



# Elementos del Programa de Jóvenes

**SU TRANSICIÓN E INTERRELACIÓN CON EL MÉTODO SCOUT**



## Elementos del Programa de Jóvenes

Constituyen las variables que describen la propuesta educativa de la organización, la cual se adapta a sus particularidades y objetivos finales, definidos y contextualizados en su Proyecto Educativo. Dichos elementos son:

- Organización del programa en unidades.
- Áreas de crecimiento.
- Competencias Educativas.
- Indicadores de Logro.
- Sistema de progresión personal.
- Instancias democráticas de toma de decisiones.
- Sistema de planificación participativa de actividades.
- Actividades educativas.

Estos elementos buscan ser comunes entre las diferentes fases en las que se divide el proceso educativo que promueve la institución, el cual formula en las diferentes etapas del desarrollo evolutivo del individuo una serie de características específicas que les permiten hacerse diferenciables de una etapa a otra, garantizando de esta forma un proceso de desarrollo progresivo.

De esta manera todos estos elementos característicos e interdependientes se entrelazan entre si y generan una dinámica que permite, a través del método scout, desarrollar un proceso educativo integral. Estos conceptos e interrelaciones es lo que actualmente pueden traspolarse hacia los conceptos que se constituyen como los Pilares del Programa de Jóvenes, y dichos pilares no son más que la forma de como accionar el Método Scout, ya que formulan la dinámica particular del Escultismo en cada una de las ramas, garantizando la interrelación y presencia de los Elementos del Método Scout en cada una de las oportunidades de crecimiento que son experimentadas por los niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

Por ende, los pilares del programa de jóvenes se ajustan a las necesidades, características y posibilidades del medio y de los jóvenes, a diferencia de los Principios, el Propósito y el Método Scout, que deben ser mantenidos de acuerdo a lo concebido por el fundador Lord Baden-Powell de Gilwell y, que, por tanto, no pueden ser variados.

Para lograr identificar la interrelación de lo que concierne al Método Scout, su dinámica y el Programa de Jóvenes es necesario reforzar las siguientes definiciones:



- *Método Scout: Es un sistema de autoeducación progresiva estructurado sobre la base de una Promesa y una Ley; el aprendizaje por la acción; la participación en pequeños grupos; el descubrimiento y la aceptación progresiva por parte de los jóvenes de responsabilidades y la adquisición de habilidades, confianza en sí mismos, sentido del servicio y aptitud tanto para cooperar como para dirigir, contando con la ayuda de adultos que les aconsejan y motivan a través de programas progresivos y estimulantes, de actividades de variada índole basadas en los intereses y contextos de los participantes, que incluyen juegos, técnicas útiles y actividades de impacto social, que se desarrollan principalmente al aire libre, en contacto con la naturaleza.*
- *Pilares del Programa de Jóvenes: Se constituyen como el conjunto de elementos interdependientes que contribuyen con la aplicación del Método Scout.*
- *Programa de Jóvenes: El Programa de Jóvenes en el Movimiento Scout es la totalidad de las oportunidades de aprendizaje de las cuales los jóvenes pueden beneficiarse, creadas para alcanzar el propósito del Movimiento, y vivenciadas mediante el Método Scout.*

### **Pilares del Programa de Jóvenes:**

Estos deben ajustarse a la edad de los jóvenes, a su nivel de desarrollo y a sus intereses. Por tanto, en el transcurso del tiempo, e incluso en la misma Unidad, se utilizarán con diferentes matices ya que los jóvenes varían de uno a otro e incluso durante su propio desarrollo.

#### ➤ **Progresión Personal:**

En el contexto del Programa de Jóvenes, para cada grupo de edad se propone un conjunto de comportamientos, referenciados al desarrollo del joven en unas determinadas áreas de crecimiento, dirigidas al desarrollo de la personalidad humana como elemento de mejoramiento del entorno que rodea al joven, teniendo a este último como centro del proceso. Este conjunto de comportamientos es propuesto para cada rama o sección en las áreas de crecimiento referidas al desarrollo de la personalidad, y estas se corresponden con la Corporalidad, Carácter, Creatividad, Afectividad, Sociabilidad y Espiritualidad. Cada joven procura progresar en la dirección de estos comportamientos, reflejándose en unos indicadores de manera personalizada y de acuerdo con su madurez e intereses. El adulto debe considerar cada aspecto en la unidad (por ejemplo: **la manera en que se conduce el pequeño**



**grupo**, los procesos de toma de decisiones, el tipo de relaciones que deben promoverse, así como las actividades en las que participan los jóvenes) desde la perspectiva de cómo todos estos aspectos pueden contribuir, en lugar de obstaculizar, en el logro de los comportamientos a los que se aspira para cada grupo de edades.



