

# Glosario



## A

**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 centrales:** son aquellas que son insustituibles para la realización de los objetivos de un determinado proyecto.

**Actividades comunes o de Comunidad:** son aquellas actividades programadas para ser realizadas por toda la Comunidad o por un grupo de trabajo con participación de jóvenes de diferentes equipos. Pueden convertirse en un proyecto cuando reúnen varias actividades.

**Actividades conexas:** son aquellas que permiten ampliar los objetivos y alcance de un proyecto, sin afectar su propósito central en caso de faltar.

**Actividades de equipo:** son aquellas en que sólo participa un equipo. Las actividades de equipo nunca se convierten en un proyecto.

**Actividades externas:** son aquellas actividades que los jóvenes realizan fuera del ambiente del equipo o de la Comunidad de Caminantes 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 Comunidad, por ejemplo, los campamentos, la fogata, las reuniones habituales, las ceremonias.

**Actividades instantáneas:** también llamadas “actividades sorpresa”, son aquellas actividades espontáneas, no planificadas en el calendario de actividades de la Comunidad, que pretenden atraer la atención de los jóvenes, generar un momento de diversión u ocupar un tiempo libre imprevisto.

**Actividades internas:** son aquellas que se realizan por iniciativa del programa de actividades del equipo o de la Comunidad de Caminantes, 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 jóvenes así lo decidan. Cualquier actividad elegida por los jóvenes puede ser realizada como actividad variable, siempre que sea una actividad desafiante, útil, recompensante y atractiva

**Adhesión a la Ley y la Promesa:** componente del método scout que consiste en el compromiso personal de cada joven de hacer todo lo que de él o de ella dependa para vivir de acuerdo con la Ley Scout, en testimonio de lo cual renueva o formula por primera vez su Promesa Scout ante su grupo de compañeros.

**Adolescencia:** período de la vida del hombre y la mujer en la que se produce la maduración sexual y social. En términos generales, se inicia con los cambios biológicos de la pubertad y finaliza con la entrada en el mundo de los adultos, comprendiendo no sólo los aspectos puramente biológicos de la pubertad, sino también aquellos cambios mentales y sociales que serán

determinantes en la formación de la futura personalidad.

**Adolescencia final:** también llamada *juventud*, es el período de la adolescencia que transcurre en general entre los 18 y los 21 ó 22 años.

**Adolescencia inicial:** en términos generales es el período que va desde los 10 u 11 a los 14 ó 15 años.

**Adolescencia media:** transcurre aproximadamente entre los 14 ó 15 y los 17 ó 18 años.

**Agenda:** publicación orientada a los jóvenes y las jóvenes, que complementa la animación del programa en la Comunidad de Caminantes y que facilita el seguimiento y evaluación de su progresión personal. Existe una sola Agenda para todo el período en que el joven permanece en la Comunidad.

**Agente educativo:** 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.

**Aprendizaje:** proceso mediante el cual un sujeto incorpora contenidos, adquiere destrezas o habilidades prácticas, cambia sus actitudes o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción.

**Aprendizaje a través del juego:** componente del método scout que promueve el aprendizaje fomentando en los jóvenes una “actitud de juego” y utilizando el juego como actividad que contribuye a la integración social.

**Aprendizaje por la acción:** componente 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.

**Aprendizaje por medio del**

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

**Aptitud:** disposición o habilidad del individuo, innata o adquirida, para ejercer cierta tarea o realizar determinada actividad.

**Áreas 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.

**Asertividad:** capacidad de expresar las propias opiniones sin inhibiciones ni agresividad.

**Autoeducación:** en sentido estricto, se refiere a la educación de la persona por sí misma, oponiéndose a la heteroeducación, es decir, la educación que se logra con la participación de agentes externos. Vista en sentido absoluto, la autoeducación es imposible de lograr, pero el término ha sido utilizado para rescatar la participación y responsabilidad que cada uno tiene en su propio aprendizaje, poniendo la atención sobre los procesos que vive quien aprende, por sobre la enseñanza realizada por el maestro u otros agentes externos.

**Autoestima:** actitud valorativa o consideración, positiva o negativa, que cada uno tiene de sí mismo. La autoestima se va formando a través de un proceso de asimilación y

reflexión por el cual los jóvenes interiorizan sus sucesivas autoevaluaciones y las opiniones que los demás manifiestan en relación a ellos y las utilizan como criterios para su propia conducta.

**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.

**Autonomía:** la autonomía es uno de los fines de la educación y se refiere a la capacidad del ser humano de autogobernarse, de ser dueño de sí mismo, determinando su propia conducta.

