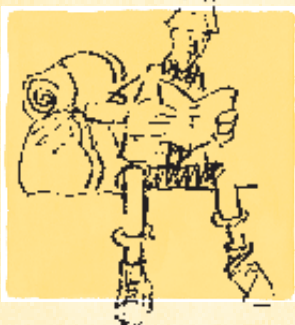


anexo

Glosario



En este glosario se han incluido tres tipos de expresiones: • aquellas que corresponden a conceptos tradicionales cuyo alcance se ha estimado necesario reiterar o rescatar; • algunas utilizadas en el ambiente educativo, con el propósito de precisar el sentido que se les ha dado en esta Guía; y • los nuevos conceptos incorporados al programa scout en los últimos años, especialmente a partir de la formulación por la OSI del *método de actualización y creación permanente del programa de jóvenes*, conocido como *Macpro*.

No se incluyen: • los conceptos tradicionales que en esta Guía han sido empleados en la forma usual; • los lugares, personajes o expresiones provenientes de "El Libro de las Tierras Vírgenes"; y • los conceptos que se mencionan sólo una vez y que fueron suficientemente definidos en el texto o que no requieren mayor explicación.



actitud: predisposición relativamente estable de conducta. Generalmente todo objetivo educativo contiene, entre otras conductas deseables, el logro de una actitud (saber ser).

actitud educativa: predisposición de una persona para contribuir a la educación de otros. Involucra un componente cognitivo o intelectual: conocimiento de lo que se quiere enseñar; un componente afectivo: entrega personal y compromiso con el proceso educativo; y un componente reactivo: capacidad para reaccionar ante distintas situaciones de la manera apropiada.

actividades de refuerzo: tareas específicas dentro o fuera de la Manada, que se sugieren a un niño o niña por parte del dirigente encargado de su seguimiento y evaluación, con el propósito de que adquiera experiencias que le permitan reforzar una determinada conducta que le ha sido difícil lograr.

actividades educativas: conjunto de tareas o acciones que ofrecen al niño la oportunidad de tener experiencias, a través de las cuales puede adquirir y practicar el tipo de conducta prevista en el objetivo.

actividades externas: son aquellas actividades que

los niños realizan fuera del ambiente de la Manada y sin una vinculación directa con su programa de actividades.

actividades fijas: son aquellas que para crear el ambiente previsto por el método scout, necesitan realizarse continuamente y de modo similar. Son actividades fijas de la Manada, por ejemplo, los campamentos, la Flor Roja, las reuniones habituales, las ceremonias.

actividades instantáneas: también llamadas "actividades sorpresa", son aquellas actividades espontáneas, no planificadas en el calendario de actividades de la Manada, que pretenden atraer la atención de los niños, generar un momento de diversión u ocupar un tiempo libre imprevisto.

actividades internas: son aquellas que se realizan por iniciativa del programa de actividades de la Manada, ya sea dentro o fuera de ella.

actividades variables: actividades referidas a diversos contenidos, que contribuyen al logro de objetivos de manera específica y que no se repiten frecuentemente, salvo que los niños así lo decidan.

afectividad: una de las áreas de crecimiento definidas en el sistema educativo scout, que apunta al desarrollo de la capacidad de obtener y mantener un estado interior de libertad, equilibrio y madurez

emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

agentes de evaluación: todas aquellas personas que intervienen o podrían intervenir para dar su opinión sobre el desarrollo y resultado de una actividad o sobre la progresión personal de niños y niñas. Los agentes de la evaluación en la Manada son los propios niños, los dirigentes, los padres y otras personas que intervienen ocasionalmente en las actividades, como el caso de un especialista; o están en condiciones de expresar juicios de valor sobre los logros obtenidos por los niños, como los profesores.

agentes educativos: personas, grupos, instituciones o ambientes que intervienen en el proceso educativo. Los agentes pueden ser intencionados, como la familia y la escuela; o sin intención educativa, como los medios de comunicación, los grupos de pertenencia y otros.

anexo técnico: documento que acompaña a las fichas de actividades cuando éstas requieren información técnica específica para su realización.

aprendizaje por la acción: elemento del método scout que alude a la educación activa y en virtud del cual se plantea que los jóvenes aprenden por sí mismos a través de la observación, el descubrimiento, la elaboración, la innovación y la experimentación.

área de crecimiento: cada una de las dimensiones de la personalidad que en conjunto comprenden la totalidad de las expresiones del ser humano y que, para efectos metodológicos, la propuesta educativa del Movimiento Scout expresa por separado. Las áreas de crecimiento son: corporalidad, creatividad, carácter, afectividad, sociabilidad y espiritualidad.

