



SCOUTS
Panamá



CÓMO DIRIGIR UNA COMUNIDAD DE CAMINANTES 2019

Dirección Nacional de Programa



ASOCIACIÓN NACIONAL DE SCOUTS DE PANAMÁ
CONSEJO SCOUT NACIONAL

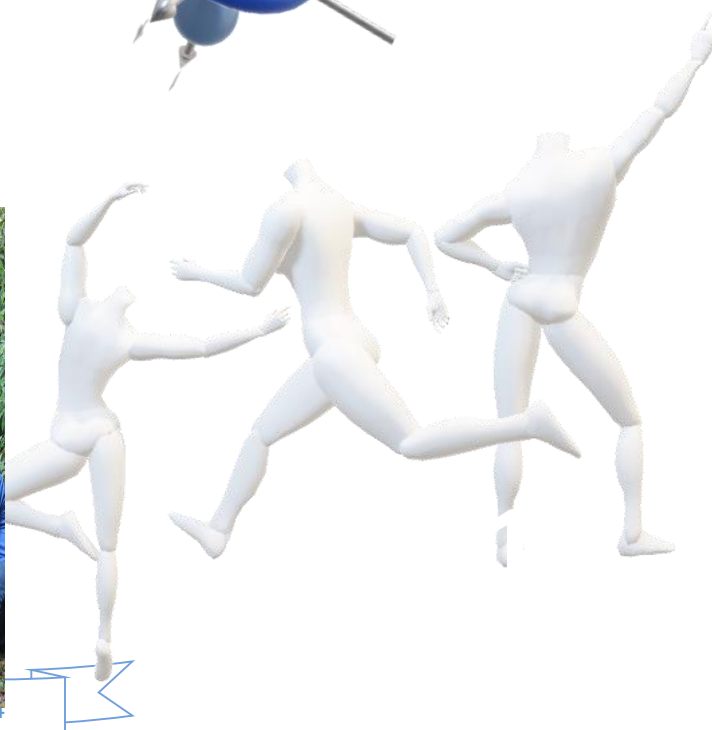
“Cómo Dirigir una Comunidad de Caminantes” fue aprobado mediante Resolución del Consejo Scout Nacional N° 016/2019-2020 del 25 de septiembre de 2019. y deroga toda Resolución o Reglamento anterior

Cumple por lo establecido en el GSAT, código CCC-DNP-CNCC-GSAT.0804.



Cómo Dirigir una Comunidad de Caminantes

Comisión nacional de
Caminantes
2019



AGRADECIMIENTO

Agradecemos primero a Dios-

A todos los dirigentes que formaron parte de la idea de realizar una guía de cómo dirigir una Comunidad de Caminantes en especial a los dirigentes educativo Daniel Gómez, Julio Galáctica, Romel Suñé y todos los Dirigentes que participaron en el Encuentro Nacional de Programa del 2016, INDABA 2018.

Agradecemos también a los Directores Nacionales Gilberto Zambrano, Luis Bermúdez por todo el apoyo y confianza depositado en este trabajo, sin olvidar a el Ex Director de Programa Eduardo Metzner.

DIRECCIÓN NACIONAL DE MÉTODOS EDUCATIVOS
COMISIÓN NACIONAL DE SECCIÓN INTERMEDIA

GUÍA PARA SECCION INTERMEDIA
CAMINANTES

CONTENIDO

- I. LA SECCIÓN INTERMEDIA**
DEFINICIÓN
ETAPAS DE PROGRESIÓN.
- II. COMPETENCIAS**
DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS
ÁREAS DE COMPETENCIA
INSIGNIAS DE COMPETENCIAS
- III. MÁXIMO LOGRO EN LA SECCIÓN INTERMEDIA**
INSIGNIA
REQUISITOS
PROCEDIMIENTOS PARA SOLICITAR LA CONDECORACIÓN ISTMEÑA
- IV. MARCO SIMBÓLICO Y ELEMENTOS DEL MÉTODO SCOUT**
- V. ESTRUCTURA DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES**
- VI. HERRAMIENTAS DE PROGRAMA**
LA CARTA DE RUTA
FORMULACIÓN Y PRESENTACIÓN DE OBJETIVOS
ELABORACIÓN DEL PROYECTO DE CAMINANTE

**ENRIQUECIMIENTO DE LA HOJA DE RUTA A PARTIR DEL PROYECTO Y
LAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
EVALUACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LOGROS**

VII. EL ADULTO EN LA SECCIÓN INTERMEDIA

**VIII. PROGRAMAS MUNDIALES
PROGRAMA SCOUT DE MEDIO AMBIENTE
MENSAJEROS DE LA PAZ**

**IX. ANEXOS
CUADRO COMPARATIVO ENTRE PATULLAS VS. EQUIPOS DE
CAMINANTES.
CUADRO DE SEGUIMIENTO DE CAMINANTES.
COMO REDACTAR UN INFORME DE PROYECTO DE MENSAJEROS DE LA
PAZ.**

LA SECCIÓN INTERMEDIA

Es una Comunidad o familia amplia que tiene como propósito que los jóvenes de 15 a 18 años, VIVAN SU PROPIA AVENTURA; mediante una visión compartida que se fundamenta en la superación personal de los jóvenes de acuerdo con los desafíos inherentes de su edad.

LA COMUNIDAD DE CAMINANTES

Son jóvenes de 15 a 18 años. El Caminante, asume el compromiso de “VIVIR SU PROPIA AVENTURA” en busca de su superación personal. Utiliza una Insignia de color azul con bordes negros, en el centro se muestra una rosa de los vientos y una horquilla. Su color representativo es el Azul.

En la Comunidad de Caminantes, se organizarán en equipos naturales de 4 a 6 integrantes.

Objetivos Educativos de la Sección: Los objetivos educativos correspondientes a esta sección son los asignados a los rangos de edad entre 15 a 18 y se encuentran explicados en la cartilla de objetivos educativos y la Guía para el Dirigente de la Rama Caminantes.

ETAPAS DE PROGRESIÓN, COMPETENCIAS Y SEGMENTOS DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES

Insignia de Progresión: Son un símbolo externo que indican el momento que están viviendo los caminantes, según el rango de edad. Las insignias de progresión tienen por objeto motivar o reconocer el avance de los jóvenes en el logro de sus objetivos personales y se entregan al comienzo de una etapa, ya que son la distinción del desarrollo del joven dentro de la Comunidad.



BUSQUEDA



ENCUENTRO



DESAFIO

ETAPA BÚSQUEDA

(Primera Etapa- **Búsqueda**- 15 años): Se da con el cumplimiento del 50% de sus objetivos personales correspondientes a esta etapa.

ETAPA ENCUENTRO

(Segunda Etapa –**Encuentro**- 16 años): Se da cuando se ha alcanzado la mayoría de los objetivos de la etapa esto puede ocurrir después de un tiempo de permanencia en la comunidad. (50 % de objetivos cumplidos)

ETAPA DESAFÍO

(Tercera Etapa – **Desafío**- 17años): Se entrega cuando se ha alcanzado la mayor parte o la totalidad de los Objetivos Intermedios en la sección.