## C

**Calendario de ciclo:**

programación de todas las actividades y proyectos que realizará una Comunidad durante un ciclo de programa y de las competencias que adquirirán los jóvenes en igual período.

**Campo de aprendizaje:**

estructura inmaterial pero real, que atraviesa una Comunidad de Caminantes en todos los sentidos, influyendo en la conducta de todos sus integrantes y facilitando el aprendizaje. Algunos de los factores que interactuando entre sí generan un campo de aprendizaje son la relevancia del método, el interés por el crecimiento personal de cada joven, los incentivos a la participación, la creatividad y la innovación, la información fluida, el reconocimiento oportuno de los logros, la estimulación de las opiniones divergentes, la disposición de los líderes a aprender, el respeto al sistema de equipos.

**Ciclo de programa:** es un proceso de una duración aproximada de cuatro a seis meses, durante el cual, a través de fases sucesivas y continuas, se preparan, desarrollan y evalúan actividades, proyectos y competencias individuales, al mismo tiempo que se analiza la forma en que se aplica el método scout y se observa y reconoce el crecimiento personal de los jóvenes.

**Clima educativo:** contexto social o ambiente que favorece o facilita la actividad educativa. La vida de grupo es un clima educativo.

**Comité de Comunidad:** uno de los tres componentes de la estructura de la Comunidad de Caminantes, junto con el Congreso de Comunidad y el Equipo de dirigentes. Lo conforman los Coordinadores de equipo, los Responsables de grupos de trabajo y el Equipo de dirigentes. El Comité de Comunidad coordina las operaciones y capacita.

**Competencias:** atributos subyacentes de una persona, innatos o adquiridos, que posibilitan una actuación efectiva en el desempeño de una tarea o actividad. Se relacionan con la conducta, ya que los valores, motivaciones, conocimientos, habilidades y actitudes reunidos para el desarrollo de una tarea, influyen en el grado de aprovechamiento de los rasgos o aptitudes de una persona.

**Comunidad de Caminantes:** nombre que recibe en el Grupo Scout la Rama o Sección integrada por jóvenes de entre 14/15 a 17/18 años.

**Conciencia moral:** facultad propiamente humana que permite al hombre y a la mujer reconocer el bien y el mal y que implica la percepción de normas y valores de carácter ético que guían su acción y orientan su proyecto de vida.

**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 esta Guía ha sido usada en sentido amplio, llamando “conductas” a los conocimientos, actitudes y habilidades propuestas en los objetivos.

**Conducta de riesgo:** conducta que contiene la mayor probabilidad de que se produzcan consecuencias negativas para la salud. Entre las más habituales se pueden mencionar: drogadicción, alcoholismo, tabaquismo, sexualidad prematura, delincuencia y otras conductas violentas, deserción y bajo rendimiento escolar y alteraciones alimentarias como bulimia y anorexia nerviosa.

**Confusión de identidad:** alteración en el desarrollo de las etapas de la formación de la identidad en la cual se toman caminos equivocados que permitirían la satisfacción inmediata de la necesidad de identidad, pero que, por falta de consideración de las consecuencias a mediano plazo, generarán conclusiones destructivas para el futuro.

**Congreso de Comunidad:** uno de los tres componentes de la estructura de la Comunidad de Caminantes, que esta integrada por todos los Caminantes de una Comunidad, uno de los cuales lo preside. Fija las normas de funcionamiento, determina los objetivos anuales, decide proyectos y actividades comunes y aprueba el calendario del ciclo de programa.

**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 Equipo:** única instancia formal de toma de decisiones en el equipo, en la que participan todos los miembros de un equipo bajo la presidencia del Coordinador.

**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 patrocinadora y el Asesor Religioso del Grupo. Sus principales tareas son confeccionar el plan de Grupo, coordinar el trabajo de las distintas secciones, apoyar el desempeño de los dirigentes y evaluar los resultados.

**Contagio:** proceso por el cual las normas y actitudes de un miembro de un grupo son transmitidos por imitación a los otros.

**Coordinador de Equipo:** joven elegido o elegida por los miembros del equipo, que coordina al equipo y que lo representa en el Comité de Comunidad.

**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.

## D

**Desarrollo:** evolución de una persona y de sus funciones y capacidades hacia conductas de mayor calidad o consideradas superiores. Se diferencia de la

expresión *crecimiento* en cuanto el desarrollo supone un proceso de construcción y no sólo algo dado, y que si bien está ligado al crecimiento físico, le agrega componentes cualitativos. A pesar de esa diferencia, esta 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 jóvenes, suscitando, formando y dando oportunidades de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona.