### Áreas de Crecimiento

El Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela gira en torno al involucramiento del joven a lo largo de sus años de formación en un proceso educativo no formal; la aplicación de un método específico que convierte a cada individuo en el principal agente de su desarrollo como persona independiente, colaboradora, responsable y comprometida; y el establecimiento de un sistema de valores basado en principios espirituales, sociales y personales expresados en la Promesa y Ley Scout. Todo esto se transforma en una propuesta educativa concentrada en un proceso que involucra un compromiso personal y la acción de acometerse a alcanzar el logro de una serie de objetivos, fomentando el desarrollo de la Educación en sus 4 pilares (CONOCER-HACER-SER-CONVIVIR).



COMPROMISO SCOUT +



Nuestra modalidad de progresión personal debe garantizar la promoción de contenidos variables donde el joven, como centro del proceso, ejecute acciones que posteriormente pueda autoevaluar y que les permita a los jóvenes abarcar las fases de: **Planear – Hacer – Revisar**.



➤ **Actividades:(Diseño participativo)**

Las actividades deben ser concebidas teniendo en mente el logro de un comportamiento claramente definido o el perfeccionamiento de este; deben ofrecer un grado de desafío apropiado y los jóvenes deben percibir que les son de utilidad, por lo cual el **Diseño participativo de**



**Las actividades** es fundamental para lograr el desarrollo adecuado de las **capacidades** de los jóvenes. A lo largo del tiempo, se debe notar un balance en la variedad de actividades ofrecidas a fin de aplicar un adecuado programa de jóvenes (Actualizado, Relevante y Significativo).

En el Escultismo las actividades incluyen acciones tales como desarrollo de servicios e impactos en la comunidad, desarrollo de habilidades de convivencia y participación social, excursionar e incursionar en la naturaleza, involucramiento en los proyectos de desarrollo global, entre otras; también incluyen acciones que son necesarias para el trabajo en equipo y para satisfacer las necesidades de la vida cotidiana, por ejemplo, compra de alimentos y preparación de comidas en campamento, viaje hacia un lugar de actividades, o participación en una discusión para evaluar la progresión personal. Ambos tipos de actividades contribuyen al proceso educativo y en ambos debe operar el Método Scout. De hecho, las actividades brindan el contexto sustentador para la aplicación del Método Scout. Una actividad cualquiera no constituye automáticamente una actividad Scout. Sólo se convierte en actividad Scout cuando se lleva a cabo aplicando el Método Scout.

Las actividades Scouts en sí mismas deben basarse en los intereses y las necesidades de los jóvenes de manera que resulten atractivas y puedan ser disfrutadas por estos. Esto convierte a este elemento en el más adaptable de todos, puesto que dependerá de los intereses, inquietudes y necesidades particulares de las y los jóvenes de un grupo de edades. Un ejemplo de lo anterior sería una actividad de Clan preparada para facilitar a las o los Jóvenes el logro de un conjunto de objetivos particulares por medio de cursos que pueden ser cocina criolla y mantenimiento de motores de gasolina, las y los jóvenes se inscribirán en uno u otro dependiendo de sus intereses.

Si bien existen actividades que están presentes en todas las ramas, algunas son más frecuentes en una Rama que en otra, y la forma de llevarse a cabo también varía. Tal es el caso que en las ramas menores es muy frecuente la presencia de historietas y trabajos manuales, en las ramas intermedias hay más presencia de la exploración (como un todo) y las actividades de Patrulla, y en las ramas mayores los jóvenes pasan más tiempo en discusiones y reflexiones sobre temas de su interés, y en actividades en contacto con el entorno social, mayormente determinadas por su visión de adaptación en el entorno que le rodea de manera particular y poder adaptarse a este.

Así como la organización social en cada rama responde a las necesidades y capacidades de los jóvenes, al nivel de madurez y a los



intereses de ellos, a medida que el joven crece va buscando actividades más complejas en las cuales su ambiente físico y social se vaya ampliando y tornando más complejo. Esta circunstancia es tomada en cuenta en el Escultismo y en cada Rama las actividades tienen características propias que las definen.

La asociación por su parte, lleva a cabo por ejemplo actividades para cada grupo de edades, que permiten que los jóvenes vivan la hermandad Scout y experiencias diferentes fuera de su equipo habitual. Estas actividades se realizan en ciclos, que llevan al joven a convivir con sus iguales de cada una de las instancias y niveles de la institución y la organización.

Las actividades en contacto con la naturaleza tienen especial importancia, por ser la naturaleza el mejor ambiente para aprender a convivir, para resolver problemas, para valorar las propias capacidades.

Para el diseño participativo de las actividades es importante considerar el siguiente proceso:

- 1) Evaluar las opciones (caja de oportunidades-objetivos) y preparar las propuestas
- 2) Proponer y seleccionar actividades
- 3) Organizar, diseñar y preparar las actividades
- 4) Llevar a cabo y evaluar las actividades y monitorear el progreso personal
- 5) Evaluar el progreso personal

La Asociación de Scouts de Venezuela reconoce un conjunto de oportunidades de aprendizaje que sirven de herramientas y estrategias para facilitar la implementación del Proyecto Educativo a través de la interrelación de un conjunto de actividades.

