



SCOUTS
Panamá



CÓMO DIRIGIR UNA MANADA 2019

Dirección Nacional de Programa



ASOCIACIÓN NACIONAL DE SCOUTS DE PANAMÁ
CONSEJO SCOUT NACIONAL

“Cómo Dirigir una Manada” fue aprobado mediante Resolución del Consejo Scout Nacional N° 014/2019-2020 del 25 de septiembre de 2019. y deroga toda Resolución o Reglamento anterior

Cumple por lo establecido en el GSAT, código CM-DNP-CNM-GSAT.0804



Cómo dirigir una Manada

Comisión Nacional de Manada



SCOUTS
Panamá

2019

AGRADECIMIENTO

Este proyecto se lo agradecemos primero a Dios, ya que con sus bendiciones y protección a este movimiento hemos podido lograr que muchos de nuestros jóvenes hayan logrado sus propósitos y metas.

A todos los dirigentes formadores y los que formaron parte de la idea de realizar una guía de cómo dirigir a los jóvenes desde el 2016 en especial a los dirigentes educativos Eduardo Metzner, Nancy Mora, Nerisbeth Bajuelo, Zelma Pérez, Harold Fairclough y todos los Dirigentes que participaron en el Encuentro Nacional de Programa en la mesa de trabajo de Manada quien formalizó el primer Cómo panameñizado.

Agradecemos también a los Directores Nacionales Gilberto Zambrano, Luis Bermúdez y quien con su apoyo logramos el éxito y seguimiento de las mejoras educativas no formales para el aprendizaje adecuado de los jóvenes de nuestra asociación.

DEFINICIONES FUNDAMENTALES

Definición del Movimiento Scout

El Movimiento Scout es un movimiento educativo voluntario y no político para los jóvenes, abierto a todos sin distinción de género, origen, raza o credo, de acuerdo con el propósito, los principios y el método concebidos por el Fundador y que se exponen a continuación.

Misión del Movimiento Scout

La Misión del Movimiento Scout, adaptada en la Conferencia Scout Mundial de Durban, Sudáfrica, en 1999, es:

“Contribuir a la educación de los jóvenes, mediante un sistema de valores basado en la Promesa y la Ley Scout, para que participen en la construcción de un mundo mejor, donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un papel constructivo en la sociedad”.

Esta Misión se cumple:

- Con la participación de los jóvenes en un proceso de educación no formal durante sus años de formación;
- Utilizando un método específico que convierte a cada scout en el principal agente de su propio desarrollo, de modo que llegue a ser una persona autónoma, solidaria, responsable y comprometida;
- Ayudando a los jóvenes a establecer un sistema de valores para su vida, basado en principios espirituales, sociales y personales que se expresan en la Promesa y en la Ley.

Principios del Movimiento Scout

El Movimiento Scout está basado en los siguientes principios:

- **“Deber para con Dios ”**- la relación de una persona con los valores espirituales de la vida, la creencia fundamental en una fuerza por encima de la humanidad.
- **“Deber con los demás”** - relación de una persona con, y de manera responsable parte de la sociedad en el sentido amplio de la palabra: su familia, la comunidad local, el país y el mundo en general, así como el respeto por los demás y por el mundo natural.
- **"Deber consigo mismo"** - la responsabilidad de una persona para desarrollar su potencial, al máximo, de acuerdo con sus posibilidades.

MÉTODO SCOUT

El Método Scout es un sistema de auto educación progresiva a través de:

- **Una Promesa y una Ley**
- **Aprender haciendo**
- **Marco simbólico**
- **Pertenencia a pequeños grupos** (por ejemplo, la patrulla) involucrando,
- **Participación estimulante de adultos**, el descubrimiento y aceptación progresiva de responsabilidades y formando hacia el autogobierno, dirigido hacia el desarrollo del carácter, y la adquisición de competencia, confianza en sí mismo, confiabilidad y capacidades; tanto para cooperar como para dirigir.
- **Programas progresivos y estimulantes de actividades** variadas basadas en los intereses de los participantes, que incluyen juegos, habilidades útiles y servicios a la comunidad, que tienen lugar en gran medida en un escenario al aire libre en contacto con la
- **Naturaleza** escenario en el que tiene lugar gran parte de las actividades.

ADHESIÓN A UNA PROMESA Y UNA LEY:

Mediante una manifestación expresada de manera voluntaria e individual y comprensible para su edad.

Ley de la Manada



EL LOBATO/ LA LOBEZNA

- ❖ *Dice la verdad.*
- ❖ *Comparte con su familia.*
- ❖ *Ayuda a los demás.*
- ❖ *Es alegre y amigable.*
- ❖ *Escucha y respeta a los otros.*
- ❖ *Cuida la naturaleza.*
- ❖ *Deseo de aprender.*

Promesa del Lobato

**Prometo
Ser siempre mejor
Amar a Dios y a mi país
Y cumplir la Ley de la Manada**

La Promesa es un el compromiso de parte del niño de cumplir la Ley de la Manada y de hacer lo mejor en asumir los retos que se le presenta en su proceso de crecimiento. Por esto la Ley y la Promesa no son una etapa de progresión sino la aceptación voluntaria del lobato y la lobeza para ser parte de la Familia Feliz, que es la Manada.

La Ley y la Promesa son el pilar de los valores de nuestro movimiento y resumen las normas de conducta que los niños y niñas de la Manada son motivados a seguir como parte de su desarrollo personal. La Ley y la Promesa sientan las bases de la disciplina de la Manada ya que le permite ser un pueblo libre a diferencia del pueblo de los monos.

LEMA DE LA MANADA

El lema de la Manada es sencillo, sólo consta de dos palabras para que nunca lo olviden y se esfuercen por cumplir en todo momento con la Promesa y la Ley.

“Siempre Mejor”

Oración

Dulce y buen Señor mío,
enséñame a ser humilde y
bondadoso,
a imitar tu ejemplo,
a amarte con todo mi corazón
y a seguir el camino
que me ha de llevar
al cielo junto a ti.
Amén



EL SALUDO DEL LOBATO

Se hace con la mano derecha alzando los dedos índice y medio para formar la letra V, que simula las orejas de lobo en posición de alerta, mientras que los dedos meñique y anular son doblados hacia la palma de la mano y sujetos por el pulgar; al mismo tiempo que se ubica la mano a la altura de la sien con la palma mirando hacia adelante.



Mira con atención el significado especial que tiene nuestro saludo:

Los dedos al saludar representan una cabeza del lobo con sus orejas en alerta, como un lobato, siempre tiene sus oídos en alerta.



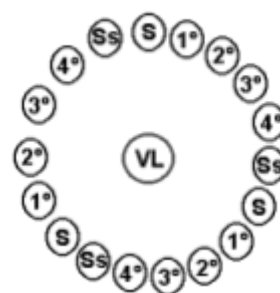
Presentación de la Manada - La formación

La formación se realiza de la siguiente manera:

1. El viejo lobo "VL" hace el llamado a la Manada: **"MANADA, MANADA, MANADA"** al cual los lobatos y lobeznas responden: **"MANADA"**.

- 2. Círculo de Roca:** para que los pequeños reconozcan que se llama al círculo el "VL" está parado en posición de firmes, con los brazos claramente extendidos y las manos cerradas en puños. Los lobatos y lobeznas se colocan hombro con hombro. El Círculo de roca es útil para el relato de historietas, para dar indicaciones en voz baja, y compartir secretos de la Manada.