**Descentración:** proceso por el cual la persona sale de sí misma, lo que le permite descubrir a los otros y reflejarse en ellos.

**Destreza:** habilidad, arte o dominio de la forma de hacer una cosa. Por lo general, la destreza se entiende vinculada a una actividad en especial, por lo que supone el dominio de formas específicas de llevar a cabo determinada tarea. En esta Guía, se ha utilizado como sinónimo de *habilidad*.

**Diagnóstico de la Comunidad:** fase del ciclo de programa que empalma un ciclo con el siguiente y está destinada a analizar los resultados obtenidos en el ciclo de programa que finaliza y servir de base al énfasis educativo del ciclo que comienza.

**Difusión de identidad:** consiste en la búsqueda que hace el adolescente para ampliar su campo de experiencias. Para ello corre ciertos riesgos y abandona formas de conducta y rasgos de comportamiento que se consideraban característicos de su forma de ser y que le daban seguridad. El sacrificio de la estabilidad se ve compensado por el beneficio de obtener nuevas vivencias emocionales; alcanzar certezas referentes a valores insospechados; sumergirse en estados de amor, amistad y unión sexual; ser discípulo, seguidor e innovador, etc.

## **Diseño de una Comunidad de Caminantes:**

bajo este concepto se entiende aquella tarea propia del Equipo de dirigentes que consiste en ver cómo las partes del método scout se articulan para desempeñarse como un todo en una realidad determinada. Las tareas que comprende el diseño de una Comunidad de Caminantes son diversas y para diseñar se estima que es necesario disponer de un mínimo de creatividad, tener una formación básica sobre la manera de administrar la Comunidad, comprender el método scout en su globalidad, saber leer la realidad del entorno y conocer a los jóvenes que forman parte de la Comunidad.

## **E**

### **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 métodos de enseñanza y aprendizaje de contenidos.

### **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.

### **Educación por anticipación:**

estrategia de aprendizaje utilizada por el método scout que consiste en motivar al joven para que tenga una perspectiva de futuro sobre los acontecimientos que se avecinan en su vida. El educador scout provoca el interés por el futuro y lo muestra posible, lo que genera una cierta tensión creativa entre realidad actual y futuro. Esta tensión motiva a los jóvenes para actuar en pos de una mejor manera de ser, lo que trae aparejados la búsqueda de las conductas previstas en los objetivos y el desarrollo armónico de la personalidad.

### **Educación por los pares:**

proceso educativo que se produce espontáneamente mediante la interacción, cooperación e influencia mutua entre jóvenes de edades equivalentes. La educación por los pares determina que los jóvenes actúen entre sí como mentores, mediadores o tutores.

**Empatía:** capacidad de reproducir en uno mismo los sentimientos de otra persona y así comprenderlos y comprenderla, "poniéndose en su lugar".

**Empoderamiento:** adquisición de una conciencia colectiva sobre la existencia de un problema de dependencia social y de dominación política y de la posibilidad potencial que existe de actuar sobre él para cambiarlo.

**Énfasis educativo:** realce, entonación o acento que se da a un ciclo de programa, que resulta de una confrontación entre el diagnóstico efectuado y los objetivos que la Comunidad se ha fijado. Es una aproximación a la visión por la vía de fortalecer los aspectos positivos detectados, reducir o eliminar los negativos y orientar

las acciones correctoras a realizar durante el ciclo que comienza.

### **Equipo de Caminantes:**

forma de organización y aprendizaje por la cual jóvenes amigos integran con ánimo permanente un pequeño grupo de 4 a 6 jóvenes con identidad propia, con el propósito de disfrutar su amistad, apoyarse mutuamente en su desarrollo personal e interactuar con otros grupos similares.

### **Equipo de dirigentes:**

grupo de dirigentes que asumen las distintas tareas que corresponden al educador adulto en una Comunidad de Caminantes, tales como diseñar la Comunidad, custodiar la misión, administrar la visión, motivar, generar compromisos y acompañar el proceso de desarrollo de los jóvenes. El Equipo de dirigentes debe estar integrado, al menos, por un dirigente cada seis jóvenes.

### **Esquema corporal:**

imagen interna que cada persona maneja de su propio cuerpo.

### **Etapas de progresión:**

etapas que reconocen el avance en el crecimiento de un joven o una joven, evaluado a través del logro de sus objetivos educativos personales.

### **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 joven (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 para ella antes de realizarla.