Asesor Personal de Formación: dirigente scout que acompaña y apoya a otro durante un período de su proceso de formación. Sus características son: actúa en la misma estructura en que ha sido nombrado el dirigente a quien asesora o en la más próxima posible; tiene un mayor conocimiento y vivencia del Movimiento Scout en la misma actividad de aquel a quien asesora; es apropiado al nivel cultural del dirigente que apoya; tiene una posición en la vida de mayor experiencia y madurez; está calificado por la Asociación para desarrollar esa función.

Asistente de Unidad: adulto o joven mayor de edad, miembro del Equipo de Unidad, que colabora en el desarrollo del programa de actividades, anima la participación de los jóvenes, contribuye al seguimiento de su progresión personal y participa en las tareas educativas y de gestión que corresponden a los dirigentes.

autoevaluación: acción de la persona para valorar el trabajo, obras o actividades realizadas por sí misma y sus resultados. La autoevaluación supone la capacidad de diagnosticar las propias posibilidades de alcanzar los objetivos propuestos y la participación en los procesos de aprendizaje que permiten lograrlos.



cacería: nombre que se acostumbra dar a las excursiones de un día de duración. Algunas Manadas, imitando las incursiones de caza de los lobos, acostumbran extender el concepto a toda actividad que signifique salir del cubil, aun cuando no se realice al aire libre.

capacidad educativa: aptitud y habilidad para contribuir a la educación de otra persona. Se trata de una de las condiciones necesarias para el ejercicio de las funciones de cualquier dirigente scout, especialmente si desarrolla su tarea en el área de programa de jóvenes.

carácter: una de las áreas de crecimiento definidas en el sistema educativo scout, referida a la disposición permanente de la voluntad de la persona para organizar sus impulsos y fuerzas de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética, confiriéndole a su comportamiento cierto perfil personal.

carpeta personal: carpeta individual que mantienen los dirigentes respecto de cada miembro de la Manada, en que se incluye la *ficha individual* y la *hoja de control del adelanto*, además de todo otro antecedente o documento que se estima importante para mantener la historia del paso de cada niño por la Manada.

cartilla: publicación orientada a los niños, que complementa la animación del programa que se ofrece en la Manada y que facilita el seguimiento y evaluación de su progresión personal. Existen cuatro cartillas, una por cada etapa de progresión.

celebraciones: término empleado en esta Guía para referirse tanto a las fiestas como a las ceremonias de la Manada.

ciclo de programa: período de una duración aproximada de dos a cuatro meses, dentro del cual se seleccionan, organizan, ejecutan y evalúan las actividades de la Unidad, al mismo tiempo que se evalúa y reconoce el crecimiento personal de los niños.

ciclos de desarrollo: períodos de edad determinados por las características evolutivas de niños y jóvenes y que dan origen a las Ramas del Movimiento Scout. Los ciclos de desarrollo establecidos en la política de programa propuesta para la Región Interamericana son infancia intermedia, preadolescencia y adolescencia, originando respectivamente la Rama Menor (7 a 11 años), la Intermedia (11 a 15) y las Mayores (15 a 21), las que reciben diferentes nombres y en algunos países se subdividen.

conducta: forma en que actúan y reaccionan las personas, observable por otras personas. Así definida, la conducta es un hecho externo y objetivo, pero debemos advertir que hoy se le otorga a la expresión una amplitud mayor, incluyendo en ella los procesos internos de la persona asociados a sus manifestaciones externas, como la motivación y el propósito. En la Guía ha sido usada en este sentido amplio, llamando "conductas" a los conocimientos, actitudes y habilidades propuestas en los objetivos. Debemos también señalar que para algunos se denomina *conducta* a las reacciones que requieren un proceso consciente y *comportamiento* a cualquier tipo de reacción. Otros, consideran comportamiento sólo al conjunto de las manifestaciones externas de la personalidad. No obstante estas diferencias y matices, en la Guía ambas expresiones se han usado como sinónimas.

conocimiento: usado en esta Guía en su sentido pedagógico, como comprensión que la persona adquiere de algo que notoriamente pertenece a la realidad y que por el acto de aprendizaje pasa de desconocido a conocido. Generalmente todo objetivo educativo contiene, entre otras conductas deseables, el logro de un conocimiento (saber). Se alude como *cognitivo* a todo aquello que pertenece a este campo.

Consejo de Grupo:

organismo máximo de toma de decisiones en el Grupo Scout. Está conformado por todos los dirigentes del Grupo, los representantes de los padres, los de la institución patrocinante y el Asesor Religioso del Grupo. El Consejo de Grupo se reúne aproximadamente una vez al mes y sus principales tareas son confeccionar el plan de Grupo, coordinar el trabajo de todas las Unidades, apoyar el desempeño de los dirigentes y evaluar los resultados.