	Acciones individuales	Acciones Colectivas
<b>Adelanto Fundamental:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Valores.</li> <li>▪ Técnicas para el desempeño.</li> <li>▪ Lenguaje y símbolos.</li> <li>▪ Liderazgo.</li> <li>▪ Toma de decisiones.</li> </ul>	Adelanto Básico	Actividades Pre – Programadas
<b>Adelanto Complementario</b>	Especialidades	Actividades de Impacto Social



➤ **Estructura y toma de decisiones:**

Este concepto se refiere a la forma en que se aplican los elementos del Método Scout para poner en marcha los mecanismos operacionales en cada rama o sección (por ejemplo, la entrega de oportunidades concretas para que los jóvenes experimenten la adopción de decisiones y la aceptación de responsabilidades, la toma de contacto con su comunidad local, etc.). Se refiere también al uso de los recursos (no sólo financieros y materiales, sino también en términos del tiempo y otros) que también juegan un papel importante al ejercer influencia en la calidad de la experiencia educativa.

Al igual que el resto de los elementos, la estructura es diferente en cada caso. Por ejemplo, en la rama menor los adultos antes de tomar las decisiones sobre las propuestas a presentar a los jóvenes, primero investigan los intereses de los jóvenes y luego determinan los estímulos que proveerán a los jóvenes para su participación activa en la planificación y diseño de las actividades. En la rama intermedia los jóvenes participan en la toma de decisiones sobre sus actividades de manera colaborativa, basados en sus necesidades e intereses, y en la rama mayor las decisiones son tomadas por los jóvenes de una manera más directa, partiendo de un análisis más amplio de sus potencialidades. A sabiendas que el involucramiento puede variar de un individuo a otro.

La organización social de cada Unidad varía de acuerdo a la edad de los integrantes, a fin de responder a las necesidades de esa población y la posibilidad de llevarla a cabo.

En la rama menor la estructura es la comunidad general, donde todos sus miembros tienen iguales derechos y deberes y están guiados por un conjunto de adultos que se complementan entre sí. Para fines meramente administrativos y a los efectos de contar con un control distributivo en los momentos de orden, seguridad y seguimiento, se constituyen subgrupos de 6 niños, llamados Seisenas, pero que no constituyen células aisladas ni mucho menos pretenden ser agrupaciones permanentes para el desarrollo de las actividades. Con ello se pretende superar el natural egocentrismo del niño, haciéndole entender que vale por sí mismo, y que vale tanto como los demás, enfatizando la necesidad del relacionamiento con todas las personas de su entorno de manera adecuada. La convocatoria del Consejo de la Roca es esporádica, está conducida por uno de los adultos de la Unidad y están presentes todos los miembros de la misma (jóvenes y adultos) y tiene como propósito "medir" los intereses de los niños, probar la