### **Evaluación de la progresión**

**personal:** proceso sistemático y continuo que forma parte de la vida de grupo de la Comunidad de Caminantes y que recoge y acumula información sobre el desarrollo de cada joven, permitiendo mejorar su participación, apoyar su crecimiento, 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 observación:**

forma de evaluación que consiste en formular un juicio de valor sobre una descripción cualitativa. Con este fin, los propios jóvenes, 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 jóvenes 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.

## **F**

**Factores protectores:** aquellos recursos personales, sociales e institucionales que promueven el desarrollo exitoso del adolescente o que disminuyen el riesgo de que surja un desarrollo alterado.

## **G**

**Grupo de trabajo:** grupo temporal, conformado por jóvenes de distintos equipos de la misma Comunidad o de Comunidades diversas e incluso no scouts, a quienes los une su interés en la tarea a realizar a través de una actividad o un proyecto.

**Grupo formal:** aquellos grupos creados por decisión de la autoridad de una organización para llevar a cabo los objetivos predefinidos por la misma organización con el propósito de alcanzar sus metas.

**Grupo informal:** aquellos grupos que se crean a partir de esfuerzos individuales y se desarrollan alrededor de intereses comunes y de la amistad, más que por un propósito intencionado.

## **H**

**Habilidad:** dominio de la forma de hacer una cosa. Supone una capacidad perceptiva de los estímulos externos que redundan 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).

**Historia de propósito:** explicación general de por qué la Comunidad necesita evolucionar y cómo esa evolución es parte de algo más grande, de una "historia más amplia". La historia de propósito está dada por los valores universales del Movimiento Scout, por la trayectoria del Grupo Scout del cual la Comunidad es parte, por los valores aportados por la institución que lo patrocina, por las luchas y conquistas del pasado, por las "leyendas" que se transmiten de unos a otros sobre los grandes momentos vividos por la Comunidad. Ella crea un horizonte donde sueños y metas personales destacan como hitos en una travesía más larga y sostiene la estabilidad de la Comunidad.

## **I**

**Identidad:** en latín, esta palabra significa *carácter de lo que es lo mismo*, es decir, calidad de lo que no tiene diferencias ni variantes, lo que es igual. En términos psicológicos la

identidad se refiere a ser uno mismo, a ser lo que decimos ser. Implica una permanencia de la conciencia del yo en situaciones diferentes y en el transcurso del tiempo: reconocimiento de que mi yo, que participó en momentos y lugares distintos a los actuales, es sin embargo igual, el mismo yo del presente.

**Identidad hipotecada:** se refiere a la identidad que ha sido adoptada no tanto por propia decisión, sino bajo imposición o presión de los padres o por prolongación de una identificación con un héroe y nunca suficientemente confrontada con la propia realidad.

**Identidad negativa:** es un sentimiento de falta de una identidad aceptable, que se expresa a través de una hostilidad desdenosa hacia los roles que se presentan como adecuados o deseables en la familia o en la comunidad. En la identidad negativa el adolescente parece querer todo aquello que es contrario a las expectativas de su propia sociedad.

**Identidad personal:** Es la permanencia de la propia personalidad en situaciones diferentes y a través del tiempo.

**Identidad prematura:** identidad aparente que se produce cuando la persona, obligada por circunstancias económicas o sociales, se ve forzada a adquirir roles adultos, aun cuando sea sólo en relación con algunos aspectos de su personalidad.

**Identidad sexual:** convicción interna de una persona acerca de ser varón o mujer.

**Identificación:** proceso mental inconsciente por medio del cual una persona asimila atributos y características de otra persona con la cual le une un vínculo afectivo. Usada también en esta Guía para definir el mecanismo por el cual, para ser aceptado como uno más del grupo, el joven adopta de forma inconsciente las normas y actitudes comunes.

**Ingreso colectivo:** ingreso de un grupo de jóvenes en la Comunidad de Caminantes, los que se constituyen como equipo al momento del ingreso.

**Ingreso individual:** ingreso de un joven a un equipo de la Comunidad de Caminantes que existía con anterioridad a su incorporación.

**Inspiración:** aceptación natural de las normas y actitudes demostradas por el líder de un grupo o por quienes ocupan una posición considerada como superior.

**Institución patrocinadora:** 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 donde funciona.

**Investidura:** ceremonia en que se reconoce formalmente el ingreso a la Comunidad de Caminantes de un joven o una joven que no han sido scouts, entregándole la pañoleta, símbolo de su Grupo y de la pertenencia al Movimiento Scout.