Consejo de la Roca:

organismo máximo de toma de decisiones en la Manada, integrado por todos sus miembros, tanto niños como dirigentes. Una de sus tareas más importantes es la aprobación del plan de actividades de un ciclo de programa.

corporalidad: una de las áreas de crecimiento definidas en el sistema educativo scout, que se refiere a la responsabilidad personal en el crecimiento y funcionamiento del propio cuerpo.

creatividad: una de las áreas de crecimiento del sistema educativo scout que alude a la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

crecimiento: término usado preferentemente desde el ámbito biológico, que se refiere a aquellos aspectos cuantitativos relacionados con el aumento de la masa corporal en las sucesivas y progresivas etapas

que sigue el individuo desde su nacimiento hasta su madurez. En numerosas partes de esta Guía la expresión ha sido usada como sinónimo de *desarrollo*, no obstante que esta última es más amplia.

cuadro de avance: cuadro de doble entrada que algunas Manadas cuelgan en el cubil en un lugar visible para todos y en el que se registran los avances en la progresión personal de cada niño y niña.



desarrollo: evolución de una persona y de sus funciones y capacidades hacia conductas de mayor calidad o consideradas superiores. Se diferencia del alcance de la expresión *crecimiento* en cuanto el desarrollo supone un proceso de construcción y no sólo algo dado, y en que si bien está ligado al crecimiento físico, le agrega componentes cualitativos. A pesar de esa diferencia, generalmente la Guía usa ambas expresiones significando lo mismo.

desarrollo integral: uno de los propósitos del Movimiento, que apunta al desarrollo simultáneo y equilibrado de todas las dimensiones de la personalidad de los niños y jóvenes, suscitando, formando y dando oportunidades de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona.

diagnóstico de la Manada:

actividad realizada por el equipo de dirigentes en el momento de empalmar un ciclo de programa con el siguiente. Su función es sacar conclusiones sobre el estado actual de la Manada, establecer el énfasis educativo del próximo ciclo de programa y definir las características de la propuesta de actividades que se presentará a los niños.

dirigente scout: adulto o joven mayor de edad que constituye un testimonio del proyecto educativo del Movimiento y que se caracteriza

por su rectitud personal, su madurez emocional, su integración social y su capacidad de actuar asertivamente y formar equipo con otras personas. Existen distintas "líneas" en las que una persona puede desempeñarse como dirigente scout: *dirección de jóvenes*, en contacto educativo directo con jóvenes, en cualquiera de las Ramas del Movimiento; *dirección institucional*, prestando servicio en tareas administrativas y de gestión al interior de la Asociación; y *capacitación*, orientada a la formación de dirigentes en estas tres líneas.

diseño de actividades: tarea propia de los dirigentes por medio de la cual se determinan los componentes de una actividad y la relación entre ellos. Comprende objetivos, lugar, duración, participantes, recursos humanos y materiales, costos, fases, riesgos, variantes y evaluación.



educación formal:

actividad intencionada, organizada y conducida por un establecimiento educacional e inscrita dentro de un sistema educativo legalmente establecido, cuyo fin es la promoción en los niños y jóvenes de cambios de conducta, actitudes, disposiciones y capacidades a través de procesos de enseñanza y aprendizaje de contenidos culturales.

educación no formal:

actividad educativa intencionada y sistematizada, que se desarrolla de manera independiente del sistema educativo formal o paralela a él, y cuya finalidad puede ser la formación de un determinado aspecto de la vida personal, el desarrollo armónico de todas las dimensiones de la personalidad o la adquisición de competencias para el desarrollo profesional y social, utilizando generalmente procesos de aprendizaje activo y enfatizando la relación personal.

educación permanente: uno de los propósitos del Movimiento Scout, en virtud del cual se promueve el aprendizaje personal, la autoformación y la superación constante, en la convicción de que todas las personas aprenden sin cesar durante toda su existencia.

ejecución de actividades: una de las fases centrales del ciclo de programa junto con la evaluación, que consiste en llevar a la práctica el plan trazado desde la selección, organización, diseño y preparación de las actividades.