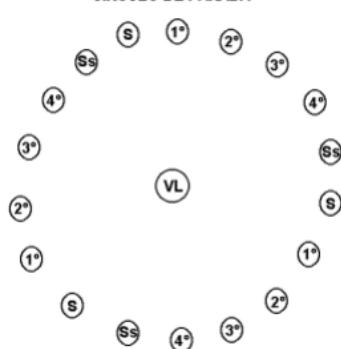
EL CIRCULO DE ROCA



3. Círculo de Parada:

para que los pequeños reconozcan que se llama al círculo, el "VL" está parado en posición de firmes, con los brazos claramente extendidos y las manos abiertas. Los niños agarrados con sus garras, extienden sus brazos para agrandar el círculo. Este círculo es ideal para juegos, ceremonias, instrucciones generales.

CIRCULO DE PARADA



Algunas consideraciones sobre el llamado y la realización de la formación.

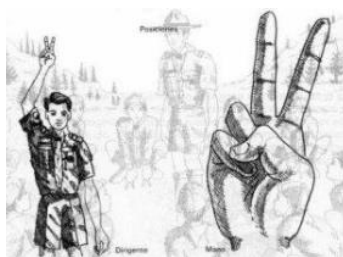
- La manada se congrega en torno al V.L. El seisenero de la primera seisena, en orden alfabético, queda frente a su viejo lobo y los demás se forman a la izquierda. Los niños y las niñas tienen que estar unidos, en un círculo compacto alrededor del V.L.
- El V.L. se coloca en su lugar, que es entre el seisenero de la primera seisena y el sub-seisenero de la última.
- El Viejo Lobo se queda en medio del círculo para tener mejor control "escénico" de la formación y pueda con facilidad dar instrucciones.



- Si hay más de un Viejo Lobo en la Manada, los restantes Viejos Lobos permanecen fuera del círculo para colaborar con el orden de la formación. Sólo un Viejo Lobo a la vez debe estar dentro del círculo.

SEÑALES DE BRAZO

Atención



La llamada de atención sirve para que en un momento determinado todos guarden silencio y compostura. Corresponde al Viejo Lobo que pide la atención. Para hacer la seña bastará que el dirigente levante el brazo y la realice, la Manada al ver la seña se pondrá en posición de firmes y atención sin hacerla. Cuando existe mucho bullicio se da la voz de **“MANADA”** y se realiza la seña.

Sentarse

Como su nombre lo indica, sirve para sentarse. El dirigente cruza el pie derecho sobre el pie izquierdo y cruza los brazos pero sin apoyarlos en el pecho y la Manada realizará el mismo movimiento, y hasta que todos se encuentren en esa posición, el dirigente realiza un movimiento apoyando los brazos sobre el pecho indicando que pueden sentarse, puede usarse en cualquier tipo de formación.



SISTEMA DE EQUIPOS:

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

La Manada la conforman niños y niñas de 6 años a 10 años con 364 días, es decir, los Lobatos y Lobeznas.

La Manada debe estar integrada por alrededor de 24 lobatos y un dirigente (incluyendo al responsable de la sección) por cada 6 lobatos. Un número inferior a

18 lobatos implica menores posibilidades de intercambio y de organización de actividades colectivas que sean atractivas. Un número mayor de 24 lobatos dificulta la organización y disminuirá la atención que debe darse a cada lobato en particular.

Seisenas

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

La Seisena no es una pequeña patrulla, sirve como:

- Organización en la formación, juegos y actividades, es un pequeño grupo de trabajo que está sembrando una semilla de acción.
- La seisena tiene un carácter operativo dentro de la Manada, facilitando su acción a la luz de quien la dirige.
- En cada seisena hay un **seisenero** (líder de la seisena) y un **sub-seisenero elegidos** por sus compañeros sin intervención de sus dirigentes, buscando el ejercicio democrático.
- La permanencia de los niños en este cargo será equivalente a la duración de un ciclo de programa y así cada lobato tiene la posibilidad, durante su permanencia en la Manada, de ejercitarse en el liderazgo de una seisena.
- Las seisenas no llegan a ser comunidades de vida, por lo que carecen de consejos internos, sus integrantes cambian cada cierto tiempo, no tienen una estructura de cargos, no llevan un libro, no tienen tótem de seisena.
- Se identifican por un color escogido por ellos mismos, a partir del pelaje del lobo. El nombre de la seisena puede variar de acuerdo a los intereses de sus integrantes o al sentido de pertenencia que o se derive; esto se acordará al interior del Consejo de la Roca.

La Manada es la “Familia Feliz”, haciendo referencia al “Libro de las Tierras Vírgenes” de Rudyard Kipling, en donde toda la Manada de Lobos es una Familia que caza y vive unida.

La Manada en sí, es la unidad de acción. A esta edad, niños y niñas les encanta jugar y aprender todo lo que puedan de su entorno y necesitan de esta “Familia Feliz” para socializar, aprender y desarrollarse.

La Manada es un grupo pequeño, natural, que se convierte en una gran escuela de Vida, significa esto, que **la unidad en la Manada es la Manada misma**.

ORGANISMOS DE GOBIERNO

El Consejo de Roca

En la Manada de lobatos, el Consejo de la Roca es la instancia formal de toma de decisiones. Reunión donde, a semejanza de la Manada de Seeonee que congregaba a todos los lobos en la Roca del Consejo, asiste la totalidad de los integrantes de la Manada, incluyendo a Akela y su equipo de Viejos Lobos, para tomar decisiones sobre la manada y socializar, las ideas para la construcción de los ciclos de programa y su evaluación, además de otros asuntos importantes o especiales que puedan surgir. Las reuniones del Consejo de la Roca se deben realizar mensualmente, pero lo ideal es hacer dos reuniones del Consejo durante un Ciclo de Programa.

En el Consejo de la Roca sólo se deciden asuntos que son muy especiales para sus miembros o muy importantes para la vida de Manada, por ejemplo:

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

Nota: No se deben analizar temas de rutina o de organización.

SE DEBEN REALIZAR CON CIERTA FORMALIDAD

- Se deben convocar con una semana de anticipación, por escrito e indicando los temas que se van a tratar.
- Se debe asistir correctamente uniformados.
- En lo posible realizarlos en un lugar especial, para darle la importancia que tienen, o en el mismo cubil, pero con una decoración llamativa y al final realizar un compartir.
- Deberán tener un protocolo especial: Himno de la Manada, una reflexión especial, Gran Clamor, etc.

A pesar de estas formalidades, las reuniones deben ser sencillas, activas y con una duración entre 20 y 30 minutos (tiempo en que los lobatos mantienen su atención); todos los Lobatos deben tener la oportunidad de opinar brevemente y serán escuchados con respeto.

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

- Siempre habrá aspectos de suma importancia que ameritan ser analizados entre todos.

- Los Lobatos deben valorar las opiniones que dan y hacerse responsables de las mismas.
- Los Lobatos participan en la decisión de los asuntos que los afectan, pero se deben acoger a lo acordado por la mayoría.

El Consejo de la Roca es la única instancia de gobierno en la Manada, no se deben crear otros “consejos”, ya que esto desorienta y nos distrae de lo principal. **Es importante resaltar que los V.L. deben tener sus espacios para reunirse semanalmente donde preparan las actividades y/o evaluarán el trabajo realizado. Pero dichas reuniones no son una estructura de la Manada.**

MARCO SIMBÓLICO:

Los símbolos se usan para ayudar a entender y comunicar conceptos usando la imaginación. Facilita la integración del Lobato en un ambiente de referencia, estimula su imaginación y ofrece modelos a seguir. Los elementos del Marco Simbólico sólo se justifican en la medida en que estos contribuyan a nuestra labor y tengan sentido para quienes los utilizan.

El marco simbólico en la Manada es la “**Fantasía**”, que se fundamenta en las necesidades propias de la edad de los Lobatos, donde atraviesan por necesidades cognitivas de lo fantástico, personajes mágicos e irreales, razón por la cual se dinamiza desde allí el Programa, los ciclos y las actividades que se realizan en la Manada, las actividades que se propongan deberán mantener la línea de la Fantasía.