## J

**Juego democrático:** juego de simulación en que los jóvenes 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.

## L

**Ley Scout:** ordenamiento armónico del sistema de valores scouts que se propone a los jóvenes como código de conducta para elegir y orientar su camino en la vida. Los jóvenes adhieren a la Ley a través de su Promesa.

## M

**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, el progreso cuantitativo y cualitativo de los jóvenes 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 más bien a la dimensión afectiva, por lo que se ha hablado de equilibrio y madurez emocional.

**Madurez sexual:** en este caso la expresión está específicamente referida al estado de plenitud y suficiencia biológica que permite a hombres y mujeres realizar las funciones de procreación propias de la especie.

**Marco simbólico:** recurso metodológico de carácter simbólico, representado en esta edad por la expresión *vivir la propia aventura*, que busca motivar a los jóvenes para aprender que una vida plena será lograda sólo por aquellos que continuamente se esfuerzan por ir un paso más allá de sus experiencias anteriores, avanzando a cada momento en actitud de búsqueda y descubrimiento. El marco simbólico constituye uno de los componentes del método scout.

**Mediador:** expresión utilizada para identificar a un joven que provee a sus pares de procesos para resolver conflictos.

**Mentor:** expresión empleada para señalar al joven cuya actuación conduce a otro u otra en una dirección positiva, prestándole atención, escuchándolo, transfiriéndole competencias, poniéndose en su lugar o sintiendo con él o ella.

**Método scout:** sistema de autoeducación progresiva, complementario de la familia y de la escuela, que se funda en la interacción de varios componentes articulados entre sí, entre los cuales se destacan como esenciales 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 y el servicio a los demás.

### Misión de Movimiento

**Scout:** equivale al propósito del Movimiento Scout, es común para todos los scouts del mundo y se expresa en el proyecto educativo de las asociaciones. Mediante un sistema de valores basado en principios espirituales, sociales y personales, que se expresan en la Ley y la Promesa, la misión del Movimiento Scout es contribuir a la educación de los jóvenes 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 aplicando el método scout, que convierte al joven en el principal agente de su desarrollo, de manera que llegue a ser una persona autónoma, solidaria, responsable y comprometida.

**Moratoria prolongada:** desviación de la moratoria psicosocial, que consiste en el estado de las personas bloqueadas en crisis de identidad, que se debaten en conflictos de valores y profesionales sin llegar a situarse en una dirección ideológica y vocacional determinada.

**Moratoria psicosocial:** es una postergación socialmente autorizada de la adultez, un período de tolerancia concedido al adolescente que no está en condiciones de afrontar los compromisos del adulto y que necesita disponer de tiempo para hacerlo. Es un componente esencial a la vez que temporal del desarrollo adolescente, ya que da tiempo para que opere la difusión de identidad, es decir, para que los adolescentes puedan “probar identidades” y estilos de vida. Es un tiempo de ensayo y error que permitiría experimentar roles diversos y que facilitaría la integración paulatina de los diferentes componentes de la identidad final que estructura al joven.

**Motivación:** conjunto de variables que activan la conducta y/o la orientan en un sentido determinado para la consecución de un objetivo.

## N

**Necesidades de afiliación:** necesidad de todo ser humano que expresa su deseo de sentirse parte de un grupo y ser reconocido por él.

**Normas del grupo informal:** son los estándares que comparten sus miembros y que se presentan como importantes para ellos. Por lo general, estas normas se crean teniendo en cuenta los aspectos que son más significativos para sus integrantes. Se comunican de manera verbal y no escrita, no están explícitamente definidas, pero de alguna manera son conocidas por todos los integrantes. Entre las principales normas, presentes en casi todos los grupos informales de jóvenes, están las que fomentan la confianza mutua basada en la verdad, la lealtad y el compromiso entre sus miembros.

## O

**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 jóvenes expresan como consecuencia de su participación en ella.

**Objetivos educativos:** de manera general son conocimientos, actitudes y habilidades que el proceso de formación trata de conseguir en el sujeto en situación de educación.

**Objetivos educativos personales:** son los objetivos educativos que cada joven se propone para sí mismo y que resultan de un proceso de comprensión, adaptación y complementación de los objetivos propuestos por el método scout para los Caminantes.

**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 cuanto aluden a 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, entre actividades de equipo y de Comunidad, entre actividades de corta, mediana y larga duración y entre actividades y proyectos.