énfasis educativo: visión general del futuro que responde al diagnóstico de la Manada y que procura fortalecer los aspectos positivos, corregir los negativos y orientar las acciones correctoras a realizar durante el ciclo de programa que comienza.

equipo de dirigentes o Equipo de Unidad: grupo de adultos y jóvenes mayores de edad, hombres y mujeres, comprometidos con los principios del Movimiento y que se hacen cargo de la dirección y orientación de la Manada hacia sus objetivos, distribuyendo entre ellos las distintas funciones de su administración y organización. El Equipo de Unidad debe estar integrado, al menos, por un dirigente cada seis niños.

especialidades: actividades complementarias, individuales y voluntarias, que los niños realizan en forma paralela al calendario de actividades de la Manada. Tienen por objeto fomentar en los niños la adquisición y ejercicio de habilidades en torno a un tema específico, estimular el desarrollo de sus aptitudes innatas, motivar la exploración de nuevas aficiones y mejorar su autoestima.

espiritualidad: una de las áreas de crecimiento del sistema educativo scout que alude a la tarea de establecer vínculos personales, íntimos y recíprocos con Dios, asumiendo la fe e integrándola a la vida, y respetando a la vez las opciones religiosas de los demás.

etapas de progresión: etapas que reconocen el avance en el crecimiento de un niño o niña, evaluado a través del logro de sus objetivos educativos personales. En la Manada, las etapas de progresión son cuatro: del lobo pata tierna, del lobo saltador, del lobo rastreador y del lobo cazador.

evaluación: actividad sistemática y continua, cuya función principal es recoger información sobre el proceso educativo, ayudando a mejorar ese proceso y elevando la calidad del aprendizaje de niños y jóvenes. Puede estar referida al niño (evaluación del crecimiento personal); al instrumento (evaluación de las actividades); o al dirigente (evaluación del desempeño).

evaluación de la actividad: observación del desarrollo y resultados de una actividad para saber si se puede mejorar su ejecución o si se lograron los objetivos que se fijaron antes de realizarla.

evaluación de la progresión personal: proceso sistemático y continuo que forma parte de la vida de grupo de la Manada y que recoge y acumula información, permitiendo mejorar la participación del niño o niña, elevar el nivel de logro de sus objetivos y determinar el grado de identificación o discrepancia existente entre su conducta y los objetivos que se ha propuesto.

evaluación por medición: forma de evaluación comúnmente usada en

educación formal, consistente en comparar una cierta medida con una norma estadística ya establecida o con determinados patrones de conducta. De escasa aplicación en la Manada.

evaluación por observación: forma de evaluación que consiste en formular un juicio de valor sobre una descripción cualitativa. Con este fin, los dirigentes y otros agentes de la evaluación, miran, escuchan, analizan, comparan y sacan conclusiones sobre la información obtenida por esas vías.

experiencia: percepciones y vivencias propias, generalmente reiteradas, que los niños adquieren al participar en las actividades educativas y que les permiten practicar y adquirir la conducta (conocimiento, actitud, habilidad) prevista en un determinado objetivo educativo. La experiencia personal es un concepto clave en el sistema educativo scout, basado en el aprendizaje por la acción. En esa acepción ha sido empleada la palabra en esta Guía.



ficha de actividad: recurso metodológico en el cual se diseña una actividad educativa describiendo los elementos que la componen y las posibles relaciones entre todos ellos. Estas fichas ponen a disposición de los dirigentes un conjunto de actividades alternativas, que éstos pueden proponer a los niños tal como se han diseñado o introduciéndoles modificaciones o variantes.

ficha individual: documento que contiene información personal relativa a cada uno de los niños y niñas que forman parte de la Manada. En ella se incluyen antecedentes de identificación individual y familiar, así como información médica imprescindible.

fondo motivador: ambiente de fantasía proporcionado por la historia del pueblo libre de los lobos y otros relatos complementarios, según las fábulas contenidas en "El Libro de las Tierras Vírgenes", de Rudyard Kipling, las que sirven para facilitar a los niños la comprensión de los valores, a través de la transferencia simbólica y la evocación constante de los episodios de dichas fábulas.

habilidad: dominio de la forma de hacer una cosa. Supone una capacidad perceptiva de los estímulos externos que redunda en una actuación eficaz, consiguiendo velocidad y precisión en la realización. Se ha usado en esta Guía como sinónimo de *destreza*. Generalmente todo objetivo educativo contiene, entre otras conductas deseables, el logro de una habilidad (saber hacer).

hoja de control del

adelanto: documento en el cual el dirigente encargado del seguimiento y evaluación de un determinado niño o niña, registra los objetivos personales que de común acuerdo se han considerado logrados, las etapas de progresión aprobadas y las observaciones relevantes sobre el crecimiento personal de ese niño, obtenidas a través de las distintas fuentes y mecanismos de evaluación de la progresión.