COMPETENCIAS:

En el caso de la Sección intermedia las especialidades se convierten en competencias. Este importante cambio no solo tiene que ver con la forma de nombrarlas, hay un trasfondo de mucho más peso que el simple cambio de nombre. Tanto en la adolescencia (caminantes) como en la juventud (Rovers) los jóvenes experimentan cambios importantes que los llevan a interrogarse sobre su futuro. **El movimiento scout, atento al cumplimiento de su misión, pretende, a través del Programa Educativo, dotar a los jóvenes de herramientas que les permitan comenzar a definir su proyecto de vida (caminantes), en primera instancia, y a comenzar a llevarlo a cabo (Rovers), como última instancia.**

El crecimiento de los jóvenes en las áreas de crecimiento, a través de la obtención de conductas deseables, plasmadas en los objetivos educativos, está directamente identificado con las insignias de la progresión personal de cada etapa.

Sin embargo, en la adolescencia y la juventud, el programa educativo del movimiento scout pretende ir más allá y coadyuvar, de mejor manera, en la obtención de conocimientos, el desarrollo de habilidades y, sobre todo, el cambio de actitudes, tales que permitan a los jóvenes que participan en él adquirir competencias que es por ello que las especialidades de la manada y la Unidad que se reconocen más por aficiones propias de las edades que las contemplan, dan un salto hacia adelante para transformarse en **competencias** en la Comunidad de Caminantes y en la Comunidad Rovers.

Las competencias están directamente relacionadas con acciones que desarrollan los jóvenes que les ayuden a: mejorar sus conocimientos y/o habilidades de un tema específico.

Se debe entender por competencia las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera

integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral. Las competencias son los conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y practicar en el mundo en que se desenvuelve.

Áreas de competencias:

No veamos el desarrollo de una competencia el logro de una insignia.

Las áreas de competencias son cinco, que representan una serie de actividades de carácter Humano, científico, cultural, tecnológico y ambiental.

1. Competencia de Ciencia y Tecnología: Consiste en el desarrollo de conocimientos científicos y tecnológicos e intereses particulares puestos al servicio de los demás.

2. Competencias de Ciencias Naturales: Consiste en el desarrollo de actividades que tengan participación con el medio ambiente.

3. Competencia de Desarrollo Físico: Consiste en el desarrollo de técnicas de actividades de carácter físico y actividades al aire libre.

4. Competencia Socio Cultural: Consiste en el desarrollo de actividades, humanísticas, artísticas y culturales.

5. Competencia de servicio público: Silueta representativa a trabajo en desarrollo.

En el cuadro que sigue se presentan algunos ejemplos de competencias favorecidas por la vida de grupo y relacionadas con las actitudes. Como sería imposible enumerarlas todas, señalamos las que nos parecen más evidentes.



INSIGNIAS DE COMPETENCIAS Y SUS FASES

Las competencias estarán divididas en fases de la siguiente forma

FASE 1: insignia color azul, indica que se ha desarrollado de una a dos competencias del área correspondiente.

FASE 2: insignia color azul con borde rojo, indica que se han desarrollado de 3 o más competencias del área correspondiente.

AREA DE COMPETENCIA	FASE 1	FASE 2
CIENCIA Y TECNOLOGIA		
CIENCIAS NATURALES Y CONSERVACION		
SOCIO CULTURAL		
DESAFIO FISICO		
SERVICIO PUBLICO		

oñi

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Denominaremos competencias específicas a todas aquellas que por su especialización han sido certificadas por un ente externo al movimiento scout.

Todas las certificaciones externas serán reconocidas por nuestra asociación, para lo cual se emitirá un certificado y esta competencia será acreditada al caminante dentro del área o áreas de competencias establecidas con anterioridad en esta guía.

Algunas de estas competencias específicas son:

COMPETENCIA	ENTE CERTIFICADOR	ÁREA DE COMPETENCIA
PRIMEROS AUXILIOS	CRUZ ROJA, BOMBEROS, SINAPROC.	SERVICIO PÚBLICO
SEGURIDAD VIAL	POLICIA NACIONAL AUTORIDAD DE TRANSITO	SERVICIO PÚBLICO
BACHILLER TÉCNICO, CURSOS,SEMINARIOS DE CARÁCTER TECNOLOGICO.	COLEGIOS TECNICOS,PUBLICOS O PRIVADOS,INSTITUTOS VOCACIONALES	CIENCIA Y TECNOLOGÍA
IDIOMAS	COLEGIOS PÚBLICOS O PRIVADOS, INSTITUCIONES PRIVADAS	SOCIO CULTURAL

3- INSIGNIA DE MÁXIMO LOGRO EN A COMUNIDAD DE CAMINANTES:



El reconocimiento será representado por una insignia celeste con la rosa de los vientos en azul y el istmo de Panamá con la insignia nacional en su interior con letras amarillas "SCOUTS DE PANAMÁ, CONDECORACION ISTMEÑA)

PROCEDIMIENTO PARA EL OTORGAMIENTO DE LA CONDECORACIÓN ISTMEÑA

El comité de comunidad como ente de capacitación revisará periódicamente el trabajo realizado por los integrantes de la comunidad de caminantes y deberá tomar en consideración los siguientes aspectos:

- Proyectos desarrollados para la adquisición de competencias
- Competencias alcanzadas (por lo menos en 3 diferentes áreas)
- Progresión personal (desarrollo acorde a su etapa de crecimiento)
- Participación efectiva en la vida de grupo y comunidad.
- Proyectos de impacto dentro de su entorno.
- Elaboración a un 75% de su proyecto de caminante.

El comité de comunidad emitirá un informe por escrito dirigido al consejo de grupo solicitando el otorgamiento del máximo logro al o los integrantes de la comunidad de caminantes que por su desempeño hayan desarrollado y puesto al servicio de los demás las competencias alcanzadas, logrando impactar en su entorno, demostrando el esfuerzo dado para vivir la ley y promesa scout.

El consejo de grupo informará a la Dirección Nacional de programa de jóvenes el otorgamiento del reconocimiento y esta a su vez emitirá un certificado e insignia, debidamente registrado en nuestra asociación.

4- MARCO SIMBÓLICO DE LA COMUNIDAD CAMINANTE: El desafío de vivir mi propia aventura. Se apoya en 3 dinamismos esenciales propios de la edad. Se basa en héroes que encarnan valores.

Desafío: El reto que representa enfrentar la realidad.

Vivir: Ser actor y no espectador

La propia aventura: posibilidad de probar, (proponer, planificar, desarrollar, evaluar)

Se recomienda apoyarse en un fondo motivador de personajes históricos que encarnan valores y que proporcionan un sentido de identidad.

Además, se puede contar con otros elementos que refuercen el marco simbólico tanto de la comunidad, como de los equipos y estos pueden variar según sus tradiciones:

- Banderines o Estandarte de Equipo.
- Bandera de Comunidad.
- Emblema de Equipo.