## P

**Pensamiento formal:** es un estado del pensamiento que se desarrolla en adolescentes entre

11 y 18 años aproximadamente, caracterizado por la capacidad de realizar operaciones formales, tales como reflexionar, abstraer, generalizar y simbolizar. Este tipo de pensamiento permite al joven, entre otras capacidades, formular hipótesis que impliquen dos variables o más, manejar el razonamiento inductivo-deductivo, establecer relaciones causales, aportar explicaciones científicas a los sucesos que ocurren en su entorno y reflexionar sobre su propio pensamiento.

**Período introductorio:** proceso personal de duración variable que se inicia al momento del ingreso individual o colectivo de un joven o una joven a la Comunidad de Caminantes y que termina con la entrega de la insignia de la etapa en que comenzará su progresión. En este período el joven se integra a la Comunidad y se familiariza con el sistema de objetivos y actividades.

**Personalidad:** modo de ser específico del ser humano que comprende el conjunto de sus rasgos o dimensiones. Es una estructura dinámica de todo lo que una persona es y configura un patrón individual que caracteriza las relaciones de esa persona con el mundo y consigo misma.

**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 participantes, 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 actividades, efectuada por los Consejos de Equipo y el Comité de Comunidad, de distinta forma según se trate de actividades de equipo o actividades comunes.

### **Presencia estimulante**

**del adulto:** componente del método que incorpora al educador adulto en el dinamismo juvenil, dando testimonio de los valores del Movimiento y ayudando a los jóvenes a descubrir lo que a ellos solos les permanecería oculto.

### **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:**

conjunto de actividades que los jóvenes realizan en la Comunidad de Caminantes. La expresión “de jóvenes” pone énfasis en que son los propios jóvenes quienes proponen y eligen su programa, lo que resalta su carácter dinámico y ubica a los adultos en un papel de facilitadores. 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:** avance de los jóvenes en el logro de sus objetivos educativos personales. La progresión personal se observa y acompaña constantemente y, al término de cada ciclo de programa, cada joven y el dirigente encargado de su seguimiento se ponen de acuerdo sobre los objetivos logrados durante ese ciclo. Aunque tienen matices de diferencia, progresión personal se usa en esta Guía como sinónimo de crecimiento y de desarrollo personal.

**Promesa Scout:** elemento fundamental del método scout que consiste en un compromiso del joven y de la joven, libre y

voluntario, ante sí mismo y los demás, para amar a Dios, servir a su país, trabajar por la paz y vivir la Ley Scout.

### **Propósito del Movimiento**

**Scout:** objetivo central del Movimiento Scout, equivalente a la misión, que consiste en el desarrollo integral y la educación permanente de los jóvenes para que se conviertan en personas autónomas, solidarias, responsables y comprometidas, que participan en la construcción de un mundo mejor.

**Propuesta de actividades:** propuesta que los dirigentes hacen a los jóvenes y que luego de aceptarla, modificarla o complementarla, éstos hacen al Congreso de Comunidad, con el objeto que sea aprobada y luego desarrollada durante un determinado ciclo de programa.

**Proyecto:** dentro del programa de actividades, un proyecto es un conjunto de actividades que conforma una iniciativa de mayor envergadura, generalmente de larga duración. Un proyecto es asumido por toda la Comunidad o por un grupo de trabajo en el que participan individualmente los miembros de los equipos según su interés en la tarea emprendida.

**Proyecto de vida:** es el proyecto personal que cada joven espera lograr en su vida y que formula de manera más o menos específica al lograr su identidad personal. Por ello el proyecto de vida es tema central de la metodología scout en la Rama Rover.

### **Proyecto educativo del Movimiento Scout:**

declaración sobre la naturaleza, principios y método del Movimiento Scout, formulada para jóvenes y adultos. Los valores que propone también se expresan para los Caminantes en la Ley Scout.

**Pubertad:** proceso de transformaciones morfológicas

y fisiológicas que culminan en la aptitud para la procreación, a partir del cual se inicia la adolescencia y que se reconoce por la aparición de los llamados *caracteres sexuales secundarios*. La edad de inicio de la pubertad varía según las razas, el sexo, las situaciones hereditarias, las condiciones del hábitat y otros factores.

## **R**

**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 Lobatos y Lobeznas (7 a 11 años), la Rama Scout (11 a 15 años), la Rama Caminantes (14 ó 15 a 17 ó 18 años) y la Rama Rover (17 ó 18 a 21 años). Como sinónimo de “Rama”, en algunos países se usa la palabra “Sección”.

**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 jóvenes 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 facilitadores, acompañando el crecimiento.