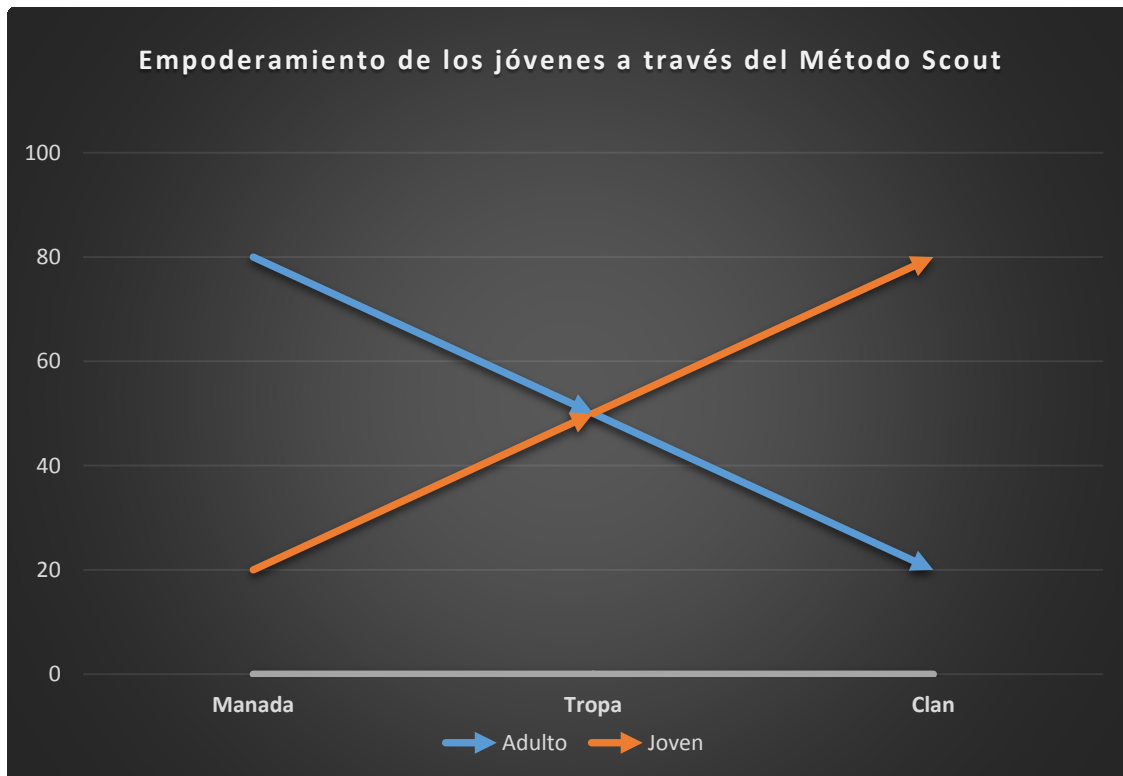




aceptación de alguna actividad y motivarlos al involucramiento en las mismas.

En la rama intermedia, la organización responde a la tendencia natural del joven de agruparse entre iguales, donde uno de ellos asume el liderazgo del grupo por reconocimiento del resto. Todos comparten intereses y se fijan objetivos de acción, de adquisición de destrezas que los diferencien. Se toma en cuenta a la organización natural de esa edad, que comúnmente se relaciona como “una pandilla”. En la rama intermedia esa agrupación recibe el nombre de Patrulla, la cual está conducida por uno de los integrantes que demuestra mayor capacidad para guiarlos, el cual es llamado guía de Patrulla. Una Unidad intermedia por lo general está constituida por 3 o 4 de estas Patrullas, con alrededor de unos 8 miembros cada una; cuando se constituye una Unidad esta es conducida por un cuerpo colegiado donde los jóvenes tienen participación con plenos derechos en la toma de decisiones que afecta la Unidad. Este cuerpo colegiado se denomina Consejo de Tropa.

En la rama mayor la organización es absolutamente horizontal por cuanto la toma de decisiones está en manos de todos los jóvenes que forman parte de la unidad, y el adulto participa bajo un enfoque de consejero, sin que de esto se desprenda la no responsabilidad de las decisiones que se originen en el seno de dicho espacio. Para la realización de las actividades se organizan en equipos, organización que cambia constantemente y responde a los intereses de algunos de los jóvenes y a las labores del momento. El Órgano rector se llama Asamblea de Clan, y se reúne cada vez que se requiere.



La estructura en las Unidades contempla las instancias formales de toma de decisiones, como herramienta fundamental de crecimiento y desarrollo del empoderamiento juvenil, por lo que se debe hacer especial énfasis en el buen manejo de estos espacios a fin de permitir el involucramiento adecuado de los jóvenes en sus respectivos procesos educativos; dichos espacios son los siguientes:

- En la Manada "El Consejo de la Roca"

Esta reunión se diferencia de otras reuniones de Manada en que:

- ✓ Debe ser sencilla, dinámica, no mayor a 30 minutos; los adultos deben ser orientadores y moderadores, limitando sus intervenciones al mínimo necesario; debe reinar el respeto y el compañerismo y todas las niñas o todos los niños deben tener la oportunidad de participar y expresar su opinión. Los adultos estimularán dicha participación sin forzar la misma a términos que se genere por el contrario una barrera que presione a los participantes.
- ✓ Esta reunión permite el aprendizaje de la vida democrática:
- ✓ Hay asuntos tan importantes que se deben atender con la participación de todas o todos.



- ✓ Las niñas o los niños deben valorar con calma las opiniones que dan y aprender a hacerse responsables de ellas, para lo cual necesitan conocer con anticipación los temas que se discutirán.
- ✓ Todos participan en la decisión de los asuntos tratados, actuando solidariamente con los acuerdos que se alcancen, cualquiera que sea la decisión.
- ✓ Se realiza comúnmente una vez al mes. Es conveniente que las Lobeznas y los Lobatos comprendan que hay reuniones que son más especiales que otras, ya que en ellas se adoptan decisiones que no se discuten todos los días y que pudieran significar cambios permanentes para el futuro.
- ✓ Se tratan solo determinados temas; solo se deciden asuntos que son muy especiales para sus miembros o muy importantes para la vida de la Manada, tales como:
  - Evaluación de las actividades del mes, de algún paseo, excursión, caminata, acantonamiento o actividad especial.
  - Discusión y aprobación de las actividades del mes siguiente.
  - Discusión de otros aspectos que influyan o afecten la Vida de Grupo.
- ✓ Se celebra con formalidad, por lo cual se realiza en un lugar especial, y si eso no es posible, en el mismo local, pero ambientado para la ocasión. Se marcará el inicio y el final de la reunión con la oración de la Manada o una reflexión y el Gran Aullido.
- ✓ En las Manadas con miembros muy jóvenes se podrá notar poco interés en estas reuniones, estas inhibiciones a la participación deben ser tomadas en cuenta por los adultos como algo natural, hasta el momento en que la dinámica se torne más frecuente para los niños y niñas.