infancia intermedia: ciclo de desarrollo que comprende de 7 a 11 años. A su vez, este ciclo se subdivide en dos rangos de edad: infancia media e infancia tardía.

infancia media: primer rango de edad de la infancia intermedia, comprendido entre los 7 y los 9 años.

infancia tardía: segundo rango de edad de la infancia

intermedia, comprendido entre los 9 y los 11 años.

insignia de asociación:

insignia que indica la pertenencia a la organización scout nacional reconocida por la Organización Mundial del Movimiento Scout. En la Manada puede otorgarse cuando el niño o niña empieza a usar su uniforme o en la ceremonia de investidura, junto con la pañoleta.

insignia de especialidad:

insignia que indica la especialidad que el niño ha desarrollado durante un período determinado y que se otorga una vez lograda.

insignia de Grupo:

insignia que indica el Grupo Scout al cual pertenece la Manada y que se otorga cuando el niño o niña comienza a usar su uniforme.

insignia de progresión:

insignia que indica la etapa de progresión en que se encuentra el niño o niña y que se entrega al comienzo de la etapa respectiva.

insignia de promesa:

insignia que indica la realización de la Promesa y que se entrega en la ceremonia respectiva.

institución patrocinante:

organismo de la comunidad que promueve la creación de un Grupo Scout, apoya su gestión educativa con servicios de distinta naturaleza y generalmente le proporciona el espacio físico en que funciona.

investidura: ceremonia en que se reconoce formalmente el ingreso de un niño o niña a la Manada entregándole la pañoleta, símbolo de su Grupo y de la pertenencia al Movimiento Scout.

juego de evaluación:

mecanismo rápido de

evaluación, que permite conocer la opinión de los participantes sobre el desarrollo de una actividad mientras ésta se encuentra en proceso.

juegos democráticos: juegos de simulación en que los niños asumen papeles distintos según el ambiente que se simula; y cuyo fin principal es manifestar la voluntad de la mayoría sobre las actividades que se desea desarrollar durante un ciclo de programa.

lema: frase que resume y recuerda la Promesa y que los miembros de la Manada asumen como compromiso y norma de conducta. El lema de lobatos y lobeznas es *siempre mejor*.

Ley de la Manada:

instrumento educativo mediante el cual se expresan de manera comprensible para los niños los valores del proyecto educativo scout que pueden ser entendidos y vividos a su edad. Los niños se adhieren a la Ley a través de su Promesa.

libro de caja: libro en que se registran ordenadamente los ingresos y gastos de la Manada. El orden y mantención del libro de caja es una tarea conjunta de dirigentes y padres.

maduración: aparición en la persona de cambios morfológicos y conductas específicas determinadas biológicamente y sin la ayuda de ningún aprendizaje. La interacción entre maduración y aprendizaje da lugar al desarrollo. No obstante, la palabra no ha sido usada en esta Guía, y el progreso cuantitativo y cualitativo de un niño hacia su madurez ha sido tratado como un todo e indistintamente bajo las expresiones *crecimiento*, *desarrollo* o *progresión*.

madurez: esta expresión dice relación con un patrón del proceso de desarrollo, aludiéndose comúnmente a ella como a un estado terminal de plenitud y suficiencia de la persona. Se aplica tanto a la totalidad de la persona, en cuyo caso se habla de personalidad madura; como a algunas de sus dimensiones, como podría ser la madurez social; o a funciones o destrezas, como la madurez lectora. En esta Guía ha sido aplicada a la dimensión afectiva, por lo que se ha hablado de equilibrio y madurez emocional.

marco simbólico: conjunto de recursos metodológicos constituido por nombres, símbolos, cantos, juegos, gestos, saludos y muchos otros elementos educativos que en su mayoría se asocian al fondo motivador del pueblo libre de los lobos y que contribuyen a crear la atmósfera de la Manada.

mediación educativa: acción de un agente educativo que sirve de intermediario entre el sujeto que aprende y aquello que aprende. El carácter relacional de la mediación educativa en el Movimiento Scout, está referido fundamentalmente a la acción del dirigente, quien supervisa el valor educativo de las actividades y establece vínculos personales que ayudan a los niños a lograr sus objetivos.

método scout: sistema de autoeducación progresiva fundado sobre la interacción de varios elementos, entre los cuales se destacan el sistema de equipos, la presencia estimulante del adulto, el sistema progresivo de objetivos y actividades, el aprendizaje por la acción, la adhesión a la Promesa y a la Ley, el marco simbólico, la vida en naturaleza, el aprendizaje a través del juego, el servicio a los demás y otros.