**Resiliencia:** consiste en la capacidad de una persona o de un sistema social de vivir bien y desarrollarse positivamente de una manera socialmente aceptable a pesar de las condiciones de vida difíciles. Tiene dos componentes: la resistencia frente a la posibilidad de destrucción (proteger la propia identidad bajo presión) y la capacidad de construir un estilo de vida positivo, pese a las circunstancias difíciles.

**Respeto mutuo:** concepto que se refiere a la influencia recíproca que dos personas de igual estatus ejercen una sobre otra.

**Respeto unilateral:** concepto que singulariza el respeto de los jóvenes por los mayores y la influencia del adulto sobre el joven.

## S

**Seguimiento:** etapa del proceso de evaluación que tiene lugar durante el desarrollo de actividades y proyectos y que permite observar, acompañar y apoyar el crecimiento de los jóvenes.

**Selección de actividades:** determinación de las actividades a realizar durante un ciclo de programa, efectuada por el equipo de Caminantes en el caso de las actividades de equipo y por el Congreso de Comunidad tratándose de actividades comunes y proyectos.

**Sinergia:** efecto producido por la acción conjunta de dos o más causas, el cual es superior a la suma de los producidos por esas causas individualmente.

**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 educativo:** en su sentido más amplio, se entiende por sistema educativo la síntesis institucional de las concepciones jurídicas y pedagógicas de un determinado país o cultura.

En una apreciación más concreta, se trata de la forma peculiar y objetiva en la que un país planifica y desarrolla la educación del pueblo en un momento determinado de su historia. En esta Guía hemos utilizado el término para referirnos al conjunto de la propuesta educativa del Movimiento Scout, que comprende la misión, los valores, el método y el programa de actividades.

**Sistema progresivo 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.

## T

**Tareas del desarrollo:** concepto que se usa frecuentemente en psicología y educación para referirse a los desafíos que se enfrentan en un determinado período de la vida.

**Tensión creativa:** tensión entre realidad actual y futuro producida por la educación por anticipación, en virtud de la cual el joven tiende a actuar en pos de la visión de un futuro mejor para sí mismo.

**Tutor:** expresión usada para indicar a un joven cuya actuación instruye a otro joven o a otra joven en un campo donde el primero es un experto y el segundo un aprendiz.

## V

**Valor:** en un sentido general y simple, es todo aquello que

no nos deja indiferentes, que satisface nuestras necesidades o que destaca por su dignidad. Los valores del Movimiento Scout están contenidos en su proyecto educativo y en la Ley Scout que se propone a los jóvenes.

**Vida de grupo:** clima educativo que se vive en la Comunidad de Caminantes gracias a las actividades que se realizan y a las relaciones que se establecen entre sus miembros y que depende de la intensidad con que se aplican los elementos del método scout.

**Vida en naturaleza:** es un valor del Movimiento y a la vez un elemento del método scout. En el primer caso, es 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. También es considerada por el método scout como un elemento formativo que permite a los jóvenes 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.

**Visión compartida:** es la imagen que la Comunidad de Caminantes tiene de su propio futuro, construida entre todos sus integrantes y con la cual se sienten interpretados.

**Vivir la propia aventura:** expresión en que se manifiesta el marco simbólico de la Rama Caminantes y que motiva la disposición permanente de los jóvenes a enfrentar desafíos, aprovechar sus oportunidades, probar sus recursos personales ante lo desconocido y, en el proceso, descubrir su propio potencial.

# Los autores

---

## Elaboración de contenidos y redacción

Dominique Bénard, Alberto Del Brutto  
y Gerardo González.

## Investigación bibliográfica

Héctor Carrer y Mayí Allemmand

## Análisis de contenidos y revisión de textos

Loreto González, Gabriel Oldenburg y José Varas.

## Fotografía

Jesús Inostroza

## Diseño gráfico

Maritza Pelz

## Impresores

Imprenta Salesianos S.A.