- En la Tropa: Consejo de Tropa

Es la reunión de toma de decisiones y administración de la Unidad intermedia, algunos aspectos a considerar son:

- ✓ Se efectúa preferiblemente semanalmente.
- ✓ Se trata todo lo que tiene que ver con la administración, evaluación, planificación, premiación o rectificación de actuación de alguno de los miembros de la Unidad, sin que esto prive por encima de la normativa de la institución.



- ✓ Está conformado por las o los Guías de Patrullas y la o el Jefe de Tropa.
  - ✓ Estos Guías representan los intereses y opiniones de los scouts de sus patrullas, que son expresados en el Consejo de Patrulla.
  - ✓ Es una reunión formal que comienza y termina con la Oración de la Tropa o una reflexión.
  - ✓ Todos los jóvenes participantes tienen voz y voto para cada una de las conversaciones.
  - ✓ Uno de los jóvenes es el secretario del Consejo, que llevará un libro de actas y controla el derecho de palabra y el consejo es coordinado por la o el Jefe de Tropa.
  - ✓ Se realiza en un lugar adecuado que puede variar de acuerdo a las consideraciones del mismo consejo.
  - ✓ Debe ser sencilla, dinámica, no mayor a 60 minutos; el adulto debe ser orientador y moderador, limitando su intervención al mínimo necesario; debe reinar el respeto y el compañerismo, con la Ley Scout como Norma. Todas las o los Guías deben tener la oportunidad de participar y expresar su opinión.
  - ✓ Los jóvenes deben valorar con calma las opiniones que dan y aprender a hacerse responsables de ellas, para lo cual necesitan conocer con anticipación los temas que se discutirán, permitiendo la participación de toda la Tropa a través de los Consejos de Patrulla.
  - ✓ Todos participan en la decisión de los asuntos tratados, procurando que las decisiones sean tomadas por consenso como elemento de mayor calidad que las decisiones por mayoría, actuando solidariamente con los acuerdos que se alcancen, cualquiera que sea la decisión.
- La Asamblea de Clan:
    - ✓ Es un cuerpo de decisión y planificación amplio donde todos los miembros del Clan (Jóvenes y adultos) participan en igualdad de condiciones, con voz y voto.
    - ✓ Se efectúa mensualmente preferiblemente o a intervalos determinados por la unidad.
    - ✓ Se trata todo lo que tiene que ver con la administración, evaluación y planificación de la unidad; asimismo constituye un excelente espacio para la premiación o rectificación de actuación



de alguno de los miembros de la Unidad, sin que esto prive por encima de la normativa de la institución.

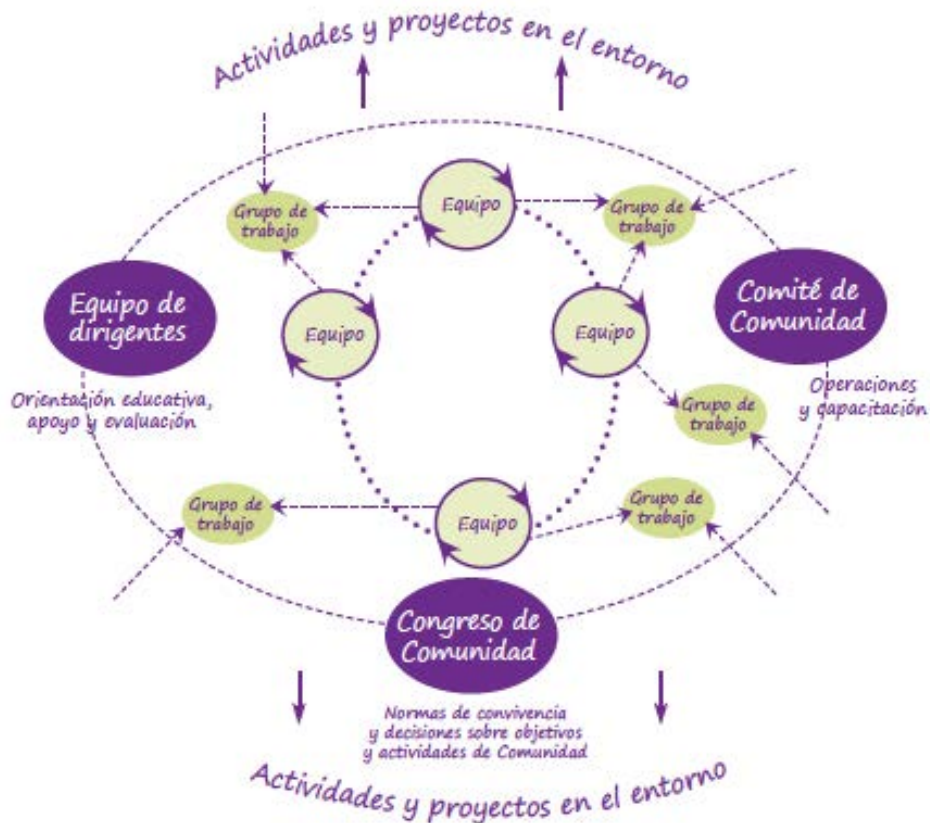
- ✓ Es una reunión formal que comienza y termina con la Oración del Clan o una reflexión.
- ✓ Uno de sus miembros es el secretario que llevará un libro de actas y controla el derecho de palabra; la Asamblea está coordinada por la o el Jefe de Clan.
- ✓ Se realiza en un lugar adecuado que puede variar de acuerdo a las consideraciones de los miembros de la unidad.
- ✓ Debe ser sencilla, dinámica, no mayor a 120 minutos; el adulto debe ser orientador, limitando su intervención al mínimo necesario; debe reinar el respeto y el compañerismo con la Ley Scout como Norma. Todos los jóvenes deben tener la oportunidad de participar y expresar su opinión.
- ✓ Los jóvenes deben valorar con calma las opiniones que dan y hacerse responsables de ellas, para lo cual necesitan conocer con anticipación los temas que se discutirán.
- ✓ Todos participan en la decisión de los asuntos tratados, procurando que las decisiones sean tomadas por consenso como elemento de mayor calidad que las decisiones por mayoría, actuando solidariamente con los acuerdos que se alcancen, cualquiera que sea la decisión.