El Marco simbólico se presenta de dos maneras, una de ellas es el **Fondo Motivador** que facilita llegar de una manera más apropiada a la edad de los niños y Jóvenes, en éste sentido se plantea como Fondo Motivador para la Manada “**El libro de las Tierras Vírgenes**” de Rudyard Kipling, del que se toman personajes y modelos a seguir para dinamizar el Programa. Ésta fue una iniciativa del propio Baden-Powell quien pidió a su amigo Rudyard Kipling lo autorizará para usar algunas historias de su Libro de las Tierras Vírgenes para éste fin. La otra manera es el **Ambiente de Referencia** que se refleja claramente en los ciclos de programa, con el fin de captar la atención y motivar a los niños y jóvenes en la realización de actividades, para ello se recurre a imágenes o conceptos llamativos y conocidos que se ajustan a la época y la edad, como películas, libros o historias que sean conocidas por la totalidad de los lobatos, de tal manera que Akela y su equipo deberá mantenerse actualizados en las preferencias de los Lobatos para elegir Ambientes de Referencia que reflejen tanto el Fondo Motivador como el Marco Simbólico.

El Libro de las Tierras Vírgenes" es una fábula, que, como todas, es una composición literaria que, por medio de la ficción y la personificación de los

animales, entrega una enseñanza o propone **determinados valores**. La belleza de sus relatos y la enorme variedad de modelos de comportamiento y relaciones sociales que presenta, permiten que su atractivo no pase con el tiempo y que siga siendo útil para que los lobatos jueguen y refuercen de manera espontánea sus convicciones. El libro de las Tierras Vírgenes desempeña un papel importante en la Manada, ya que proporciona el escenario adecuado para la formación de los lobatos. De él aprovechamos sus aventuras, su romanticismo y su fantasía. Si caminamos por este maravilloso libro nos damos cuenta que es un continuo vivir de aventuras, en las que nos podemos identificar nosotros mismos en cuanto a nuestras actitudes. Nos muestra un conocimiento profundo de la vida del ser humano en su fuero interno, ya que nos resalta las grandezas al igual que las debilidades que este puede tener. Al analizar psicológicamente, notamos su amplio significado, pues nuestros lobatos, muchas veces, actúan como los personajes de este libro. Esta linda maraña de la selva llega en cada uno de nosotros hasta lo más profundo de nuestro ser, lo que nos permite vivir el lobatismo con romanticismo. Con estas historietas se despierta el amor por la naturaleza, se distrae en forma sana y constructiva, de ahí la importancia de iniciar el camino del lobatismo con un conocimiento perfecto del Libro de la Selva. La narración de historias tiene un gran valor en la educación de los niños. **La narración de historietas, las representaciones y los juegos**, constituyen tres grandes pilares en el trabajo con la Manada.

Las historietas proveen en el niño su principal fuente de experiencia, que lo inducen a tomar actitudes superiores, le adhieren al espíritu los principios fundamentales del bien y del mal. Al narrar una historieta debe haber un propósito definido, como el de inculcar admiración por alguna virtud como la lealtad, el valor, la confianza en sí mismo, etc. Para obtener un buen resultado de las historietas hay que motivar al lobato, saberla narrar y para ello, debemos tener presente: sitio o lugar, el Viejo Lobo que la narre debe utilizar distintos tonos de voz (lo que despierta el interés), que dure máximo media hora (ya que si se hace extensa perderá el interés), es importante que la moraleja quede bien clara.

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

A la edad que tienen los lobatos,

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

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

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

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

Símbolos de la manada

Saludo: En la selva existen las palabras mágicas “tu y yo somos de la misma sangre”, con las que unos y otros podrían reconocerse. Del mismo modo, en todo el mundo, los lobos se saludan y se reconocen alzando los dedos índice y medio de la mano derecha para formar una letra V, una simula las orejas de un lobo en posición de alerta, mientras que los dedos meñique y anular son fletados sobre la palma de la mano y cubiertos por el dedo pulgar. Se coloca sobre la visera de la gorra o al momento de realizarlo

Este saludo es el único que realizan y que recuerda la vinculación al Pueblo Libre y representa la protección que el mayor debe brindar a los menores. Junto con hacer este saludo, lobatos estrechan la mano izquierda, costumbre adoptada por Baden-Powell como señal de confianza, ya que para dar la mano izquierda se debe soltar el escudo que los protege.

Uniforme: Lobatos y lobeznas usan un mismo uniforme que los identifica y que ha sido diseñado para realizar las actividades con comodidad y evitar que el vestuario sea un motivo de diferencia

El uniforme permite además representar en él algunos símbolos. Este es el caso de la pañoleta, La flor de lis, y de las insignias de Grupo, Asociación, Promesa, progresión

Un color una bandera: El color amarillo se escogió ya que inicialmente, las insignias de los scouts eran bordadas en amarillo sobre fondo verde; y por eso tradicionalmente el color verde se asocia a la sección scout.

La bandera es otro elemento de identificación para la Manada, que generalmente tendrá un lugar destacado en el cubil y en algunas actividades que se desarrollan (ceremonias, desfiles, encuentros actividades del grupo scout). La bandera de la Manada, la cual es evidentemente amarillo y tiene en el centro la figura de un lobo (generalmente la cabeza) y la información que describa el reglamento de la ANSP.

Tótem: La elección de un símbolo y su representación, es una costumbre de algunos pueblos tan antiguo como la civilización misma.

Las Manadas siguiendo esta costumbre usan como símbolo un lobo que representa el Pueblo Libre de Seonee. Este es el Tótem, cuya forma de construcción y adorno es parte de las tradiciones particulares de cada Manada.

Este símbolo guarda las historias de la Manada por lo que es administrado por un VL, su valor y estar presente en todas las actividades especiales de la Manada. Al ser el Tótem en símbolo venerado por civilizaciones antiguas como representación de sus dioses, el llevarlo a la Iglesia de cualquier denominación no es apropiado

Gran Clamor, llamado también el gran aullido, lobatos y lobeznas se agrupan, se reconocen iguales y a través de una serie de gestos y gritos ceremoniales, al igual que los lobos, manifiestan la alegría de estar juntos.

El significado del gran clamor para los lobatos es

- Es un saludo a Akela y una expresión de lealtad hacia el
- Es la señal de aprecio mayor que la Manda puede dar a sus visitantes o sus amigos
- Es una renovación de la promesa
- La unidad del círculo simboliza la unión de la Manada, compuesta de la colaboración voluntaria de cada uno de los lobatos.
-

Un Himno: la música y el canto son parte integral de la Manada por lo que no puede faltar como símbolo que permita que crezca el sentido de pertenencia y hermandad entre los lobatos y lobeznas

Libro de Caza o Libro de Oro libro en el cual los niños dejan testimonio de sus múltiples cacerías o aventuras ya sea escribiendo sus anécdotas e impresiones o insertando en el fotografías, dibujos y pequeños recuerdos.

ÁREAS DE CRECIMIENTO

El Movimiento reconoce que cada persona actúa como un todo indivisible, desde una perspectiva formativa entiende la necesidad de considerar la variedad de las expresiones de la personalidad y de ordenar sus diversas áreas con el objeto de:

- Asegurar que las actividades desarrolladas den atención a todos los aspectos de la personalidad de los jóvenes,
- contribuir a que reconozcan las diferentes realidades que viven y ayudarlos a crecer y evaluar su progresión en esas distintas dimensiones.

Reconociendo que el número de áreas de Crecimiento y su denominación varía según la concepción que se tenga, o que se adopte, de la estructura de la personalidad humana, La ANSP en su presente Proyecto Educativo opta por la siguiente conformación de áreas:

Dimensión de la personalidad		Área de Crecimiento		Interés educativo
Física	➡	Corporalidad	➡	el desarrollo del cuerpo
Intelectual	➡	Creatividad	➡	la estimulación de la creatividad
Ética	➡	Carácter	➡	la formación del carácter
Afectiva	➡	Afectividad	➡	la orientación de los afectos
Social	➡	Sociabilidad	➡	el encuentro con los otros
Espiritual	➡	Espiritualidad	➡	la búsqueda de Dios

Es útil distinguir estas diferentes áreas de crecimiento, aunque en la práctica las personas se desenvuelven como un todo indivisible.