módulo de formación: actividad de capacitación que

ofrece a los dirigentes scouts la oportunidad de aprender y practicar por separado capacidades específicas propias de su función. El conjunto de módulos completa una malla de oportunidades de capacitación que responde a la amplia variedad de motivaciones y necesidades de los dirigentes; y que al referirla a una situación particular, permite a cada persona adecuarla a su realidad y completar su perfil, teniendo presente a la vez su historia personal y la función que desarrolla. La flexibilidad de un sistema de formación en base a módulos, se opone cada vez más a la rigidez de los esquemas tradicionales, basados en la sucesión de cursos de idéntica conformación para todos sus participantes.

núcleo educativo: de acuerdo al sistema de equipos propuesto por el método scout, se alude con este nombre al tipo de organización de niños o jóvenes que se considera como base para su integración educativa en el Movimiento, variando las funciones y autonomía de estos equipos según las edades de los jóvenes y el método de la Rama respectiva.

objetivos de la actividad: resultados específicos, en su mayoría observables, que se espera que una actividad genere, tanto en lo que se refiere a productos concretos, como a las conductas que los niños expresan como consecuencia de su participación en ella.

objetivos educativos: de manera general son conocimientos, actitudes y destrezas que el proceso de formación trata de conseguir en el sujeto en situación de educación. La propuesta educativa del Movimiento Scout distingue entre objetivos terminales y objetivos intermedios. En la Manada, como es obvio, los objetivos intermedios se denominan

objetivos educativos de la Manada.

objetivos educativos de la Manada: conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades, establecido de acuerdo a los objetivos terminales y que es posible y deseable que los niños logren entre 7 y 11 años. Están formados por una secuencia de pasos intermedios que se describen para cada rango de edad, cubren todas las áreas de crecimiento y están redactados en un lenguaje que los niños pueden asumir como propio.

objetivos educativos personales: son los objetivos educativos de la Manada luego que cada niño o niña los ha asumido como propios, mediante un proceso de comprensión, adaptación y complementación, en que ha mantenido un diálogo con el dirigente encargado del seguimiento y evaluación de su progresión personal.

objetivos terminales: llamados también "finales" describen, en cada una de las áreas de crecimiento, las conductas que los jóvenes pueden tener la expectativa de lograr al momento de su egreso del Movimiento, alrededor de los 20 años. Son "terminales" en términos de lo que el Movimiento puede ofrecer, pero no lo son para la persona, la que durante toda su vida nunca deja de completarse. Los objetivos terminales se construyen en base al proyecto educativo del Movimiento Scout y permiten concretar el perfil de egreso enunciado en el mismo.

organización de actividades: disposición y articulación coherente de las actividades en el calendario de un ciclo de programa. Se realiza de acuerdo a criterios de equilibrio entre las distintas áreas de crecimiento, entre actividades fijas y variables y entre actividades de corta, mediana y larga duración.

período de introducción:

proceso de duración variable que se inicia al momento del ingreso de un niño o niña a la Manada y que termina con la entrega de la insignia de la etapa en que comenzará su progresión. En este período el nuevo integrante participa como uno más de las actividades de la Manada, conoce a sus compañeros y dirigentes, se familiariza con nombres y símbolos y adopta sus objetivos personales.

personalidad: modo de ser específico del ser humano que comprende el conjunto de sus rasgos o dimensiones.

plan de adelanto: expresión tradicional utilizada para referirse a un conjunto de pruebas o requisitos que los niños debían superar para "adelantar" en su progresión personal. Tanto la expresión, como la fijación de pruebas o requisitos, han sido abandonadas en el método propuesto en esta Guía, por ser prácticas incompatibles con un sistema de progresión en base a objetivos educativos personales.

plan personal de formación:

documento que resulta del acuerdo entre un dirigente y su Asesor Personal de Formación, en virtud del cual se determinan los módulos, actividades formativas y experiencias en que aquel participará, por considerarse útiles para la función que desarrolla.

preparación de actividades:

preparativos necesarios para realizar una actividad en una fecha determinada y que comprende tareas que varían según el tipo de actividad. Entre estas tareas previas cabe mencionar la designación del responsable, la forma en que se motivará a los niños, la puesta a punto del lugar, la consideración de las diversas fases de la actividad, la introducción de variantes y la obtención de los materiales.

preselección de actividades:

selección previa de las actividades, efectuada por los dirigentes para ser propuesta a los niños, los que deciden su desarrollo durante un determinado ciclo de programa. La preselección debe seguir ciertos criterios, como la coherencia con el énfasis educativo fijado y el equilibrio entre las distintas áreas de crecimiento.