Promesa de la Comunidad de Caminante:

“Prometo hacer cuanto de mi dependa
Para amar a Dios, servir a mi país
trabajar por la paz y vivir la ley scout:”

Oración de la Comunidad de Caminantes:

Señor, Enséñame a ser libre y honesto, a descubrir la vida en el servicio, a enfrentar mis temores con optimismo y a salir a tu encuentro con alegría.

Lema: “Trazando Rumbos”

Ley Scout

El y la Caminante
Es una persona digna de confianza
Es leal Sirve a los demás
Comparte con todos
Es amable Protege la vida y la naturaleza
Se organiza y no hace nada a medias
Enfrenta la vida con alegría
Cuida las cosas y valora el trabajo
Es una persona limpia en pensamientos, palabras y obras

Llamada general de caminantes: // - - . - // “Q”

Ceremonias: Las ceremonias más comunes en la Sección Mayor, Comunidad de Caminantes son:

Entrega de las Insignias de Progresión

Ceremonia de Promesa

Ceremonia de las Insignias de Competencias.

Pase a la Comunidad de Caminantes,

Pase a la Comunidad Rovers.

BANDERA DE COMUNIDAD DE CAMINANTES



FONDO: AZUL NAVY

LETRAS Y FIGURA: AMARILLAS

ANCHO. 100 cm.

ALTO: 100 cm.

ROSA DE OS VIENTOS: 28 cm. De largo

22 cm. De ancho

TEXTO: DISTRIBUIDO ARMONICAMENTE

5- ESTRUCTURA DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES: Los organismos o estructuras de funcionamiento dentro de la Comunidad de Caminantes son:

1. Congreso de Comunidad: Establece normas de convivencia y decide objetivos y actividades de la Comunidad. Está integrada por todos los jóvenes de la comunidad.

2. Comité de Comunidad: Ordena las operaciones y capacita. Está integrada por los coordinadores de equipo, líderes de Grupos de Trabajo y dirigentes (orientadores)

3. Consejo de Equipo: Delibera todas las actividades del equipo. Está integrada por el coordinador y los miembros del equipo.

4. Equipo de Orientadores: Brinda orientación educativa, y apoya a la evaluación. Son los dirigentes, quienes siguen siendo responsables de la Comunidad.

A- EL EQUIPO: Está formado por un máximo de 6 miembros los cuales son amigos muy cercanos. Su tiempo de vida obedece a la cohesión de los miembros del mismo durante la etapa de Caminantes. Su función es la de un grupo formal e informal de amigos que por medio de experiencias realizadas crea un ambiente de crecimiento y madurez. Tiene un coordinador y un Subcoordinador que dirige la operatividad del Equipo. No existen límites de Equipo en la Comunidad.

B- GRUPO DE TRABAJO: Está formado por un número indeterminado de miembros quienes tienen un compromiso con la tarea encomendada en Pro de un Proyecto determinado. Su tiempo de vida es igual a la vigencia de la tarea a realizar dentro del Proyecto. Su función se limita a realizar su tarea sin tener que ser formalmente una estructura sólida. Tiene un responsable que responde por los avances de la tarea ante el Líder del Proyecto. Los límites de Grupo de trabajo en los Proyectos son determinados por el Líder del Proyecto tomando en cuenta las tareas por realizar.

C- ASPECTOS DESTACADOS: El equipo es el eje central y también tiene un carácter formal e informal: El equipo es un grupo fundamental cohesionado. Los equipos tienen un máximo de 6 integrantes. Su integración será perfectamente horizontal, esto quiere decir que los jóvenes que integren el equipo con la misma edad. El Consejo de Equipo (integrada por todos los miembros del equipo) toma las decisiones del mismo. El coordinador de equipo es un líder temporal, quien es elegido democráticamente por los miembros del equipo. La comunidad de caminantes no está integrada por un número ideal de equipos. En la comunidad de caminantes comienza el trabajo en proyectos: Con orientación social. Para cada proyecto se formarán uno o varios grupos de trabajos independientes de los equipos, que a su vez contarán con Líderes de Proyecto y responsables de tareas específicas.

6- HERRAMIENTAS DE PROGRAMA Uno de los problemas que genera la simple enunciación de herramientas para el programa sin un correlato metodológico es la dificultad para la aplicación del Programa en el patio del grupo, con los chicos y chicas concretos. Dentro de las líneas de argumentación a favor de dicha práctica, se podría decir que la ausencia de “modelos” es una apelación a la creatividad del dirigente de jóvenes para que pueda crear las herramientas adecuadas; una argumentación en oposición de dicha práctica podría ser que justamente la construcción de un modelo mínimo de trabajo permite que el dirigente de jóvenes pueda recrearlo a partir de las necesidades de sus chicas y muchachos como así también de su comunidad.

Progresión De la Comunidad de Caminantes: Podríamos decir que desde el campo de la Progresión deberíamos cumplir seis pasos para garantizar el buen desarrollo del Programa:

- 1) Construcción de la Carta de Ruta.
- 2) Formulación y presentación de objetivos personales.
- 3) Elaboración del Proyecto Caminante
- 4) Enriquecimiento de la Hoja de Ruta a partir del Proyecto elegido y actividades complementarias.
- 5) Evaluación y reconocimiento de logros.

La Carta de Ruta: Es el compromiso asumido por los miembros de la Comunidad de Caminantes, en sus distintitos niveles de estructura

CARTA DE RUTA CAMINANTES

Compromiso de Nivel ¿Cómo Lograrlo? LOS CAMINANTES NOS COMPROMETEMOS A Respetarnos, Organizarnos, Saber escucharnos, promover la Igualdad, Ayudarnos e Integrarnos en las actividades que hagamos como Comunidad. Esforzándonos por comprendernos, sin discriminar. Siendo respetuosos y responsables. Abriéndonos al resto. Respetando los horarios previstos.

LOS EQUIPOS NOS COMPROMETEMOS A Cumplir con nuestro Lema y llevar nuestro uniforme con Orgullo.

No excluir a personas entre los equipos. Adaptar a los nuevos a los Equipos. Entendernos y unificarnos como Equipos.

Conociéndonos, portando el Uniformes. Cumpliendo con el Lema. Teniendo una buena comunicación y una buena comprensión. Abriéndonos a los otros.

LA COMUNIDAD CAMINANTE SE COMPROMETE CON EL GRUPO A Mantenerlo, dar el ejemplo con los más chicos y mejorarlo

Limpiándolo, organizándonos, siendo solidarios. Teniendo buenas actitudes. Haciendo lo que nos toca.

LA COMUNIDAD CAMINANTE SE PROPONE A Dar el ejemplo. Asumir compromisos. Respetar y cumplir la LEY SCOUT

Actuando con responsabilidad, participación y con conocimiento de la LEY.

. La Carta de Ruta es la brújula que orienta las acciones y que permite que la Propuesta hecha para todos los jóvenes de la Comunidad Nacional asuma los rasgos particulares de la comunidad a la que se pertenece. Si bien todos los Caminantes de Panamá comparten un mismo país; los desafíos y las características de cada comunidad son distintas, por eso los Caminantes tratan de poder pensar en la particularidad del lugar en que cada una de sus localidades.