Un personaje de El Libro de las Tierras Vírgenes encarna las conductas a lograr en cada área de crecimiento.

Los objetivos a lograr en cada área de crecimiento, con excepción de espiritualidad, están simbolizados por un personaje de “El libro de las Tierras Vírgenes.

Un símbolo es una representación de una determinada realidad en virtud de rasgos que lo asocian con esa realidad.

Al escoger el libre de las Tierras Vírgenes para representar ciertos aspectos de la personalidad de los niños que queremos resaltar, usamos algunas de las características que se les han atribuido en la novela, simbólicamente, pero que los animales en realidad no poseen

Francisco de Asís representa la búsqueda de Dios. Aunque los personajes de El libro de la Tiestas Vírgenes proveen ejemplos de consideramos que los objetivos del área espiritual tengamos como símbolo un personaje real.

Francisco ejemplo de hermano, de ser humano que estableció con Dios, y con la naturaleza creado por el, una relación que caracteriza el desarrollo espiritual.

Interés educativo	Personaje símbolo	
El desarrollo del cuerpo	Fuertes y sanos como Bagheera	
La estimulación de la creatividad	Ingeniosos como Kaa	
La formación del carácter	Sabios como Baloo	
La orientación de los afectos	Fieles y afectuosos como Rikki-tikki-tavi	
El encuentro con los otros	Generosos como Kotick	
La búsqueda de Dios	Amigos de Dios como Francisco	

SISTEMA DE PROGRESIÓN

Los conceptos básicos

a. Los objetivos educativos y las actividades educativas

Como ya se ha explicado en los módulos correspondientes a la progresión en base a objetivos, un objetivo educativo es un conjunto de conductas que una persona se esfuerza voluntariamente por alcanzar. Así, un objetivo es una **conducta deseable**, lo que implica que las acciones a seguir para lograrla tienen un propósito o intencionalidad precisa.

El Movimiento Scout confronta sus principios fundamentales con los intereses y necesidades de los jóvenes y de la comunidad.

Los objetivos que resultan de esta confrontación, agrupados por área de crecimiento, se fijan como objetivos a lograr al término del proceso educativo scout: son los objetivos terminales.

Para obtener que los jóvenes se aproximen progresivamente a los objetivos terminales de acuerdo a las características del período de desarrollo que están viviendo, en cada rango de edad se establecen comportamientos posibles de obtener con miras al objetivo terminal respectivo: son los objetivos intermedios. Los objetivos, pues, proponen alcanzar las metas expresadas para cada área de crecimiento en todos los rangos de edad establecidos.

Los objetivos intermedios consideran distintos tipos de conducta. Algunos proponen el aprendizaje de un determinado contenido (**saber**), otros promueven el logro de una actitud (**saber ser**) y otros motivan una acción específica (**saber hacer**).

Al formular objetivos surge la necesidad de determinar procedimientos para alcanzarlos; es en este contexto que el método scout recurre a las **actividades educativas**, las que tienen por objeto lograr que los jóvenes vivan experiencias que les permitan incorporar en su comportamiento las conductas deseables que los objetivos proponen.

Para realizar actividades que conduzcan a la obtención de los logros esperados se requiere de la participación activa de los jóvenes. Este carácter activo es una lógica consecuencia del aprendizaje por la acción, elemento del método scout en virtud del cual se tiende a que los jóvenes hagan cosas por sí mismos, favoreciendo el logro de los objetivos educativos a través de la experiencia personal.

Usado con mucha más frecuencia en los sistemas no formales de educación que en la educación formal, el aprendizaje por la acción despierta en los jóvenes una mayor motivación por realizar acciones o tareas que los conduzcan al logro de los objetivos.

Las actividades educativas crean de ese modo situaciones que permiten a los jóvenes experimentar y practicar la conducta prevista en el objetivo.

La actividad es lo objetivo, lo que ocurre externamente, la acción que se desarrolla entre todos. La experiencia es lo subjetivo, lo que ocurre en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada. La actividad es el instrumento, la experiencia es el resultado que se busca. Una actividad puede provocar diversas experiencias, las que surgen al enfrentar la situación generada por la actividad.

La experiencia es la conducta específica que se produce al enfrentar una situación determinada, una interacción entre el joven y la vida misma, una relación personal con la realidad. La actividad es el medio que genera esas situaciones.

Una actividad puede ejecutarse de manera impecable y ser colectivamente muy exitosa, pero puede que para algunos jóvenes no haya producido los resultados previstos, e incluso haya generado experiencias que les hayan motivado conductas contrarias a las deseables.

Por el contrario, puede que una actividad no sea evaluada como exitosa y sin embargo haya producido experiencias conducentes a la adquisición de la conducta deseable.

Como la experiencia es una relación personal del joven con la realidad, los dirigentes no pueden intervenir, manipularla, ni prever con certeza. Pero sí pueden actuar sobre las actividades, para que éstas susciten o permitan experiencias conducentes a la obtención de la conducta prevista en el objetivo.

Es necesario considerar que gran parte de los objetivos han sido diseñados pensando en contribuir sólo de experiencias inducidas por las actividades, como

también hay otros que no requieren actividades para su obtención o sencillamente que no son susceptibles de lograrse a través de actividades.

Cuando se trabaja en base a objetivos, no se trata sólo de realizar actividades scouts, sino de verificar si esas actividades, y todas las otras que los jóvenes desarrollan fuera del Movimiento, contribuyen a producir las conductas deseables contenidas en los objetivos.

Sin embargo, trabajar educativamente en base a actividades que permiten suscitar experiencias que conducen al logro de determinados objetivos educativos, será una acción que contribuirá al logro de la realización personal, estableciendo una línea conductora en medio de todas las influencias.

a. La evaluación

Antes de abordar las características específicas y distintivas de la evaluación del crecimiento personal de los niños y jóvenes, se hace necesario repasar el concepto de evaluación propiamente tal.

La evaluación es comúnmente asumida como una actividad **continua y sistemática**, que se integra dentro del proceso educativo y que tiene por finalidad principal entregar la mayor cantidad posible de información para mejorar este proceso, a la vez que facilitar la tarea de ayuda y orientación a los jóvenes.

El concepto de evaluación es más amplio y, por cierto, mucho más complejo que la simple “medición”. No consiste sólo en comparar una cierta medida con una norma estadística ya establecida o con determinados patrones de conducta; se trata en este caso de un juicio de valor sobre una descripción a su logro a través de diversas actividades educativas. Sin embargo, hay muchos cuya obtención no resultará cualitativa.

Características de la evaluación:

- es una actividad sistemática y continua, como el mismo proceso educativo.
- es un subsistema integrado dentro del propio sistema educativo scout.
- tiene como misión principal recoger información fidedigna sobre el proceso en su conjunto.
- ayuda a mejorar el propio proceso y dentro de él a las técnicas de aprendizaje, metodologías, recursos, etc.
- ayuda a elevar la calidad del aprendizaje de los jóvenes.

La evaluación puede referirse

- al niño o al joven (evaluación del crecimiento personal individual)
- al instrumento (las actividades)
- al proceso (evaluación del proceso de aprendizaje)
- al dirigente (evaluación de su acción)

b. El Ciclo de Programa

El ciclo de programa es fundamental para determinar el momento en que se llega al consenso entre las diferentes evaluaciones del crecimiento personal de los niños, como veremos más adelante.

