

METODOLOGIAS EDUCATIVAS

TROPA

Dirección Nacional
de Programa



GUÍA DE APOYO PARA DIRIGENTES
2017



SCOUTS[®]
DE URUGUAY

PREFACIO

Las presentes “metodologías educativas” son resultado de un extenso trabajo realizado por muchos dirigentes a lo largo de los últimos 10 años. Dichos dirigentes conformaron equipos de trabajo que han ido modificando su integración, logrando una visión múltiple del tema, resultante de las realidades de distintos Grupos, así como de las concepciones y experiencias propias de los dirigentes participantes.

Estas “metodologías educativas” surgen directamente de la propuesta de la Oficina Scout Interamericana, basándose literalmente en la malla de objetivos educativos surgidos del MACPRO.

Dichos objetivos se presentaron en una primera propuesta de cartilla de progresión personal, la cual luego de aplicada por un período de 4 años aproximadamente, fueron evaluadas.

Partiendo de dicha evaluación, se modificó la presentación didáctica de los objetivos, se agruparon en los casos que era viable hacerlo y se volvieron a redactar los mismos cuando se consideró necesario, respetando sus contenidos.

SCOUTS DE URUGUAY
DIRECCIÓN NACIONAL DE PROGRAMA

CONTENIDO

CAPÍTULO I - CARACTERÍSTICAS DE LOS BENEFICIARIOS DE TROPA.....	7
CORPORALIDAD.....	7
CREATIVIDAD.....	7
CARÁCTER.....	7
AFECTIVIDAD.....	8
SOCIABILIDAD	8
ESPIRITUALIDAD	8
HOMBRES Y MUJERES, IGUALES Y DIFERENTES	9
CADA JOVEN ES UNA HISTORIA Y UN PROYECTO IRREPETIBLES	9
 CAPÍTULO II - ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD.....	10
MIEMBROS ACTIVOS.....	10
LA PATRULLA SCOUT.....	10
1. EL GUÍA DE PATRULLA (GP)	11
2. EL SUBGUÍA DE PATRULLA (SGP)	11
3. LOS ROLES Y LOS LIBROS DE PATRULLA.....	12
4. ACTIVIDADES DE LA PATRULLA	12
ORGANISMOS DE LA TROPA	13
1. CORTE DE HONOR (CH):.....	13
2. CONSEJO DE GUÍAS DE PATRULLA (CGP)	14
3. PATRULLA BARRAS BLANCAS (PBB).....	14
Guía de guías (GG) (Subguía de la Patrulla Barras Blancas):	15
5. ASAMBLEA DE TROPA	15
ADULTOS EN LA TROPA	16
1. EL JEFE DE TROPA (JT)	16
2. EL SUBJEFE DE TROPA	16
3. LOS AYUDANTES DE TROPA.....	16
4. SINODALES O TUTORES	16
 CAPÍTULO III - MARCO SIMBÓLICO	17
ELEMENTOS DEL MARCO SIMBÓLICO.....	18
1. PROMESA SCOUT	18
2. ORACIÓN:	18
3. LEY SCOUT	19
4. LEMA.....	19
5. PRINCIPIOS	19
6. VIRTUDES.....	19

SÍMBOLOS DE LA PATRULLA	
1. NOMBRE (O TÓTEM) ¹⁹	20
2. BANDERÍN DE PATRULLA	20
3. COLORES DEL TÓTEM	21
4. BORDÓN DE PATRULLA	21
5. RINCÓN DE PATRULLA	21
6. GRITO DE PATRULLA	21
7. LEMA DE PATRULLA	21
8. UNIFORME	22
9. CEREMONIAS	
 CAPÍTULO IV - GENERACION DE ACTIVIDADES	 22
 ACTIVIDADES DE LA TROPA	 22
1. REUNIÓN DE UNIDAD	22
2. SALIDAS Y CAMPAMENTOS	22
 CAPÍTULO V - OBJETIVOS EDUCATIVOS	 24
 OBJETIVOS INTERMEDIOS (SALIDA DE RAMA)	 25
1. CORPORALIDAD	25
2. CREATIVIDAD	25
3. CARÁCTER	26
4. AFECTIVIDAD	26
5. SOCIABILIDAD	27
6. ESPIRITUALIDAD	27
 MATERIAL EDUCATIVO	 28
 CAPÍTULO VI - PROGRESIÓN PERSONAL	 29
 EL PLAN DE ADELANTO DE TROPA	 29
DE OBJETIVOS EDUCATIVOS POR ETAPA	29
EVALUACIÓN DE LA PROGRESIÓN PERSONAL	30
ENTREGA DE INSIGNIAS Y CERTIFICADOS DE ETAPA	30

CAPITULO I – CARACTERISTICAS DE LOS BENEFICIARIOS DE TROPA

CORPORALIDAD

El cuerpo es nuevo y se renueva cada día. En él pasan cosas que desconciertan, que invitan a la exploración, que empujan al extremo de los propios límites, que revelan la belleza, que hacen surgir el pudor, que rompen las proporciones, que importan demasiado o que importan demasiado poco, que alegran, que entristecen, que duelen que dan placer y que son parte del camino de ser hombre y ser mujer.

El cansancio es un invitado permanente, que sólo se retira cuando a los jóvenes les proponemos comer. El orden no es su fuerte, el deporte los atrae, la presentación personal los inquieta, la ropa no les queda, y si les queda, nunca es la apropiada. El día es demasiado corto para cumplir con todas las tareas y demasiado largo cuando hay poco que hacer. Todo está en constante cambio, crecimiento y desarrollo. Tanto, que se hace difícil lograr una propia imagen de sí mismo.