FORMULACIÓN Y PRESENTACION DE OBJETIVOS PERSONALES

“HOJA DE RUTA”



La consideración de estas diferentes áreas de crecimiento es una perspectiva educativa muy útil, ya que nos permite:

- Evitar que las actividades desarrolladas en los equipos, grupos de trabajo y en la propia Comunidad se concentren sólo en algunos aspectos de la personalidad de los jóvenes, descuidando los otros.
- Contribuir a que, en este período de elaboración de la identidad, los jóvenes distingan, poco a poco, esas diferentes realidades que viven en ellos; y ayudarlos, a través de objetivos, a crecer en todas esas dimensiones.
- Evaluar su crecimiento en esas distintas dimensiones.

Sin embargo, no se debe olvidar que nuestros actos entrelazan habitualmente casi todas las dimensiones de nuestra personalidad, y en nuestra vida ellas se entretajan de tal manera, que es difícil distinguir la frontera entre una y otra, ya que se influyen y determinan mutuamente hasta conformar nuestro particular modo de ser.

La formulación de estos objetivos debe ser personal y su evaluación se desarrollará por la observación, en este punto la motivación y la creatividad por parte del dirigente, será un factor importante para hacer llegar a los jóvenes a sus propias conclusiones.

La función de la Hoja de Ruta es sumamente importante, porque la misma es una Herramienta que permite a los Caminantes dentro del marco que se le ofrece en la Comunidad, diagramar su progresión respecto del trabajo que realizará durante el año, como así ir enriqueciendo su diagrama en cada Ciclo de Programa.

- “La forma en que cada caminante expresa las metas que se propone alcanzar”.
- La formulación de un acuerdo personal entre el joven y el dirigente
- El reflejo del “interés del caminante por tomar

en sus propias manos la progresión personal, convirtiéndose en artesano de su propio camino” • La explicación de las metas y acciones que el caminante desarrollará en cada Ciclo de Programa que comienza • La evaluación final del Ciclo de Programa diagramado, respecto metas y acciones propuestas.

Se inicia con una “Carta de Ruta” de la Comunidad de Caminantes. De esta manera se encuentran establecidas las características del Programa, que quiere hacer el “Joven Caminante”, El equipo de Caminantes y La Comunidad de Caminantes, frente a su realización individual, su realización como equipo de amigos, su realización como Comunidad y su realización frente a l grupo. Ya que, aparte de establecer sus metas, también se establece como va a lograrlo.

También podrás conocer cómo dicha propuesta se encarna de manera particular en la Comunidad a la que han decidido pertenecer. Posteriormente podrás encontrar una orientación para que puedas elaborar tu Hoja de Ruta, de manera de que puedas ir planificando los objetivos y evaluando los logros, en ésta gran aventura en la que has decidido participar junto a la Comunidad que acompaña la búsqueda de “Tú Propia Aventura”.

Podemos decir entonces que la “Hoja de Ruta” tendrá:

- Un responsable.
- Motivación.
- Un Lugar
- Diversas Fases de desarrollo.
- Variantes.
- Participación.
- Materiales de apoyo
- Presupuesto
- Supervisión

EL PROYECTO DE CAMINANTE

El proyecto de caminante o proyecto de vida, debe ser el resultado al concluir el periodo del scout dentro de la sección intermedia, no es mas que la formulación de preguntas y respuestas en relación a sus deseo de crecimiento en búsqueda de su formación como persona independiente y productiva, para esto el pilar base son las areas de crecimiento que el joven ha explorado, los proyectos que haya realizado y que le han ayudado a descubrir habilidades en areas especificas o le han despertado curiosidad generando en ellos una vocación o el deseo de profundizar en uno o varios temas.



Si preguntamos a un joven de 17 años ¿cual es su meta en este momento?, quizás nos diga que graduarse del colegio, sin embargo hay que despertar en ellos la capacidad de ver más allá y que el graduarse del colegio solo sea un peldaño a superar para su logro mayor que es su propia vida.

- ¿Qué deseo hacer?
- ¿Cómo me gustaría hacerlo?
- ¿Dónde quiero hacerlo?
- ¿Cuándo quiero hacerlo?
- ¿Qué recursos necesito para lograrlo?
- ¿Cómo consigo esos recursos?

Estas son algunas interrogantes que el joven deberá plantearse y será el acompañamiento de los pares y la orientación y apoyo del dirigente lo que ayudaran a responderlas.

Este proyecto de vida lo llevará el caminante preparado y lo ampliará y ejecutará en la comunidad Rover.

Enriquecimiento de la Hoja de Ruta a partir del Proyecto elegido y actividades complementarias.

La estructura del ciclo de planificación propuesto a continuación es simple, de pocas etapas, al alcance de los jóvenes y de cualquier dirigente. Aumentan sus fases cuando se trata de un proyecto de intervención social o ambiental, como explicaremos más adelante.



El proyecto genera muchas actividades que esta a su vez generan competencias en diversas áreas, el trabajo del dirigente es ayudar al joven a descubrirlas.

Las áreas de acción dependerán muchas veces del entorno en el que se desarrolle la comunidad de caminantes, sin embargo áreas pueden expandirse, no enfoquemos los proyectos solo a las jornadas de servicio, cualquier sueño o deseo se puede convertir en un proyecto, por ejemplo una fiesta de cumpleaños, una salida a comer pizza, una excursión, un campamento, una jornada de limpieza en un parque público, todos tienen en común su organización, las actividades económicas para gestionar los recursos, la logística de transporte de materiales y equipo y al final los logros.

Evaluación y reconocimiento de logros.

De nada sirve la realización de actividades y proyectos si al final no se realiza una evaluación, el éxito, la frustración por trabajos inconclusos, todo es parte del aprendizaje, no se debe considerar un proyecto como exitoso solo por logros positivos, es aquí donde el acompañamiento del dirigente debe hacerse sentir, canalizando todos los aspectos del proyecto y advertir a los jóvenes sobre el aprendizaje alcanzado.

Al finalizar la evaluación debe hacerse el reconocimiento oportuno de las competencias alcanzadas, ya sea de forma individual o en comunidad.

EL ADULTO EN LA SECCION INTERMEDIA

Luego de iniciar su formación como dirigente educativo a través de los cursos de inducción e introductorio, el adulto debe haber comprendido el alcance de la visión y misión del movimiento scout y conocer la historia del mismo.

Para obtener líderes capaces de dirigir una Comunidad de Caminantes debemos superar nuestras perspectivas tradicionales sobre el liderazgo. Habitualmente imaginamos al dirigente scout como una persona especial que marca el rumbo, toma las decisiones cruciales, está en todas partes resolviendo problemas y arrastra detrás de sí a una masa de seguidores. Estos líderes que soñamos se basan en supuestos sobre la incapacidad de la gente, su falta de visión personal, su dificultad para aprender a resolver problemas por sí mismos, su ineptitud para manejar procesos de cambio.

Como es normal que en gran parte de nuestros recursos humanos no reconozcamos esos grandes líderes que soñamos, terminamos imponiendo a la acción de los dirigentes un grueso código de limitaciones y “reglamentaciones”, corriendo el riesgo de generar sólo “operadores de programa”, rutinarios y exentos de creatividad. Esto baja el nivel de los líderes que se interesan en ser dirigentes, aumenta su dependencia respecto de las “instrucciones” y reduce la relevancia y emoción del programa de actividades.