Unidad	Pequeño grupo	Representativo	Plenario	Grupos de trabajo	Apoyo adulto
Manada		Consejo de la Roca	Foros		Equipo de adultos
Tropa	Consejo de Patrulla	Consejo de Tropa	Asamblea de Jóvenes		Equipo de adultos
Clan	Reunión de Equipo	Asamblea de Clan	Congreso de Comunidad de Rovers	Grupo de trabajo	Equipo de adultos

### Órganos de toma de decisión

Estas instancias de toma de decisiones deben apuntar a la promoción del empoderamiento juvenil, donde dichos espacios sean concebidos como una instancia natural de crecimiento que promueva la formación y participación activa de los jóvenes, así como el desarrollo de proyectos e iniciativas enmarcadas en sus intereses y potencialidades; en función de

ello, el alcance de estos espacios no debe limitarse, por lo que se deben motivar acciones en las que los jóvenes junto a sus pares fomenten el trabajo en equipo en beneficio de su entorno; tal es el caso de la unidad de Clan, en la cual se pueden promover espacios más amplios de análisis y toma de decisiones, representados en los Congresos de Comunidad de Rovers.



**Espacios ampliados de toma de decisiones**

➤ **Vida de Grupo:**

Este concepto se refiere a todo lo que se experimenta en los equipos y en la Unidad como un todo, como resultado de la operación de una micro sociedad compuesta por **los jóvenes y los adultos**. El sentimiento de vida de grupo es esencial para el desarrollo armonioso de los jóvenes.

La mejor forma de ejemplificar la Vida de Grupo es a través de la aplicación adecuada e integral de todos los elementos del Método Scout. La Vida de Grupo es el resultado de todo lo que pasa en la Unidad y de las relaciones que se establecen entre sus miembros.

Aunque los jóvenes tienen una tendencia natural a formar “pandillas” de amigos, y aun cuando esta tendencia se refleja en el sistema de equipos, el sentido de vida de grupo no aparece automáticamente en el Escultismo. Impulsar un sentido de vida de grupo implica promover un estilo constructivo en la dinámica grupal (la interacción y relaciones que se desarrollan entre los jóvenes y entre los jóvenes y el adulto). También implica utilizar las oportunidades para que los jóvenes interactúen (entre ellos y con los adultos) en la amplia diversidad de situaciones que naturalmente se presentan durante su paso por el Escultismo. Cuando se desarrolla un verdadero sentido de vida de grupo, el grupo en su totalidad toma en cuenta las necesidades e intereses de cada persona, y cada persona contribuye al bienestar del grupo.

La vida de grupo estimula experiencias que pueden conducir al crecimiento emocional y social, al desarrollo de actitudes y a la progresiva adopción de valores ya que:

- El operar en un grupo cohesionado y experimentar por sí mismos las virtudes de un código de conducta (la Ley Scout) brinda a los jóvenes un contexto natural para descubrir el sentido profundo de los valores que sostiene el Escultismo.
- La interacción y las relaciones constructivas con otros en el grupo estimulan un clima de confianza y de cuidado mutuo y contribuye al desarrollo de un sentido de identidad, valor propio y pertenencia.
- Cuando la posibilidad de ser parte de un grupo cohesionado estimula el deseo de pertenecer y de sentirse aceptado, y cuando ese grupo opera en conformidad con el código de vida del Escultismo, la presión de los pares – una influencia capital en el desarrollo de los jóvenes - resulta constructiva en lugar de destructiva.