principios del Movimiento Scout:

marco referencial de valores esenciales del Movimiento Scout que constituyen su ideario y son la base de su propuesta. Se ordenan en cuatro grupos que consideran la relación del hombre consigo mismo, con los demás, con el mundo y con Dios.

programa de jóvenes: en sentido estricto, todo aquello que niños y jóvenes hacen en el Movimiento Scout. Suele dársele una connotación más amplia, incluyendo en el concepto la forma en que lo hacen (el método) y el fundamento de lo que hacen (propósito, principios). En esta Guía ha sido usado en su sentido estricto, como sinónimo de "sistema de actividades y objetivos". La expresión "de jóvenes", pone énfasis en que son los propios niños y jóvenes quienes proponen o elijen su programa, lo que resalta su carácter dinámico y ubica a los adultos en un papel de facilitadores, en lugar de impositores de un programa rígido y previamente establecido. La expresión "programa de jóvenes" se usa también en contraposición a "programa scout", para resaltar que está destinado a todos los jóvenes y no sólo a los scouts, y que es un programa para la vida y no sólo para la actividad propiamente scout.

progresión personal: logro progresivo de sus objetivos educativos por parte de los niños. La progresión personal se observa y acompaña constantemente y, al término

de cada ciclo de programa, niños y dirigentes se ponen de acuerdo sobre los objetivos logrados durante ese ciclo. De la obtención de un determinado objetivo se deja testimonio poniendo un autoadhesivo en la cartilla del niño; y cuando el avance llega a cierto nivel, se le reconoce mediante un cambio de etapa de progresión. Aunque tienen matices de diferencia, progresión personal se usa en esta Guía como sinónimo de crecimiento y también de desarrollo personal.

Promesa: elemento fundamental del método scout que consiste en un compromiso del niño, libre y voluntario, ante sí mismo y los demás, de ser siempre mejor, amar a Dios y a su país y cumplir la Ley de la Manada.

propósito del Movimiento Scout:

objetivo central del Movimiento Scout, consistente en el desarrollo integral y la educación permanente de los jóvenes.

propuesta de actividades:

propuesta atractiva que los dirigentes hacen a la Manada conteniendo las actividades que han preseleccionado, con el objeto que los niños expresen su opinión y decidan cuáles se realizarán en un determinado ciclo de programa.

proyecto educativo del Movimiento Scout:

declaración sobre la naturaleza, principios y método del Movimiento Scout, formulada para jóvenes y adultos. Para lobatos y lobeznas se expresa en la Ley de la Manada.

Rama: comprende todos los jóvenes de una asociación scout de edades correspondientes a un mismo ciclo de desarrollo, las estructuras a las que pertenecen o los apoyan y los dirigentes que los sirven a todos los niveles. Con distintos

nombres, se distinguen la Rama Menor (7 a 11 años), la Rama Scout o Intermedia (11 a 15 años) y las Ramas Mayores (15 a 21 años). Para un mismo ciclo de desarrollo en algunos casos existen ramas diferenciadas por sexo, especialmente entre 11 y 15 años. Como sinónimo de "Rama", algunos países usan la palabra "Sección".

rangos de edad: en la propuesta scout, períodos de edad establecidos para efectos metodológicos dentro de un ciclo de desarrollo. En el ciclo de desarrollo infancia intermedia es posible distinguir dos rangos de edad: infancia media e infancia tardía. Para cada uno de esos rangos de edad se establecen objetivos educativos.

relación educativa: en un sentido amplio, relación que se establece entre las personas que participan en un proceso educativo. En el Movimiento Scout, se trata de la relación interactiva, de comunicación y colaboración, existente entre niños y dirigentes, en la que aquellos adoptan un papel activo en la adquisición de experiencias y en el logro de sus objetivos, y éstos actúan como guías o facilitadores, ayudando a descubrir el mundo.

Responsable de Unidad: miembro del equipo de dirigentes que además de compartir tareas con los Asistentes de Unidad, coordina el desarrollo del programa, la aplicación del método y la gestión de la Unidad.

seisena: en la Manada, grupo de carácter operativo integrado por seis niños y/o niñas, que presta utilidad para la organización de juegos; la selección, preparación y evaluación de actividades; la evaluación de la progresión personal; la ejecución de tareas rutinarias; el incremento de las condiciones de seguridad en la Manada y otras acciones.

seisenero o seisenera: niño o niña elegido directamente por sus compañeros para coordinar la seisena durante un ciclo de programa. Los seiseneros no tienen mayores atribuciones que aquellas que les han sido entregadas por los dirigentes.

selección de actividades: determinación de las actividades a realizar en la Manada durante un ciclo de programa, adoptada por los niños utilizando los *juegos democráticos*.