Para dirigir una Comunidad de Caminantes es suficiente contar con hombres y mujeres de buena voluntad, adultos y jóvenes adultos, psicológicamente maduros y moralmente rectos, con condiciones básicas para organizar un grupo y conscientes de que son responsables de una tarea educativa en beneficio de los jóvenes.

La clave no está en las condiciones excepcionales de las personas, sino en la formación que somos capaces de entregarles, en el adecuado equilibrio entre autonomía y supervisión que les ofrecemos para desarrollar su tarea y en el grado en que esa función les ayuda a ellos y ellas a crecer como personas.

Para dirigir una Comunidad no existe un manual con casilleros, como el instructivo de una lavadora automática con programas preinstalados, que nos indica el botón que se debe apretar según el tipo de lavado que se necesita. Por el contrario, las técnicas de gestión suministradas a los dirigentes en su proceso de capacitación y el propio método scout son procedimientos útiles y principios inspiradores, que requieren ser comprendidos como una totalidad y luego adaptados e integrados en la vida cotidiana de una Comunidad de Caminantes, atendiendo a las circunstancias de su entorno y a las características de las personas que la conforman.

la primera función del Equipo de dirigentes es diseñar y ésta es una tarea permanente. Para diseñar bien se necesita:

- Tener un mínimo de creatividad para discurrir soluciones imaginativas a situaciones impensadas.

- Disponer de una formación básica sobre la manera de administrar la Comunidad.
- Comprender el método scout en su globalidad.
- Saber leer la realidad del entorno para adaptar con eficacia.
- Conocer las posibilidades de quienes forman parte de la Comunidad



Programa Scout Mundial de Medioambiente



El Programa Scout Mundial de Medioambiente es una colección de herramientas, recursos e iniciativas para apoyar el desarrollo de la educación medioambiental en el Movimiento Scout alrededor del mundo. El programa está basado en principios medioambientales y objetivos que proveen una base para la educación medioambiental en el Movimiento Scout.

La educación medioambiental es una parte esencial dentro de la oferta educativa del Movimiento Scout y un elemento vital para el desarrollo de mejores ciudadanos para el mundo. Desde el inicio del Movimiento Scout, los jóvenes han estado conectándose con la naturaleza, aprendiendo de ella y realizando acciones positivas para su medioambiente local y global. Hay muchos más retos medioambientales hoy que cuando el Movimiento Scout comenzó, haciendo incluso más importante la preocupación por el medioambiente en el Movimiento Scout, de manera que sea posible construir sobre el impulso ya establecido y hacer del Movimiento Scout una fuerza positiva para el cambio. El Movimiento Scout juega un papel importante en el desafío de conectar a las personas con el mundo natural, especialmente dada la creciente separación de los jóvenes del ambiente natural. Con casi el 50% de la población mundial viviendo en áreas urbanas, es importante incorporar una “imagen más amplia” del medioambiente, que incluya más que sólo plantas, animales y conservación. Ayudar a los y las scouts a ver la relación entre sus acciones en un área urbana y el mundo natural es un elemento importante de la educación medioambiental. El medioambiente está cambiando a nuestro alrededor, con una pérdida de hábitat y especies nativas, acceso reducido al agua y aire limpio, más sustancias dañinas entrando a nuestro medioambiente y más personas viéndose afectadas por desastres naturales. Los scouts necesitan comprender estos temas y sentirse empoderados para decidir cuáles son las prácticas medioambientales que de manera más apropiada pueden aplicar y así participar activamente en mejorar su área local. El medioambiente es un tema global y el Movimiento Scout es un movimiento global. A través de la educación medioambiental y la acción, el Movimiento Scout puede producir un cambio. La importancia del medioambiente para el Movimiento Scout fue resaltada en la 37a Conferencia Scout Mundial con las resoluciones en educación medioambiental y desarrollo sostenible, 18/05 y 20/05. El Programa Scout Mundial de Medioambiente provee apoyo a scouts para aventurarse en actividades de educación medioambiental, para aprender sobre la naturaleza y el medioambiente, y para tomar decisiones inteligentes sobre el medioambiente, las personas y la sociedad – decisiones que reflejan la Ley y la Promesa Scout. Programa Scout Mundial de Medioambiente El Programa Scout Mundial de Medioambiente es una colección de herramientas, recursos e iniciativas para

apoyar el desarrollo de la educación medioambiental en el Movimiento Scout alrededor del mundo. El programa está basado en principios medioambientales y objetivos que proveen una base para la educación medioambiental en el Movimiento Scout.

El programa Scout Mundial de Medioambiente incluye:

- Principios y objetivos para la educación medioambiental en el Movimiento Scout.
- Marco de trabajo para la educación medioambiental en el Movimiento Scout y la Insignia Scout Mundial de Medioambiente.
- Recursos de Actividad de Programa.
- SCENES – Centros Scouts de Excelencia para la Naturaleza y el Medioambiente. • Reconocimiento Scouts del Mundo.
- Alianzas.

Principios y objetivos para la educación medioambiental en el Movimiento Scout

Los Scouts trabajamos para conseguir un mundo en donde:



A1. Personas y sistemas naturales tienen agua y aire limpio



A2. Existe suficiente hábitat natural para mantener las especies nativas



A3. Se reduce el riesgo de sustancias dañinas para las personas y el medioambiente



A4. Se aplican las prácticas medioambientales más apropiadas



A5. Las personas están preparadas para responder a riesgos medioambientales y desastres naturales

Los principios y objetivos forman la base que delinean el enfoque de la educación medioambiental en el Movimiento Scout. Los principios reafirman el compromiso del Movimiento Scout con el medioambiente y su lugar en el programa scout en general. Los objetivos identifican los temas medioambientales clave que encaran al mundo y proveen un enfoque para que el Movimiento Scout los enfrente. Principios La educación medioambiental es una parte esencial dentro de la oferta educativa del Movimiento Scout y un elemento vital para el desarrollo de mejores ciudadanos del mundo. El Movimiento Scout ofrece oportunidades para experimentar y estar en contacto con la naturaleza. Los Scouts están activamente comprometidos en programas educativos para tomar decisiones inteligentes sobre el medioambiente, las personas y la sociedad - decisiones que reflejan la Ley y la Promesa Scout.

La Insignia Scout Mundial de Medioambiente

La Insignia Scout Mundial de Medioambiente busca crear conciencia de la responsabilidad personal por el ambiente. La insignia motiva a los y las scouts a conectarse con la naturaleza, pensar acerca de cómo interactuamos con el ambiente y tomar acciones para protegerlo. El ambiente es un asunto global y la insignia se enfoca en aprender acerca de los problemas locales y globales y cómo tomar acciones locales puede ayudar en ambos niveles.