Un ciclo de programa es un período determinado en el que la sección planifica, organiza, ejecuta y evalúa un conjunto de actividades. De esas actividades, las variables han sido escogidas por los propios niños y jóvenes en la mayoría de los casos, e idealmente han sido propuestas y preparadas con la intervención de ellos mismos. Las actividades fijas han sido organizadas por los dirigentes y preparadas entre todos

El trabajo en ciclos de programa coincide con la afirmación de que la relación entre actividades y objetivos es indirecta y progresiva. Así pensado, sólo transcurrido un tiempo es posible determinar si las actividades desarrolladas por los jóvenes, dentro y fuera del Movimiento, han contribuido a que esos niños logren las conductas previstas en los objetivos.

Transcurrido ese tiempo, pues, jóvenes y dirigentes se detienen a revisar el estado de avance en el cumplimiento de los objetivos por parte de cada joven.

2. Evaluación de objetivos educativos = evaluación del crecimiento personal

Cuando nos referimos a la evaluación de la progresión de los jóvenes, nos referimos a la evaluación del logro, completo o parcial, de la conducta ideal planteada en los objetivos de su sección.

La evaluación de objetivos, referida al niño o niña de manera siempre personalizada (individual), debe entenderse como un medio para orientar su participación en la Manada, para elevar el nivel de logro de sus objetivos y para estimular su capacidad de obtener resultados.

Así entendida, la evaluación del crecimiento personal de los jóvenes no puede mantenerse al margen de las diversas instancias en que cada uno de ellos se desenvuelve y de las experiencias que adquieren en cada uno de los ambientes en que actúan.

No sólo las actividades realizadas en la sección contribuirán al logro de los objetivos educativos. La escuela, la relación que establece con su familia y con los amigos de su vecindad, la participación en otras organizaciones (sociales, recreativas, deportivas, etc.) la participación en la iglesia en que el joven o su familia profesan

su fe, serán ambientes ricos en experiencias diversas que por cierto contribuirán al logro de los objetivos y, más aún, darán a cada uno de esos logros características distintivas que lo diferencien del logro de los demás niños de la Manada respecto del mismo objetivo.

En este contexto, las especialidades tienen un carácter complementario, puesto que en cualquier punto del eje central que representan los objetivos educativos, la especialidad implica una profundización, un esfuerzo adicional de los jóvenes que complementa y enriquece su proceso educativo global.

Las especialidades, entonces, al igual que todas las actividades internas y externas que realizan los niños, no pueden ser evaluadas en forma autónoma, sino que el desempeño de los niños en ellas es considerado en el conjunto de los elementos que se contemplan en la evaluación del crecimiento personal.

Los agentes de la evaluación; cuándo y cómo intervienen

Para sistematizar el proceso de la evaluación es preciso hacer algunas distinciones que en su mayoría serán válidas también en el caso de las secciones.

En primer lugar, hay que precisar quiénes son los agentes de evaluación, es decir, determinar quiénes están en condiciones o tienen la posibilidad de evaluar el logro de las conductas previstas en los objetivos educativos.

Una vez definidos los agentes de evaluación, es necesario determinar en qué momentos ellos realizan esta tarea, es decir, cuándo evalúa cada uno de ellos.

Finalmente, cuando ya se ha determinado quiénes evalúan y cuándo deben hacerlo, definimos los medios que esos agentes emplean para desarrollar su evaluación.

A continuación, nos referiremos a cada uno de los agentes que intervienen en la evaluación personal de los niños, indicado cuándo y cómo ellos actúan.

¿Quiénes son los agentes de la evaluación del crecimiento personal?

a. Los propios jóvenes (autoevaluación)

Para ayudar a los niños y jóvenes a hacerse responsables de su propio crecimiento; porque creemos que son capaces de evaluar por sí mismos sus propios resultados y porque este proceso también es parte de la educación, motivamos a los niños y jóvenes a que, en la medida de lo posible y en su propio lenguaje, evalúen su avance tomando como referencia los objetivos de la etapa que están viviendo dentro del Movimiento y comparándolos con la opinión que tienen sobre sí mismos.

b. Los pares (miembros de la seisena, la patrulla o los equipos)

Los demás compañeros, también tienen algo que decir sobre los logros de sus amigos. Ellos comparten juegos y actividades; en consecuencia, tienen muchas oportunidades de formarse una opinión sobre la conducta de sus compañeros.

No siempre es necesario que esta evaluación se produzca, normalmente se hará por en el grupo pequeño de amigos y siempre es posterior a la autoevaluación y antes de la última conversación del niño con el dirigente que evalúa su progresión. Puede ser motivada por distintas razones:

- porque el propio joven lo solicitó o hizo sentir que lo necesitaba (no es frecuente)
- porque los dirigentes la motivaron (para ayudar a resolver problemas de relación, por ejemplo)
- porque el equipo así lo decidió, con el acuerdo de todos.

c. Los padres y la familia

Los padres u otros miembros del grupo familiar también tienen una voz en la evaluación del crecimiento personal de los jóvenes.

Ellos, más que nadie, comparten con sus hijos y son testigos de sus avances y dificultades. Sin embargo, para los efectos de la evaluación de la que hablamos, su aporte resulta complementario (no determinante), pero debe ser siempre considerado al momento de evaluar.

Para obtener esta evaluación, es necesario que los dirigentes establezcan un contacto fluido y permanente con los padres u otros adultos responsables de la educación de los jóvenes. De esa manera, será posible establecer la confianza necesaria para que ellos acepten abrirse al diálogo sobre sus hijos.

La evaluación de los padres adquiere especial relevancia en los siguientes casos:

- para complementar la información de los dirigentes
- para contribuir en la superación de las dificultades particulares de cada joven.
- para enfrentar posibles problemas que requieran de la intervención de profesionales y que escapen al ámbito de acción de los dirigentes.

d. Terceros

La evaluación por terceros, aunque no es frecuente, puede producirse cuando esos terceros juegan un papel determinante en la educación de los jóvenes.

Es el caso de los maestros, o de las autoridades religiosas de la iglesia en que el niño y jóvenes profesan su fe.

De características similares a la evaluación de los padres, esta también es una evaluación complementaria, ya que entrega información adicional a la recopilada por los dirigentes con los agentes antes mencionados.

Al igual que en el caso anterior, para obtener esta información, es necesario que los dirigentes hayan establecido un contacto previo con estas personas, validando su aporte al desarrollo integral de los niños y jóvenes.

e. Los dirigentes

Junto a los niños, los dirigentes juegan el papel principal en la evaluación del crecimiento personal de los primeros.

Ya que la función principal de los dirigentes es de acompañar y facilitar el proceso educativo de los jóvenes en el Movimiento, su valuación resultará determinante para señalar el logro de los objetivos educativos y el paso de una etapa a otra como consecuencia de ese logro y de la consideración de los diversos factores que en ese logro intervienen.

Los dirigentes motivan el seguimiento y evaluación de la progresión personal de los niños y jóvenes, fomentarán ese seguimiento a través del uso de las cartillas, bitácoras o agendas, y la adquisición de las experiencias a través del estímulo para participar en las actividades previamente escogidas, planificadas y desarrolladas en la sección, y en otras actividades fuera de ella.

Se recomienda que de cada seis (6) niños de una Manada exista un dirigente adulto,

Lo anterior cobra especial importancia, ya que el seguimiento y la evaluación del crecimiento personal de los niños y jóvenes debe distribuirse entre los dirigentes, de modo de facilitar un seguimiento más estrecho y una relación más profunda entre ciertos dirigentes con ciertos jóvenes, de manera de garantizar la evaluación certera de cada uno de ellos y la atención de sus necesidades e intereses particulares.

Así entendido, cada dirigente se hará cargo del seguimiento y la evaluación de la progresión personal de un número de máximo de jóvenes, a quienes prestará especial atención durante el desarrollo de cada ciclo de programa, con cuyos padres y maestros se relaciona de modo más estrecho y con quienes realizará, finalmente, la evaluación de su crecimiento personal.

