2005

The Essential Characteristics of Scouting

Organización Mundial del Movimiento Scout,
1998

Understanding the Mission Statement

Organización Mundial del Movimiento Scout,
2000

Youth Involvement, Youth Empowerment

Organización Mundial del Movimiento Scout,
2005

Policy on girls and boys, women and men within the Scout Movement.

Organización Mundial del Movimiento Scout 1999

Este Documento fue elaborado por la Jefatura Nacional de los periodos 2010 a 2014:

Javier Gonzalo Pérez Múnera, D.F. - Jefe Scout Nacional
Johnson M. Cansario Pérez, D.P. - Director Nacional de Programa de Jóvenes
Dennis Alexandra Romero Kekhán, A.D.F. - Comisionada Nacional de Lobatos 2010-2011
Alejandro Marulanda Aguirre, A.D.P. - Comisionado Nacional Scout 2010-2011
Jaime Andrés Echeverri Guerrero, A.D.P. - Comisionado Nacional de Caminantes 2010-2011
María Paola Cansario Pérez, A.D.P. - Comisionada Nacional de Lobatos
Carolina Marmolejo Jaramillo A.D.F.. - Comisionada Nacional Scout
Natalia Santofimio, D.F. - Comisionada Nacional de Caminantes
Diego Alejandro Linares Salcedo, A.D.P. - Comisionado Nacional Rover

Complementado, ajustado y adaptado luego de la Primera evaluación de la Política Nacional de Programa de Jóvenes 2019, por:

Juan Andrés Rodríguez Jiménez D.F. - Director Nacional de Programa de Jóvenes

Este documento es de libre difusión en la Asociación Scouts de Colombia
Septiembre 11 de 2020

®

Leyes 23 de 1982 y 44 de 1993

Contando con la colaboración y aportes de:

Ralf Dillman Trau, D.F. - Director Nacional de Recurso Adulto 2010
Mario Enrique Ruiz Ortiz, D.F.
Samuel Castillo Berrío, D.F. – Jefe Scout Nacional
Natalia Santofimio Luján, A.D.P. - Ejecutiva de Programa de Jóvenes
Dagmar Albarracín, I.M. - Comisionada Nacional de Scouts del Mundo 2010-2011
Carlos Alberto Salamanca Melo - Diseño y diagramación
Luis Felipe López Trujillo. - Corrección de Estilo
Diana Marcela Dávila Rincón D.F. - Directora Nacional de Programa de Jóvenes 2014
Comisiones Nacionales de Rama
Participantes de los Foros Territoriales de Jóvenes 2010
Participantes del Foro Nacional de Jóvenes 2010
Participantes del Seminario Nacional de Programa de Jóvenes 2010
Participantes de los Foros Territoriales y Nacionales de Jóvenes 2018