La Insignia Scout Mundial de Medioambiente se basa en los principios y metas para la educación ambiental en el Movimiento Scout. La insignia se gana al ejecutar dos etapas: Descubierta y Actuar. Para la primera etapa cada objetivo se explora por medio de una variedad de actividades basadas en experiencias que permiten al participante conectarse con el asunto, aprender sobre el mismo y pensar cómo interactuamos con el mismo. Para la segunda etapa, se identifica la necesidad de actuar y se planea y ejecuta un proyecto ambiental. Este proyecto debe relacionarse con el aprendizaje alcanzado en la etapa de exploración y las condiciones ambientales locales. El propósito de la insignia es que los scouts identifiquen su responsabilidad personal hacia el ambiente. Esto no debería terminar una vez lograda la insignia. Se espera que ganar la Insignia Scout Mundial de Medioambiente sea el primer paso para despertar entusiasmo por el mundo natural y crear una generación de scouts que se preocupen por el ambiente y estén preparados para desarrollar acciones para protegerlo. El marco de trabajo sobre educación ambiental en el Movimiento Scout y la Insignia Scout Mundial de Medioambiente ofrece objetivos educativos para cada meta, basado en tres rangos de edad: menores de 11 años, de 11 a 14 años y mayores de 14 años. Las guías para actividades brindan mayor contenido de apoyo para ayudar con el desarrollo y entrega de la Insignia Scout Mundial de Medioambiente. Las Ecorregiones, un punto de partida.



SCOUTS MENSAJEROS DE LA PAZ

¿Qué es Mensajeros de la Paz?

Es una iniciativa elaborada para crear y dar a conocer todos los proyectos que realizan los scouts a favor de la paz en sus comunidades, estando consciente del problema en un enfoque global.

RED GLOBAL DE MENSAJEROS DE LA PAZ

La Red Global de Mensajeros de la Paz es un instrumento para la conexión de los proyectos a favor de la paz. Utilizando los medios de comunicación social, la Red permitirá a los Jóvenes mostrar sus proyectos de servicio y comunicarse en línea para compartir sus ideas, contar sus historias y trabajar juntos para construir la paz en sus comunidades. Perteneciendo así al Círculo de Mensajeros el cual es certificado y te adjudica la insignia del Círculo de Mensajeros.

¿Qué es el Círculo de Mensajeros?

El Círculo de mensajero es aquella certificación que se le da a un adulto o joven voluntario por haber ejecutado con éxito un proyecto en pro de las necesidades de una comunidad y haberlo registrado en la Red global de mensajeros: <http://scoutmessengers.org/es> .



La insignia del círculo de Mensajeros tiene una medidas de 7cm de alto por 5cm de alto.



El Modelo del certificado que te acredita como mensajero de la paz es el mismo modelo para cada uno de aquella persona voluntaria miembro al círculo de Mensajeros.

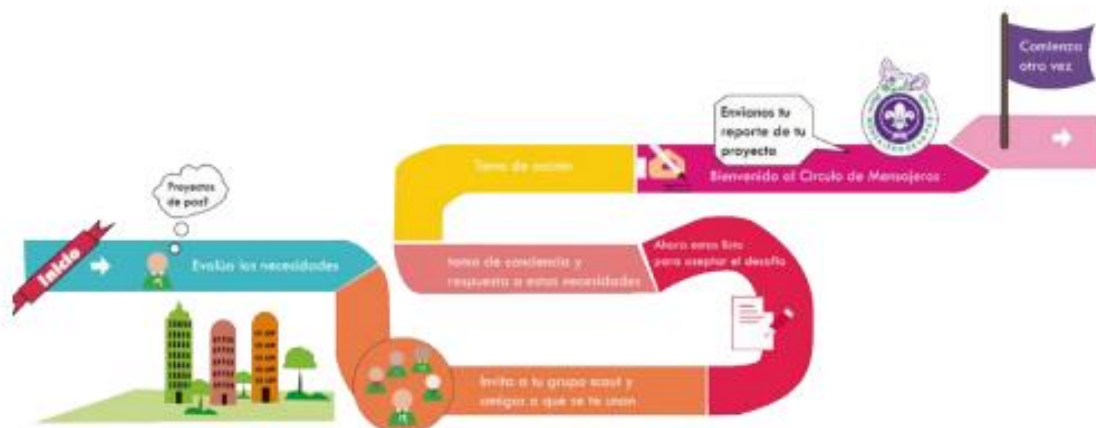
Insignia del Círculo de Mensajero

La insignia del círculo de mensajero es la acreditación que se le da a todo adulto o joven voluntario que haya realizado y compartido en la Red de Mensajeros un proyecto por la paz en su comunidad (Proyectos Scout del Mundo y Programa Scout mundial también son considerado proyectos a favor de la paz), la cual dicha certificación tiene una duración de tres (3) años.

Proyecto por la Paz

Es muy sencillo realizar un proyecto a favor de la paz solo es necesario seguir tres pasos fundamentales:

- Evalúa las necesidades.
- Toma de conciencia y respuesta a estas necesidades.
- Toma de acción.



Evalúa las necesidades

El primer paso para realizar un proyecto por la paz es identificar los problemas que existen en la comunidad local. Para ello es necesario hacerse la siguiente pregunta:

¿Cuáles son las situaciones que enfrentas en tu comunidad que deberían cambiarse?

Luego de identificar cuáles son las diferentes situaciones que afectan tu comunidad debemos identificar esas situaciones dentro de las seis (6) temáticas de un proyecto por la paz, como lo son:

Medioambiente: Existencia de diferentes factores externos que impiden el natural desenvolvimiento en su entorno.

Social: Todo aquel factor que genere un desequilibrio económico, preferencias e injusticias en clases, raza y credo.

Salud: Existe desinterés, falta de conocimiento y mala implementación del factor salud.

Servicio: Aquellos factores que impiden el desenvolvimiento y desarrollo de las comunidades.

Resolución de Conflictos: Existe indicio de intolerancia en los habitantes o entorno de la comunidad.

Promoción del diálogo: Existe la necesidad de promover, formar o implementar voceros por la paz en la comunidad.

Toma de conciencia y respuesta a estas necesidades

Los Scouts analizan la información que han reunido y desarrollan una respuesta personal para el problema que han identificado. Ellos toman conciencia de la dimensión humana del tema y desarrollan un sentido de empatía, participación y compromiso. Esta etapa está destinada a ayudar a los jóvenes para que desarrollen la toma de conciencia y empatía sobre el asunto seleccionado y comprendan las causas y consecuencias del asunto. El nivel y la profundidad del conocimiento estarán en función de su edad. Los métodos para ayudar a los jóvenes a desarrollar la toma de conciencia y la empatía deben ser activos y desafiantes. Para lograr el análisis de las situaciones y lograr la toma de conciencia y empatía podemos encontrar las actividades apropiadas en el Tesoro de Actividades.

Tesoro de Actividades

El tesoro de actividades es una colección de herramientas estudiadas y probadas, que ayudan a analizar las situaciones de la comunidad mientras los jóvenes toman conciencia de las situaciones y crean empatía entre ellos a través de las fichas de actividades encontradas en el mismo, en el área de Toma de Conciencia.