servicio: como principio del Movimiento es un valor, ya que invita a los jóvenes a adoptar permanentemente una actitud solidaria ante la comunidad. Como elemento del método scout, el aprendizaje a través del servicio es promovido como forma de exploración de la realidad; de conocimiento de sí mismo y construcción de la autoimagen; de descubrimiento de otras dimensiones culturales y sociales; y de estímulo a iniciativas de cambio y mejoramiento de la vida en común.

sistema de equipos: elemento del método que promueve la pertenencia a pequeños grupos de jóvenes de edad similar como medio para acelerar la socialización, facilitar la identificación con objetivos comunes, enseñar a establecer vínculos profundos con otras personas, entregar responsabilidades progresivas, promover la confianza en sí mismo y crear un espacio privilegiado para crecer y desarrollarse.

sistema de objetivos y actividades: expresión análoga a "programa de jóvenes" o, en algunos casos, a "programa scout", que alude más específicamente al conjunto de objetivos y actividades educativas que el Movimiento Scout ofrece a niños y jóvenes, y que son el centro de lo que ellos hacen. Las actividades permiten a los jóvenes tener experiencias

personales que los conducen progresivamente al logro de los objetivos propuestos para las distintas etapas de su crecimiento.

sociabilidad: una de las áreas de crecimiento del sistema educativo scout, que se refiere a la relación de las personas con la sociedad, con un énfasis particular en el aprendizaje de la libertad y en la práctica de la solidaridad.

Unidad: estructura base de una Rama integrada en un Grupo Scout, formada por niños o jóvenes de edades correspondientes a un mismo ciclo de desarrollo, que realizan el programa scout en conjunto y que tienen los mismos dirigentes y órganos de gobierno. Por ejemplo, de 7 a 11 años, la Unidad es la Manada. En algunos Grupos Scouts se le denomina *Sección*.

vida de grupo: atmósfera que se vive en la Manada gracias a las actividades que se realizan y a las relaciones que se establecen entre sus miembros. Su calidad depende de la intensidad con que se aplican los elementos del método scout.

vida en naturaleza: es un principio del Movimiento y a la vez un elemento del método scout. En el primer caso se trata de una invitación a niños y jóvenes a incorporar la vida al aire libre en su estilo personal de vida, comprometiéndose a contribuir a la preservación, mantenimiento y renovación del mundo natural. Pero la vida al aire libre es también considerada por el método scout como un elemento formativo que permite a los niños descubrir el mundo, desarrollar su cuerpo, ejercer espontáneamente su libertad, desplegar sus aptitudes creativas, descubrir y maravillarse ante el orden de la Creación y obtener otros beneficios educativos difíciles de lograr por otros medios.

Los autores

Este libro ha sido producido conjuntamente por la Oficina Scout Interamericana (OSI) y Scouts de Argentina, União dos Escoteiros do Brasil, Asociación de Scouts de El Salvador, Asociación de Scouts de México y Asociación de Scouts del Perú, quienes en agosto de 1996 constituyeron un grupo de trabajo que a partir de esa fecha se reunió en tres oportunidades en la sede de la OSI en Santiago, Chile.

Formaron parte de este grupo y participaron en la redacción y análisis de textos originales Jorge Javier Fernández y Antonio Farías Márquez, de Argentina; Osny Câmara Fagundes, de Brasil; Ileana de Fernández, de El Salvador; Miguel Martagón, de México; Rosa Segura, de Perú; y Loreto González, Carolina Carrasco, Felipe Fantini, Alberto Del Brutto y Gerardo González, de la OSI.

Colaboraron con el grupo Isabel Amor, Gloria Sanzi y Carlos Moreno, de Argentina; Ernesto Navas, de El Salvador; el R. P. Guido Blanchette, de Chile; Leonel Requena, de Venezuela; y Patricia Dupont, Mayí Allemand, Gabriel Oldenburg y Roberto Torres, de la OSI.

Durante el proceso de análisis previo a la redacción final, innumerables personas, amigos y dirigentes de la Asociación de Guías y Scouts de Chile contribuyeron con aportes personales que fueron valiosos para la armonía y unidad de este libro.

En septiembre de 1997 se incorporó al grupo la Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica, la que participó en la última revisión.

Los dibujos son obra de Mariano Ramos, los textos manuscritos son de María Jesús González y el libro fue diseñado en la OSI por Maritza Pelz. Cystema S.A. hizo la edición electrónica y Morgan S.A. imprimió el libro.

Gerardo González, Director Regional de la OSI, editó los textos y dirigió el trabajo.

La edición finalizó en Santiago, Chile, en la Navidad de 1997.