Así, las actitudes y valores que estimula la vida de grupo son tanto de naturaleza personal (tales como la actitud constructiva y positiva hacia la vida, la confianza en sí mismo, el espíritu de emprendimiento, de establecer metas, etc.), como de naturaleza social (tales como el espíritu de equipo, la búsqueda del consenso, el reconocimiento de las diferencias y de la interdependencia, experimentar la solidaridad, etc.). La vida de grupo, por lo tanto, proporciona una forma útil de ayudar a los jóvenes a poner en práctica y desarrollar, desde el inicio y de acuerdo con sus posibilidades, sus capacidades para la autonomía, para brindar apoyo, para la responsabilidad y el compromiso.

*Entender esto es clave para comprender el atractivo del Movimiento Scout. **Si la Vida de Grupo es rica, las y los jóvenes se quedan; si no es así, vienen, pero no se quedan.** Puede que algunos se queden, porque hasta una Vida de Grupo "pobre" puede satisfacer algunas necesidades, pero en ese caso la Unidad estaría desaprovechando las posibilidades que brinda el Método Scout para enriquecer la vida en común y obtener que las y los jóvenes den lo mejor de sí.*

Este aprendizaje se adquiere de manera vivencial, no frontal, sin clases ni charlas, sin memorizaciones ni calificaciones, sin premios ni castigos, con la participación de adultos que acompañan de la manera que lo haría un hermano mayor.

De ahí que la Vida de Grupo sea un ingrediente importantísimo y verdaderamente educativo en las Unidades, ya que ella reúne, entrelaza y armoniza todos los elementos del Método Scout.

Como son las relaciones que se plantean en la Vida de Grupo:

- ✓ **Las y los Jóvenes con las y los Adultos:** En esta parte se debe tomar en cuenta el papel central que juega el Método Scout, así como, el interés y necesidades de los jóvenes. La presencia estimulante del adulto, como apoyo y no como un superior con mando jerárquico. Los jóvenes individualmente y en pequeños grupos aportan su entusiasmo, experiencia, deseos de compartir etc.
- ✓ **La vinculación de Actividades que los jóvenes realizarán con los indicadores que se quieren lograr:** Todo en la Unidad se hace mediante la acción, tomando en cuenta el principio de Aprender haciendo. Los jóvenes (de acuerdo a su desarrollo evolutivo), con el apoyo de los adultos, se plantean objetivos a alcanzar y las actividades que lo permitirán. Las actividades producen en los jóvenes experiencias personales que poco a poco, a través de la Vida de Grupo, conducen al logro de los objetivos que estos se plantearon con el apoyo de los adultos.

Tal como se puede observar, la presencia del adulto como parte del sistema de relacionamiento es necesario para el crecimiento y fortalecimiento del sentido de convivencia, respeto e intercambio intergeneracional.





La Vida de Grupo se vale de los medios que se indican a continuación para conseguir lo anterior:

- La Vida al aire libre, como elemento del Método Scout y escenario ideal para el desarrollo de las actividades.
- La Ley Scout como forma de expresar fácilmente los principios que nos guían.
- La Promesa (compromiso) que toman libremente los jóvenes para hacer lo mejor que puedan por ser mejores y cumplir con ese código de ética y valores que es la Ley Scout.
- El crecimiento personal constante mediante el logro de comportamientos, utilizando las herramientas educativas, las actividades y el ejemplo de los adultos.
- La vida de servicio por medio de la buena acción individual y las actividades colectivas que los jóvenes realicen.
- El sistema de pequeños grupos donde los jóvenes aprenden por la vivencia conceptos como honor, honradez, colaboración amista, sacrificio, trabajo en equipo; en resumen, a vivir armónicamente y productivamente en sociedad.
- El Marco Simbólico, representado en las Manadas por "El Libro de las Tierras Vírgenes" (la historia del pueblo libre de los lobos) en las Tropas "El camino hacia los Bosques" y en los Clanes "El Río de la Vida" con sus respectivas ambientaciones en las Manadas "La Fantasía", en las Tropas "La Aventura" y en los Clanes "Reto y Servicio".
- La educación a través del juego y la acción, elementos por medio de los cuales los jóvenes se integran a la Vida de Grupo.