TOMA DE CONCIENCIA

- Cartas de Problemas.
- Imágenes Fotográficas.
- Plegarias en Globo.
- Producción Mediática.
- Qué ocurre después.
- Quién son los afortunados.

Luego de haber realizado la toma de conciencia y haber logrado mayor empatía entre los jóvenes voluntarios, debemos analizar cuáles son las siguientes acciones necesarias para ayudar a solventar esa problemática ya analizada. Para lograr esto podemos realizar las fichas de actividades encontradas en el Tesoro de Actividades en el área de Respuestas a las Necesidades

RESPUESTAS A LAS NECESIDADES

- Círculo de Discusión.
- Debate en Globo.



- Diagramas de Flujo.
- Ejercicio de Clasificación en forma de Diamante.
- Juegos en Ronda.
- Líneas de Opinión.
- Periódicos y Revistas.
- Producción Mediática.

- Qué ocurre después.

Toma de Acción

Si la fase de Toma de conciencia y Respuesta a las Necesidades ha sido exitosa, los jóvenes deben haber desarrollado un sentimiento de compromiso personal y deben estar ansiosos por ir a la acción. El Adulto supervisor debe trabajar con los jóvenes para desarrollar el proyecto y el plan de acción. Las propuestas deben ser discutidas y aprobadas por los jóvenes. La Herramienta encontrada en el Tesoro de Actividades (Planificación del Proyecto) dispone un plan para ayudar con esta etapa del proyecto. Para emprender el proyecto con éxito los jóvenes deberán desarrollar destrezas más específicas, por ejemplo: Solución de problemas y mediación, toma de decisiones, pensamiento y análisis críticos, escuchar, etc. El Adulto supervisor y los coordinadores de equipo encontrarán buenos ejemplos de la planificación y proyectos en los “Ejemplos Desarrollados”. Luego de haber desarrollado la toma de acción y haber contribuido a solventar la situación es hora de enviar tu reporte. Comparte tu experiencia en la Red de mensajeros (<http://scoutmessengers.org/es>) y se parte del Círculo de Mensajeros.

Diferencias entre la PATRULLA SCOUT y el EQUIPO CAMINANTE

PATRULLA

La patrulla es un grupo de amigos orientado a la acción

EQUIPO

El equipo es un grupo de amigos más orientado a la relación

Esto produce consecuencias

Tiene de 5 a 8 integrantes.

Es permanente, pero los cambios son habituales.

Pueden ser verticales u horizontales.

Además de la amistad, su cohesión requiere homogeneidad de intereses.

Todas las actividades de los pequeños grupos son "por patrullas".

Aunque flexible, hay una estructura interna que guarda relación con la identidad de la Patrulla.

Las normas internas crean la "cultura de la patrulla" y están generalmente referidas a su forma de funcionar.

El liderazgo es más permanente y el Guía de Patrulla, que personifica los motivos y aspiraciones de los demás jóvenes, es un "iniciador de las acciones" de la Patrulla.

Como existe una relación de amistad, pero no selectiva, los conflictos están más relacionados con el liderazgo, las operaciones y la acción.

La Patrulla tiene varios símbolos concretos de pertenencia.

Tiene de 4 a 6 integrantes.

Es más selectivo y los cambios no son frecuentes.

Tienen tendencia a ser horizontales.

La cohesión se basa fundamentalmente en la profundidad de la relación.

Es usual que algunas actividades y proyectos se realicen "por grupos de trabajo" temporales.

La estructura interna es reducida y no influye en la identidad del Equipo.

Las normas internas tienden a disminuir y la "cultura del equipo" está casi siempre referida a la calidad e intensidad de la relación.

El liderazgo es más rotativo, menos gregario, y el líder es más un coordinador. De ahí su nombre: *Coordinador de Equipo*.

Como hay relaciones más intensas y profundas con amigos más selectivos, suelen aumentar los conflictos de carácter emocional.

El Equipo tiene pocos símbolos de pertenencia y tienden a ser abstractos e implícitos.



GRUPO: _

[illegible]

PROGRAMA DE REUNION SEMANAL

La reunión semanal provee un espacio para interactuar jóvenes y adultos, recordemos que en la sección intermedia el adulto debe saber en que momento estar y en que momento desaparecer.

La reunión semanal de caminantes en esencia, debe permitir el desarrollo de las actividades programadas y se sugiere que en las mismas se genere un espacio para la interacción de jóvenes y adultos a través de juegos o dinámicas que permitan estrechar los lazos de confianza y reforzar el trabajo en equipo.

Este encuentro semanal debe ser de mínimo 4 horas en donde se discutan temas pendientes , se de seguimiento al calendario de actividades y a la ejecución de los proyectos.

Se sugiere que el programa de reunión sea preparado con antelación por el comité de comunidad para asegurarse que el mismo cumpla con los objetivos establecidos por el diagnostico.

EJEMPLO DE PROGRAMA DE REUNION

APERTURA Deberes con Dios y la Patria.	DIRIGIDO POR EL COORDINADOR DE COMUNIDAD
DINAMICAS DE INTEGRACION 30 minutos dinámicas y juegos ACTIVIDADES ECONOMICAS Ejecución de actividades económicas SEGUIMIENTO DE ACTIVIDADES Proyectos Evaluación de Progresión personal Planeación de Campamento o excursión Integración de Nuevos Miembros Confección de Permisos	Puede ser desarrollada por el dirigente o por el coordinador de comunidad Desarrolla la participación juvenil a través de las instancias de gobierno dentro de la sección, como son el comité y el congreso de comunidad según sea el caso. Brinda la oportunidad al dirigente de realizar la observación para el apoyo en la evaluación de la progresión personal.
DESARROLLO DE PRACTICAS DE VIDA AL AIRE LIBRE	Actividades, juegos, competencias tendientes a la practica y aprendizaje de actividades al aire libre.
LIMPIEZA DEL AREA AVISOS VARIOS CLAUSURA	

Este es solo un ejemplo de como puede ser una reunión semanal, sin embargo las mismas no deben obedecer a algún patrón establecido ya que las mismas deberán ceñirse a las necesidades imperantes de cada comunidad o equipo de caminantes, en el caso de los dirigentes deben recordar su función como garantes de la misión del movimiento scout.

CEREMONIAS EN LA SECCION INTERMEDIA

A través de la vida son muchas las situaciones por las que puede atravesar una persona, hay situaciones que marcan y dejan huella en la memoria de cada quien, si preguntamos a un grupo de personas en qué fecha exacta realizó su promesa por primera vez quizás no lo recuerde, sin embargo, lo más seguro es que recuerde como, donde fue y quienes estuvieron presentes, de la misma forma cada situación, cada logro, cada competencia adquirida debe ser entregada en una ceremonia.

Las ceremonias permiten un espacio de evaluación del trabajo que realiza la comunidad, sirven como motivación a los demás miembros del grupo, generan compromiso, estimulan el sentido de pertenencia.

No existe una receta para cada ceremonia ya que la misma va a ser individual, muchas veces las mismas obedecerán a la forma en que cada persona haya desarrollado sus objetivos o las circunstancias de cada momento.