## Edición y Dirección

Gerardo González

**En las reuniones del grupo de trabajo que analizó y determinó los contenidos de esta publicación, realizadas en Santiago de Chile en mayo de 2001, octubre de 2002, noviembre de 2003 y junio de 2005, participaron y aportaron su conocimiento y experiencia los siguientes dirigentes scouts:**

José Accaputo, Isabel Amor, Rodrigo González, Antonio Farías, Mónica Leiva y Liliana Torre, **Argentina**; Roberto Escobar y Jorge Fuentes, **Bolivia**; Carmen Barreira, Marcos Carvalho, Luiz César de Simas Horn, Maria Terezinha Koneski y Rubem Süffert, **Brasil**; Renato Bustamante, Carlos Cox y Vladimir Rojas, **Chile**; J. Francisco Maradei, Harold May, Franco Piza y Alba Inés Zapata, **Colombia**; Oscar Calderón y Mauricio Castro, **Costa Rica**; Carlos Lalama y Tania Quiroz, **Ecuador**; Cynthia Márquez y Manuel Romero, **El Salvador**; Madelyn Paiz, **Guatemala**; Mario Lagos, **Honduras**; Efraím Acosta, Arturo León y Velez, Aarón Linares, Omar Lugo y Salvador Padilla, **México**; Leonel Marín, **Nicaragua**; Luis Arango, Carlos González, Vladimir Rodríguez y Fernando Sánchez, **Panamá**; Elena Ojeda de Ruiz Díaz, **Paraguay**; Víctor Cuestas y Cecilia Seminario, **Perú**; Humberto Artilles, Dionisio Hernández, Pablo Ovalles y Larissa Paniagua, **República Dominicana**; Leticia Severi y Alvaro Soares, **Uruguay**; Ricardo Blanco y Pedro Correa, **Venezuela**; João Armando, **Portugal**; Melissa Martins Cassagrande y Arturo Romboli, **Red de Jóvenes**; Dominique Bénard y Andrés Morales, **Oficina Scout Mundial**.

## Constancias y agradecimientos

Los autores dejan constancia que para la descripción de la adolescencia se documentaron en los libros *Adolescencia y Educación* (3a edición, San José, 1997), de la psicóloga Dra. Dina Krauskopf, Profesora Emérita de la Universidad de Costa Rica; *El adolescente y sus conductas de riesgo*, del psiquiatra Dr. Ramón Florenzano, profesor en las facultades de Medicina de las Universidades de Chile y de Los Andes y en la Escuela de Psicología de la Pontificia Universidad Católica de Chile (Ediciones Universidad Católica de Chile, 2002); *La adolescencia, desarrollo psicosocial e implicaciones educativas*, de los psicólogos, educadores y profesores de la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas (UCA) Jorge Castrillo, Agustín Fernández y María Alicia Ordóñez (Editorial Piedra Santa Arandi, San Salvador, El Salvador, 1998); y en el estudio de la Universidad de Harvard titulado *Raising Teens: A Synthesis of Research and a Foundation for Action*. A. Rae Simpson, Ph. D., Center for Health Communication, Harvard School of Public Health, Boston, USA, 2001.

Para describir el funcionamiento del equipo como grupo informal se han tomado conceptos del psicólogo Edgar Schein (*Psicología de la Organización*, Prentice Hall Hispanoamericana, 3a edición, México, 1997). Algunas ideas sobre el rol de los líderes, desarrollo de organizaciones y aprendizaje en equipo han sido tomadas de *La Quinta Disciplina en la práctica*, de Peter Senge y otros (1a edición en español, Granica, Barcelona, 1995). La rueda del aprendizaje es una adaptación de la taxonomía de los estilos de aprendizaje, de David Kolb y el concepto de campo de aprendizaje es de Margaret J. Wheatley (*El Liderazgo y la nueva ciencia*, Editorial Granica S.A., Barcelona, 1994). El "iceberg de las competencias" es una imagen tomada de Spencer & Spencer, citados en el texto (página 332), pero la gráfica resultante y sus contenidos han sido variados por los autores de acuerdo a su propio concepto de competencia.

**Esta publicación es un esfuerzo común  
al servicio de las asociaciones scouts  
de habla hispana  
de la Región Interamericana**

Scouts de Argentina  
Asociación de Scouts de Bolivia  
Asociación de Guías y Scouts de Chile  
Asociación Scouts de Colombia  
Asociación de Guías y Scouts de Costa Rica  
Asociación de Scouts del Ecuador  
Asociación de Scouts de El Salvador  
Asociación de Scouts de Guatemala  
Asociación de Scouts de Honduras  
Asociación de Scouts de México, A. C.  
Asociación de Scouts de Nicaragua  
Asociación Nacional de Scouts de Panamá  
Asociación de Scouts del Paraguay  
Asociación de Scouts del Perú  
Asociación de Scouts Dominicanos, Inc.  
Movimiento Scout del Uruguay  
Asociación de Scouts de Venezuela



Esta Guía forma parte de las publicaciones contempladas en el Plan Regional para el desarrollo de Macpro a nivel de las Ramas Mayores.



**Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes**





**SCOUTS**  
Construir un Mundo Mejor



# Camionantes