Lo anterior no significa que los dirigentes se desentienden del seguimiento y la evaluación de los demás miembros de la sección. El dirigente jamás perderá la visión de conjunto de la Unidad y colaborará en el seguimiento y la evaluación de todos, cuando sea necesario.

Evaluación de las actividades y de los objetivos educativos

Esquema Básico

QUE →		Evaluación de las actividades	Evaluación de los objetivos educativos
		Cumplimiento de los objetivos de la actividad	Logro de la conducta planteada en los objetivos educativos
Q U I E N	• Autoevaluación	√	√
	• Por los pares	√	√
	• Por los dirigentes	√	√
	• Por los padres	+ o -	√
	• Por terceros	+ o -	√
C O M O	• Por medición	+ o - (según el tipo de actividad)	X (escasamente, en las conductas cognitivas)
	• Por observación	√	√
C U A N D O	• Preliminar	X	√ (pero poco factible y sólo a modo de diagnóstico. ej: periodo introductorio)
	• Durante el proceso	√ (en las de mayor duración)	√√
	• Al término	√√	√√
	• Con posterioridad	√ (de hecho, no de manera programada)	√ (verifica permanencia de logros de ciclos anteriores)

3. La Evaluación del Crecimiento Personal y las Etapas.

Como una forma de motivación del crecimiento personal, y para que tanto los dirigentes como los niños y jóvenes lleven un control sobre su avance, se proponen insignias de progresión para cada rango de edad dependiendo del ciclo de desarrollo de la sección.

Por consiguiente, da en promedio una insignia por aproximadamente cada año de permanencia en la Sección.

En las sección menor y media los mismos objetivos corresponde a dos etapas mientras que en la sección intermedia depende del rango de edad y en la sección mayor se enfocan en llevar a cabo su proyecto vida apoyados los objetivos terminales.

Esto se produce debido a que existe una relación de progresión entre ellos, con miras a un mismo objetivo terminal. La conducta que se busca es la misma, pero con más elementos o con mayor complejidad, conforme los niños crecen y son capaces de asumir mayores desafíos.

Para los dirigentes es importante conocer el momento en que un niño o joven comienza a trabajar en una columna de objetivos distinta, pero también lo es el hecho de determinar cuándo pasa de una etapa a otra, trabajando siempre los objetivos educativos.

La primera etapa de un rango se puede considerar lograda cuando el niño o la niña, mediante el consenso con el dirigente, da por cumplido aproximadamente entre un 30 y un 50 % de los objetivos respectivos en cada área de desarrollo.

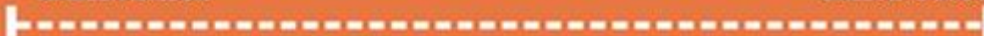
La segunda etapa, desde luego, se considerará superada con el logro de la totalidad o casi totalidad de los objetivos de la columna.

Sin embargo, es necesario considerar la edad de los niños y buscar un equilibrio entre ambos criterios. Es decir, un niño de 10 años, aun cuando no haya logrado todos los objetivos de la casilla 7-9 años, no puede mantenerse en la manada en la etapa del lobo "pata tierna", al igual que un joven 13 años aun cuando no haya logrado todos los objetivos de la casilla 11-12 años a riesgo de menoscabar peligrosamente su autoestima y de debilitar la confianza en sí mismo para lograr lo que se propone.

Las etapas deben actuar como estímulo. Por esa razón, las insignias se entregan al comienzo de cada etapa, cumpliendo una función de motivación a los niños y jóvenes para asumir los desafíos que allí se proponen.

El logro de cada objetivo es señalado por los niños y jóvenes en la cartilla, bitácora o agenda de la sección con un adhesivo en el lugar que corresponda. Esto permite al joven hacerse responsable de su propio desarrollo personal llevándolo a asumir metas para su futuro.

ETAPAS DE PROGRESIÓN

	LOBO PATA TIERNA	LOBO SALTADOR	LOBO RASTREADOR	LOBO CAZADOR
1.Ingresar a la Manada	Se busca que el lobato o lobezna al término de la etapa, acredite o tenga como propio, es decir, que desarrolle, un cuarto de los objetivos propuestos	Se entrega la insignia cuando el lobato o lobezna está desarrollando, aprox. un cuarto de los objetivos.	Se entrega la insignia cuando el lobato o lobezna está desarrollando, aprox. dos cuartos de los objetivos.	Se entrega la insignia cuando el lobato o lobezna está desarrollando, aprox. tres cuartos de los objetivos.
2.Periodo de Introducción Duración variable. Aprox. tres meses, - Se familiariza con la Manada (reconoce nombres y símbolos) - Hace nuevos amigos - Reconoce a los Viejo Lobos. - Se integra a una seisena - Demuestra interés por permanecer en la Familia Feliz	Infancia media	Se busca que el lobato o lobezna al término de la etapa, acredite o tenga como propio, es decir, que desarrolle, dos cuartos de los objetivos de la sección	Se busca que el lobato o lobezna al término de la etapa, acredite o tenga como propio, es decir, que desarrolle, tres cuartos de los objetivos de la sección	Se busca que el lobato o lobezna al término de la etapa, acredite o tenga como propio, es decir, que desarrolle, la mayor parte de los objetivos de la sección
3.Hace su promesa y recibe la insignia de la sección y de la etapa correspondiente		Infancia media	Infancia tardía	Infancia tardía
				
MOMENTOS				
AMBIENTACIÓN		PASE A LA UNIDAD SCOUT		
 				
PROMESA				

Consideraciones

Al inicio de cada etapa se espera que los niños hayan logrado el 25% de sus objetivos. Por lo que el periodo introductorio es determinante para verificar que los niños estén dentro del rango indicado.

El periodo introductorio de los niños de seis (6) años, que entren a la Manada, tendrá una duración mayor ya que ellos se les observará considerando los objetivos de la infancia media y la expectativa que tengan cumplido el 25% de los objetivos antes de que se le entregue la Insignia de Pata Tierna.

APRENDIZAJE POR LA ACCIÓN:

En el movimiento scout niños y jóvenes aprenden haciendo, por lo que en la Manada todo se hace bajo **la forma de actividad**.

En esas actividades los niños asumen un papel de protagonista, ya que muchas veces las proponen y siempre la eligen y participan activamente en su preparación, desarrollo y evaluación.

Las actividades contribuyen a que los niños tengan experiencias personales, que le permiten incorporar en su comportamiento, las conductas deseables contenidas en los objetivos.

- Los niños aprenden a través de las experiencias que obtienen en las actividades
- Las actividades contribuyen al logro de los objetivos educativos de una manera indirecta y progresiva.
-

Actividades internas y externas

- Internas se realizan en la Manada o fuera de ella, que surgen de la iniciativa de su programa de actividades
- Externas son todas la que los niños efectúan fuera de la Manada y sin una vinculación directa con ella.

Actividades fijas y variables

- **Fijas** su realización constante contribuye a crear la atmósfera que se vive en la Manada; y no están dirigidas al logro específico de un objetivo o grupo de objetivos educativos de los niños, pero de modo general contribuye al logro de los objetivos en las distintas áreas de crecimiento.
- **Principales actividades fijas de la Manada:** las distintas ceremonias, las reuniones, las excursiones o cacerías, el funcionamiento de la seisena, los cantos, juegos, danzas, narraciones.

- Variables: el contenido de estas actividades es totalmente distinto entre una y otra. Ninguna de ellas puede ser repetida constantemente y cada una contribuye al logro de objetivos educativos diferentes y claramente individuales.
- Las actividades variables deben ser **Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas Y Seguras “DURAS”**

PLANIFICACION



CICLO DE PROGRAMA

El ciclo de programa es la manera como una manada planifica sus actividades de una forma ordenada, en donde se prepara, desarrolla y evalúa una propuesta adecuada para cada niño que responde a su crecimiento personal.