Lo que si sugerimos es que se debe crear un marco que permita hacer de cada momento un hecho trascendente en la vida de la comunidad y sus miembros.

1. Recepción de un nuevo miembro

Pase de sección de Unidad a Caminante

Una vez realizada la despedida dentro de la unidad scout, el coordinador de comunidad será el responsable de recibirlo y llevarlo ante el congreso de comunidad, aquí el nuevo miembro será invitado a renovar su promesa.

Recibiendo a un nuevo miembro que no ha pertenecido al movimiento scout.

No muy a menudo tendremos jóvenes que se unan a nuestro movimiento a los 15 años, esto es todo un desafío, si este es el caso, una de las responsabilidades del coordinador de comunidad es encargarse de la integración de los nuevos miembros, una vez concluida la fase de integración se le invitará al joven a realizar su promesa, para lo que deberá entender la ley y promesa scout y conocer la oración de caminantes.

Recordemos que la aceptación de la promesa y ley es de forma voluntaria por lo que el aspirante a CAMINANTE deberá solicitar ante el congreso de comunidad la celebración de su ceremonia de promesa.

Una vez establecida la fecha y lugar para la ceremonia el joven será invitado ante el congreso de comunidad para que realice su promesa.

2. Entrega de cintas de sección.

Las cintas de sección serán entregadas por el coordinador de equipo (de tener más de un equipo), o el coordinador de comunidad.

Deberán ser entregadas al momento de realizar o renovar su promesa.

3. Insignias de Progresión, insignias de competencias y reconocimientos.

Podrán ser entregadas por el coordinador de comunidad o el responsable de sección.

Este tipo de reconocimiento podrán entregarse al momento del cierre de ciclo de programa dentro del congreso de comunidad.

4. La partida

El caminante que está a punto de partir deberá presentar ante el congreso de comunidad su proyecto de vida, una vez haya finalizado se despedirá de cada uno de los miembros de la comunidad de caminantes y será el responsable de sección quien lo acompañe y entregue a la comunidad ROVER.

COMO ESCRIBIR UN BUEN ARTICULO SOBRE TU PROYECTO SCOUT PARA PUBLICARLO EN LA PAGINA DE MENSAJEROS Y CONVERTIRLO EN UNA NOTICIA QUE DE LA VUELTA AL MUNDO:

1) DECIDE COMO CONTAR LA HISTORIA: Cuenta tu proyecto Scout como si fuera una noticia que aparece en el periódico. Utiliza palabras sencillas tratando de evitar las palabras raras de la "Jerga Scout" para que incluso la gente que no es Scout o los Scouts de otros países también entiendan de qué se trata tu historia. Puedes contarla en primera persona, como un reporte o como una entrevista imaginaria.... ¡Tú eliges!

2) DESCRIBE TU PROYECTO: Incluye los siguientes elementos en tu relato:

- **¿Qué están haciendo?**
- **¿Cómo lo hacen?**
- **¿Por qué?** Necesidades o problemas detectados en tu comunidad y que decidieron intentar solucionar como scouts. ¿Que los motivó a realizar ese proyecto? Si se inspiraron en otro proyecto. ¿En cuál?
- **¿Quiénes participan o participaron?** (Tu equipo, tu grupo, tus compañeros de la escuela etc.)
- **¿Dónde son? (Grupo Scout, ciudad y país)**

3) MIDE EL RESULTADO DE TU PROYECTO: NECESITAMOS 3 NUMEROS PARA MEDIR LO QUE LOGRARON:

- **3.1) Cuantos Scouts participaron en el proyecto.**
- **3.2) Cuantos Horas de trabajo invirtieron en el proyecto en total.** Por ejemplo, 10 Scouts limpiando un parque durante 5 horas, ($10 \times 5 = 50$) y que planificaron la actividad juntos durante 2 horas ($10 \times 2 = 20$) y una hora de búsqueda de materiales y preparación de los mismos son $10 \times 1 = 10$) O sea que entre todos invirtieron $50 + 20 + 10 = 80$ Horas de trabajo voluntario en beneficio de la comunidad.
- **3.3) A cuanta gente beneficiaron con el proyecto?** (De forma directa e indirecta)

Las cifras concretas ayudarán a entender la real magnitud de tu proyecto.

4) MENSAJE FINAL: Termina tu historia con un mensaje final contando que son Mensajeros de la Paz (o por qué eres o son Mensajeros de la Paz e invita a otros Scouts a unirse como Mensajeros y a compartir sus proyectos.

5) NO OLVIDES PONER TU PIN EN EL MAPA MUNDIAL DE PROYECTOS SCOUTS: Inscribe tu proyecto en www.scout.org (y a todos los participantes del mismo) y luego envía tu artículo y las fotos o videos del mismo a stories@scoutmessengers.com

El desafío es mandar el proyecto y una vez que se publique conseguir que al menos sea compartido 100 veces desde la página de Facebook de Mensajeros de la Paz. ¿Qué dices? Estas dispuesto/a inspirar a más Scouts con tu historia para que comiencen nuevos proyectos que ayuden a Construir un Mundo Mejor? Entonces, tú también puedes ser Mensajero/a de la Paz! ¿A qué esperas?...

Si tienes alguna duda contacta a los representantes de mensajeros de la paz en tu asociación.



BIBLIOGRAFÍA

CICLO INICIAL DE CAMINANTES

DIRECCIÓN NACIONAL DE MÉTODOS EDUCATIVOS

ASOCIACIÓN NACIONAL DE SCOUTS DE PANAMÁ

REGLAMENTO NACIONAL DE PROGRAMA 2010

DIRECCION NACIONAL DE MÉTODOS EDUCATIVOS

ASOCIACIÓN NACIONAL DE SCOUTS DE PANAMÁ

GUÍA PARA DIRIGENTES DE LA RAMA CAMINANTES

OFICINA SCOUT MUNDIAL

REGIÓN INTERAMERICANA

Con el propósito de dotar a la sección intermedia CAMINANTES de la Asociación Nacional de Scouts de Panamá de un documento propio que permita la mejor implementación del programa de jóvenes sugerido por la Oficina Scout Mundial a través de la Oficina Regional, se ha preparado este manual que esperamos sea de aprovechamiento para todos los miembros de nuestra organización.

Este documento fue preparado por Daniel F. Gómez B. y presentado y consensuado en la mesa de trabajo realizada en septiembre de 2016 en el Campo escuela Loma Coba durante el encuentro de programa 2016.

En esta mesa de trabajo se contó con la colaboración de:

BENILDA DELGADO	GRUPO 37
SERGIO JIMÉNEZ	GRUPO 15
ANGELA ESPINO	GRUPO 30
YOHANA RODRÍGUEZ	GRUPO 3
BENITO AVERSA	GRUPO 11
VÍCTOR TEJADA	GRUPO 35
WILBERTO AGARD	GRUPO 27
HUGO AMED PAZ	GRUPO 16
JULIO C. GALÁSTICA	GRUPO 27
MAYULI SANTAMARÍA	GRUPO 12
DANIEL F GÓMEZ B.	GRUPO 88

TRAZANDO RUMBOS, JUNIO 27 DE 2017.