Es importante tener en cuenta los siguientes puntos sobre la Vida de Grupo:

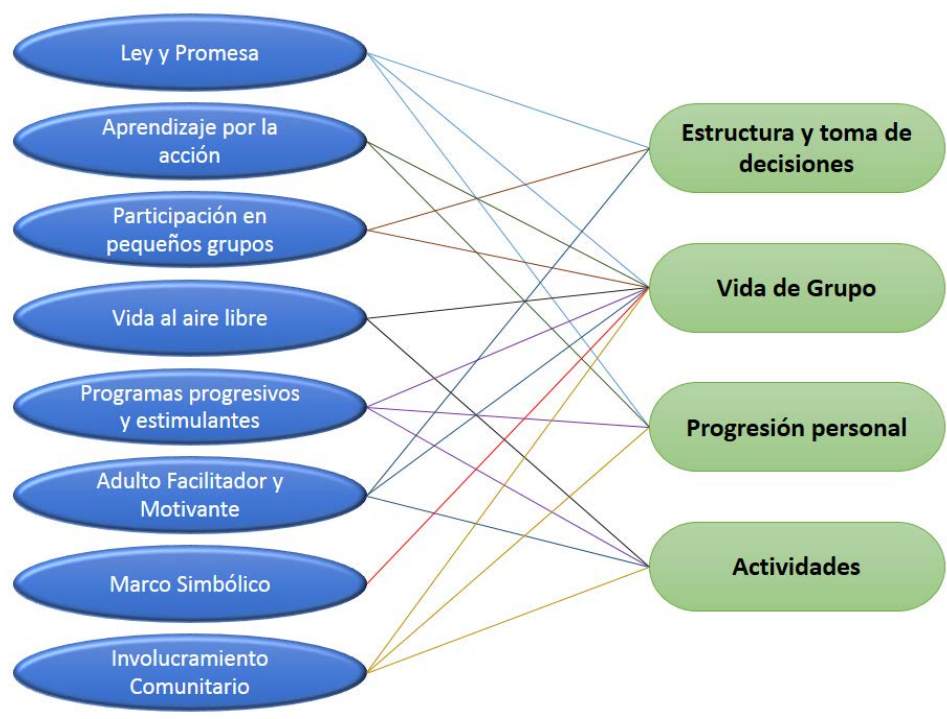
- Se refiere a la Atmósfera que se vive en la Unidad.
- En ese ambiente las y los jóvenes se forman logrando los Objetivos Educativos y van adquiriendo un estilo personal.
- La calidad de la Vida de Grupo es clave para que la Unidad sea atractiva a las y los jóvenes.
- Para las y los jóvenes la Vida de Grupo siempre será un juego, una aventura o un reto tan natural como el aire que se respira, pero los adultos deben saber que la calidad de la Vida de Grupo depende de la intensidad con que se aplican los elementos del Método Scout.
- Ninguna actividad logra Objetivos Educativos por sí sola, sino en conjunto con esos elementos y a través de su integración en la Vida de Grupo.



- La calidad y riqueza de la Vida de Grupo es una de las responsabilidades fundamentales de los Adultos.



### Pilares y elementos del Programa de Jóvenes



Interrelación de los elementos del Método Scout y los pilares del Programa de Jóvenes

# AGRADECIMIENTO

La Asociación de Scouts de Venezuela quiere dar un merecido reconocimiento a las personas e instancias que participaron en el desarrollo original de este documento. Asimismo a los miembros de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes, quienes trabajaron en su actualización.

De igual manera se reconoce el aporte que brindaron los adultos scout y amigos colaboradores del Movimiento que participaron en las reuniones de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes, quienes en conjunto lograron materializar la presente edición.

**El presente documento fue revisado y aprobado por la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes el 01 de Agosto de 2021.**



## PROTECCIÓN DE NUESTRA MARCA SCOUT



"La Protección de nuestra Marca es tarea de todos", este logotipo de Marca, es la Marca Institucional del Movimiento Scout. Está compuesto por el Emblema Scout Mundial (la Flor de Lis Scout Mundial con el cordón circular y el nudo Rizo Plano), la palabra "SCOUTS" (nuestro nombre es nuestra Fama) y nuestra Visión "Construir un Mundo Mejor" (es nuestra gran idea).

Este logotipo de Marca está protegido por tratados internacionales de protección de la propiedad intelectual. Su uso NO autorizado es un acto de robo. Cada miembro del Movimiento Scout debe asumir su responsabilidad y ayudar a preservar su identidad.



[www.scoutsvenezuela.org.ve](http://www.scoutsvenezuela.org.ve)



(Fanpage) Scouts Venezuela



@scoutsvenezuela



@ScoutsDeVenezuela

Asociación de Scouts de Venezuela  
Dirección Nacional de Programa de Jóvenes

Diagramación: © 2020 DNDI [C RI]



# SCOUTS<sup>®</sup>

Venezuela

© Organización Mundial del Movimiento Scout  
Asociación de Scouts de Venezuela

Oficina Scout Nacional  
Edificio Askain, Piso 1, Oficina 1-I.  
Plaza Brión, Chacaíto, Urb. El Rosal.  
Caracas, Distrito Capital, Venezuela.

Tel.: (+58 212) 951 56 13

E-Mails: [siemprelistos@scoutsvenezuela.org.ve](mailto:siemprelistos@scoutsvenezuela.org.ve)  
[programa@scoutsvenezuela.org.ve](mailto:programa@scoutsvenezuela.org.ve)

Web: [www.scoutsvenezuela.org.ve](http://www.scoutsvenezuela.org.ve)