"Es un instrumento de planificación, ya que por su intermedio se diagnostica el estado actual, se prepara el futuro, se desarrolla el presente, se evalúa lo ocurrido y se pronostica lo que pasará en el futuro si se mantiene el rumbo".

Es una ayuda para los dirigentes, ya que de esta manera pueden animar mejor la manada, pues con la participación de los niños en sus diferentes etapas, se logra un programa acorde a sus necesidades e intereses.

La duración del ciclo de programa es variable, depende de la experiencia, la realidad de cada manada y el tipo de actividades que hayan planteado los niños. Esto puede durar entre 2 y 4 meses y es aconsejable que sea lo más corto posible, ya que los niños requieren una estimulación permanente, lo que se debe hacer al finalizar cada ciclo.

FASES DEL CICLO DE PROGRAMA

Diagnóstico de la manada y preparación de la propuesta:

Esta es la última pero también la primera etapa de todos los ciclos. En esta fase se analizan los resultados del ciclo anterior y se hace un diagnóstico general de la manada de acuerdo a la aplicación del método, el desarrollo de las actividades y el avance de todos los niños y niñas.

El diagnóstico determina las prioridades para el siguiente ciclo y ayudará a los dirigentes a enfatizar en ellas.

Propuesta y Selección de Actividades:

Una vez los dirigentes han detectado el énfasis que deben hacerle al ciclo de programa se les plantea a los lobatos de diferentes maneras para motivar su creatividad y el intercambio de ideas y opiniones. Todas las actividades que surgen de este proceso son sometidas a la selección de la manada, y estas actividades serán las que se realizarán durante el ciclo de programa.

Esta selección se puede hacer por medio de juegos democráticos, donde los niños aprenden a presentar sus ideas, a escuchar a los demás, a argumentar, a conciliar, a tomar opciones y a desarrollar otras habilidades y actitudes que son propias de un proceso de toma de decisiones.

Organización, diseño y preparación de Actividades:

Cuando los lobatos ya han tomado la decisión sobre las actividades a realizar en el ciclo, el equipo de dirigentes debe organizar y planear el cronograma. Para esto se necesita cierta habilidad para ensamblar diferentes actividades, de distinta duración y características que respondan a lo que se quiere y necesita en la manada, las que se irán diseñando y preparando a medida que se acerca la fecha de su realización, en unos casos con mayor anticipación que en otros.

Desarrollo y evaluación de actividades y seguimiento de la progresión personal:

Esta es la fase que más tiempo requiere, pues es en la que se hace *"lo que más atrae a los niños: hacer cosas; y lo que más interesa a los dirigentes: contribuir a que los niños crezcan a través de las cosas que hacen"*

En esta fase se hace lo que entre todos se ha decidido hacer. Se enlazan las actividades y se evalúan permanentemente tanto por los niños como por los dirigentes, durante su desarrollo, al final del ciclo e incluso después.

Durante todo el ciclo, el dirigente debe acompañar y observar la manera como los lobatos y lobeznas se aproximan al logro de las conductas de acuerdo con los objetivos, pero solo hasta el final del ciclo se concluye si todas las actividades ayudaron en el crecimiento personal de cada niño.

Conclusiones de la evaluación de la progresión personal:

En esta última etapa el lobato y el dirigente llegan a un acuerdo de los objetivos que logrado durante el ciclo que termina, también pueden intervenir según el caso los padres y maestros. Cuando corresponda se entregará una insignia del adelanto que alcanzara.

Las fichas de actividades y anexos técnicos son muy útiles para los dirigentes. El diseño de actividades se encuentra en el Anexo de este documento

Etapas de La Organización de Actividades

Planeamiento Anual: Es la calendarización de las actividades fijas individuales y comunes de las secciones del Grupo Scout. Este calendario es preparado por el Consejo de Grupo.

Calendario del Ciclo del Programa: Es la organización de las actividades variadas seleccionadas por La Manada y las fijas correspondiente al periodo que durará el ciclo que tendrá un periodo aproximado de tres (3) meses.

Programa semanal: Es la distribución lógica y cronológica de las actividades del encuentro semanal de la Manada. Se desarrolla la actividad que corresponde a la ejecución del calendario del Calendario del ciclo.



ASOCIACIÓN NACIONAL DE SCOUT DE PANAMÁ
DIRECCIÓN NACIONAL DE PROGRAMA
Ficha de Actividad

Nombre sugerido para la actividad: Un nombre que refleje la esencia de la actividad en forma atractiva, breve y motivadora, despertando el interés por conocerla.

Esta actividad contribuye al logro de los siguientes objetivos educativos: Aquellos objetivos educativos de la malla vigente en la Región Interamericana, que la actividad contribuye a cumplir en opinión de quienes proponen la idea.

Nombre de la Actividad:		
Área a Desarrollo		
Objetivo(s) de la Actividad:		
Contribuye al Logro de los Sigüientes Objetivos	Infancia Media	Infancia Tardía
Lugar:		
Duración:		
Participantes:		
Materiales/Recursos:		

Área de desarrollo: El área de desarrollo a la cual la actividad apunta predominantemente,

Objetivo de la actividad: Propósito que quiero alcanzar con la actividad,

Descripción resumida de la actividad: Una breve descripción de la actividad que incluya las tareas previas para su realización, las recomendaciones para su desarrollo, la metodología sugerida, las variantes que puede tener y la forma en que se concluye.

Diseño de Actividades:

Es la descripción en detalles de las actividades variadas a realizar. Se enuncia el objetivo, el área de crecimiento, los recursos que se necesitaran, y la descripción de la actividad.

HABILIDADES SECCION MENOR

MARCO TEÓRICO

Las **habilidades** son la aplicación del conocimiento particular que se posee sobre determinada materia, por ejemplo:

- Primeros Auxilios.
- Atletas.
- Artista.

Cada **Habilidad** permite al niño o niña desarrollarse naturalmente a través de actividades generadoras de experiencias.

Para la **Habilidad** es fundamentalmente un logro **INDIVIDUAL** al **SERVICIO** de los demás

La **Habilidad** requiere de tiempo y dedicación. Para los Lobatos y las Lobeznas esto será un reto. Para nosotros los dirigentes es una oportunidad de orientar positivamente sus inquietudes y curiosidades naturales. Definitivamente la experiencia vivida durante el desarrollo de una destreza estimulará el crecimiento personal de los niños. Esto motivará al resto de los miembros de la Manada a interesarse en desarrollar una **Habilidad que más les interesen**.

Así pues, las **Habilidad** apoyan el proceso educativo en la Manada y su aplicación son los mejores testimonios

Recordemos que los objetivos, acciones y pautas que se presentan, son propuestas y deben ser considerados como referencia, lo cual implica que el asesor de acuerdo a su criterio y evaluación de las capacidades y potencialidades del niño, pueda modificar, suprimir o agregar diversas consideraciones para desarrollar la destreza.

OBJETIVOS DE LAS HABILIDADES

Las habilidades pretenden:

- Desarrollar aptitudes innatas.
- Motivar la exploración de nuevas aficiones.
- Mejorar la autoestima de niños y niñas mediante la aplicación.
- Incentivar la actitud de servicio hacia los demás.

CARACTERÍSTICAS DE LAS HABILIDADES

Las habilidades tienen las siguientes características:

SON VOLUNTARIAS, INDIVIDUALES Y FLEXIBLES

La decisión del Lobato o de la Lobezna para obtener una **Habilidad** es **VOLUNTARIA**. Asimismo, la elección del tema específico también lo es. Por otro lado, se desarrolla **INDIVIDUALMENTE** y en un tiempo adicional al de las actividades semanales de la Manada. Así, el tiempo para el desarrollo de la destreza es **VARIABLE** y estará en función al tema escogido, pero no deberá prolongarse a fin de mantener la motivación y entusiasmo en el niño.

PERMITEN CONOCER, HACER Y SERVIR

Para el logro de una habilidad es preciso **CONOCER**, en este sentido recabar información es una actividad altamente motivadora. Asimismo, aplicar el conocimiento adquirido implica **HACER** cosas que demuestren el manejo de la destreza lograda. Y, por supuesto, la ejecución de actividades relacionadas debe orientarse hacia un fin útil, principalmente al **SERVICIO** a los demás.

COMPLEMENTAN LA PROGRESIÓN PERSONAL

Como la variedad de destrezas, imaginables no tiene límites, éstas pueden ayudar a reforzar los objetivos educativos en todas las áreas de crecimiento, sin dejar de mencionar que la mayoría de las habilidades desarrollan actitudes y que atraviesan transversalmente varias áreas.

EXIGEN ATENCIÓN PERSONALIZADA PARA LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS

Para orientar en la búsqueda y desarrollo de una habilidades los dirigentes necesitan conocer más sobre los intereses, aptitudes y fortalezas de cada niño o niña, lo que significa compartir con ellos, escucharlos con más frecuencia que lo

habitual e intensificar los contactos cercanos con su familia y los adultos que intervienen en su educación.

RECURSOS DE LAS HABILIDADES

Dentro del sistema de habilidades juegan un papel importante las personas que actúan en base a roles definidos en el proceso de desarrollo de una destreza, y las insignias que sirven para identificar el tema de la destreza cuyo logro es necesario reconocer en los niños.

Roles de los involucrados en el logro de Habilidades

El o La Dirigente

- Orienta las inquietudes o intereses del Lobato o la Lobeza presentándole la gama de destrezas disponibles según el listado de las mismas.
- Busca y compromete al sinodal que validará el trabajo hecho por el lobato o lobeza para obtener la destreza
- Es responsable del seguimiento a las actividades, y el cumplimiento de los objetivos planteados.
- Coordina con el sinodal lo referente al progreso del niño o niña.
- Es el responsable de la entrega de la insignia que identifica el haber desarrollado la destreza
- Propone y sustenta ante el órgano competente la creación de una especialidad.

El Sinodal de la habilidades

- Es el conocedor del tema de la habilidad y es quien apoya al lobato o lobeza en el desarrollo de la misma
- **Fija, en coordinación con el dirigente y de común acuerdo con el lobato o lobeza, los objetivos, acciones y pautas de la habilidad considerando la edad del lobato o lobeza.**
- Puede ser o no miembro inscrito de ANSP.

El Beneficiario o la Beneficiaria

- Es quien desarrolla la habilidad, para lo cual manifiesta sus intereses particulares al dirigente responsable.
- Elige libremente la **habilidad** que desea lograr.
- Acuerda con el sinodal y el dirigente responsable, los objetivos, pautas y acciones que cumplirá para el logro de la **habilidad**.

Reconocimiento de la habilidades

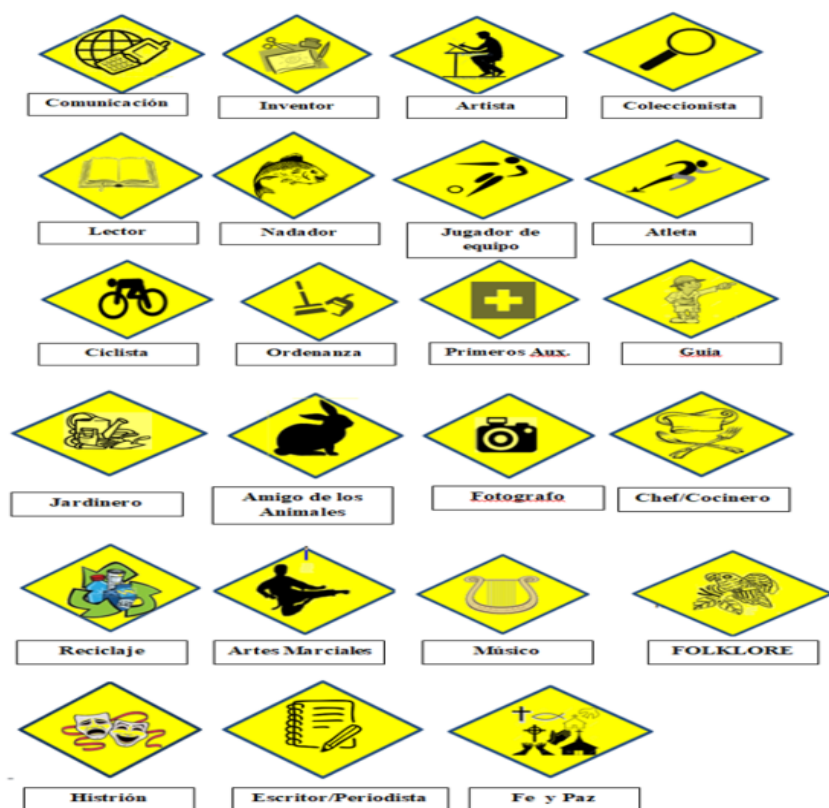
- Esto se lleva a cabo cuando el Sinodal expresa que el Lobato o Lobeza ha cumplido con los acuerdos, siendo significativo para esto el esfuerzo realizado por él o ella en el cumplimiento de ellos.
- Después de conocer el informe del Sinodal, el equipo de dirigentes busca el momento adecuado dentro de una reunión, para reconocer al Lobato o Lobeza la entrega de la Insignia y del Certificado correspondiente.

PROCEDIMIENTO PARA CREAR DESTREZA

- **Objetivos de las habilidades** Son los resultados factibles de alcanzar según la edad, las posibilidades físicas, culturales, económicas o sociales del lobato o lobeza. Estos deben reflejar la disposición a la investigación y el aprendizaje y por otro lado el compromiso de aplicación práctica de la técnica o
- **Pautas de la habilidad** Son las metas a lograr a través de tareas que cumplir,

de manera que paulatinamente evolucionen las habilidades del lobato o lobeza y se desarrolle de manera flexible y progresiva, hasta cumplir con los objetivos propuestos. Tener en cuenta que la especialidad debe permitir al lobato o lobeza el **CONOCER, el HACER y el SERVIR.**

- **Modelo de Insignia** Las insignias es forma de diamante de fondo amarillo y borde azul sin distinción de colores el dibujo debe ser sencillo y que sea atractivo. **(Referirse al catálogo de uniforme ANSP)**



Muestra de Habilidades. Las habilidades y sus requisitos están en el anexo de este documento.

LOBO RAMPANTE: *Insignia de Logro Personal*

El lobo Rampante es una insignia que tiene el propósito de motivar a los niños a seguir su senda en el Movimiento Scout. Resalta el esfuerzo personal que han tenido los niños en el ejercicio y desarrollo de habilidades en diferentes.



La insignia no es un instrumento de excelencia o perfección es un incentivo al esfuerzo de autoformación

Los niños y niñas se harán merecedores de esta insignia bajo las siguientes condiciones:

1. Estar registrado como miembro de la Asociación Nacional de Scouts de Panamá.
 2. Haber completado dos (2) etapas de crecimiento
 3. Haber obtenido un mínimo de cinco (5) habilidades de su propio interés.
- ❖ Al el Lobato o la Lobeza cumplir con estos requisitos se le comunicará a la Comisión Nacional de la Sección su debido reconocimiento. La comisión hará de conocimiento público el logro de los niños. La comisión no emite juicio sobre la solicitud de reconocimiento.
 - ❖ El grupo es el responsable de la entrega de la insignia.
 - ❖ **La insignia es de uso en la sección no existe equivalente de ella en la siguiente etapa.**