CREATIVIDAD

El mundo también empieza a cambiar y a crecer. Aparecen los conceptos que ya no necesitan estar atados a la realidad. Las ideas tienen vida propia, son ahora combinables y dan su fruto en nuevas ideas.

Y ese mundo de ideas, poco a poco, le gana espacio a la realidad, a lo práctico, a lo concreto. Hacer que las cosas sucedan, “bajar a tierra”, es siempre un desafío, incluso al momento de expresar lo que se siente y lo que se piensa en palabras concretas. Las preguntas, antes dirigidas al mundo exterior, se concentran en uno mismo. ¿Quién soy yo?, ¿Cómo soy?, son interrogantes que no alcanzarán una respuesta hasta dentro de algunos años más, y que son el motor de un cuestionamiento que alcanza a todo, especialmente a lo que antes se asumía como una verdad infalible.

CARÁCTER

Y el mundo de lo correcto y lo incorrecto también es objeto de dudas y preguntas. Se analiza, se crea, se vuelve atrás y se reemprende la marcha, se cambia como cambian las ideas y los conceptos. La capacidad de ponerse en el lugar del otro aparece con fuerza, y ya todo puede ser cuestionado desde ese “otro” punto de vista, en un ejercicio que parece no tener fin.

Este es el punto de partida de la construcción de un Código de conducta que comienza a ser asumido personalmente, que ya no depende de la opinión familiar –que muchas veces no es considerada– y que se articula a partir de las propias creencias y, especialmente, del diálogo permanente con otros jóvenes de la misma edad.

CAPITULO I – CARACTERISTICAS DE LOS

AFFECTIVIDAD

El mundo interior cobra fuerza. Las sensaciones, emociones y sentimientos se suceden unos a otros, en oleadas coincidentes y contradictorias, siempre intensas y mucho más perdurables que en la etapa anterior. Los sentimientos inundan, llenan, desconciertan, descontrolan, y pasan a ser un eje central de la vida de los jóvenes. Su conocimiento, su conducción, su control, son tareas de esta etapa.

Amar el amor, odiar el odio, ser amigo de los amigos y enemigo de los enemigos son características de los jóvenes, demasiado grandes para ser niños y demasiado pequeños para ser adultos.

En la búsqueda de ser uno mismo, de tener identidad propia, a veces son uno y a veces son otro. Algunas veces esta dualidad nos hace perder la paciencia, pero en la mayoría de las oportunidades descubriremos el crecimiento que día a día experimentan los jóvenes, y vemos con satisfacción que lo que hacemos por acompañarlos está dando sus frutos.

SOCIABILIDAD

En los amigos se confía, en los amigos se cree, en los amigos se descansa y con ellos se recuperan fuerzas. Los amigos son menos pero mejores. Son un círculo cercano que permite crecer. Son un espejo y un motor del desarrollo.

Y a veces se siente que la familia parece no entender lo suficiente, que los padres están demasiado cerca, o tal vez demasiado lejos, que las libertades nunca son suficientes y demasiadas las responsabilidades con los demás.

La lucha constante entre estar con los demás o estar con uno mismo, entre la compañía y la soledad, entre lo interno y lo externo, es un ir y venir que parece no tener fin.

ESPIRITUALIDAD

Vivir el tránsito entre la fe de los niños, regalada por la familia como un don que alumbró la vida infantil, y la fe del adulto, personal, íntima y consecuente en los actos, es también un proceso que se comienza en esta etapa y que va a terminar mucho más tarde que ella. En la mayoría de los casos bastante más tarde.

Este tránsito se vive en la dualidad entre la crítica permanente a una forma y la búsqueda constante del sentido; y el cuestionamiento que intenta diferenciar la creencia del adulto que viene de “afuera” y la propia creencia construida desde “adentro”.

Descubrir que la trascendencia es un hecho esencial en la existencia humana será una tarea que tomará tiempo y esfuerzo, tanto por parte de los jóvenes como de los adultos que acompañan el proceso.

CAPÍTULO I - CARACTERÍSTICAS DE LOS BENEFICIARIOS DE TROPA

HOMBRES Y MUJERES, IGUALES Y DIFERENTES

Los cambios hormonales que detonan el despertar de la adolescencia marcarán diferencias físicas importantes entre el hombre y la mujer. Pero también es posible observar diferencias en los rasgos, comportamientos, actitudes e intereses de jóvenes de uno y otro sexo. El origen de estas diferencias ha dado lugar a discusiones, pero hoy es generalmente aceptado que las formas de comportarse de hombre y mujeres son adquiridas y que dependen casi por completo del ambiente en que los jóvenes han sido educados y de los modelos que han tenido a su alrededor, los que representan para ellos una forma específica de ser hombre y ser mujer.

El origen fuertemente “cultural” de estas diferencias se relaciona estrechamente con ciertos estereotipos que prevalecen en nuestra sociedad, pues aunque mucho se ha avanzado hacia la igualdad de derechos y oportunidades para hombres y mujeres –sobre todo en el plano teórico- aún subsisten en amplios sectores marcados estereotipos de lo que se estima propiamente femenino o masculino.

En nuestra unidad debemos evitar condicionarnos por esos estereotipos y prevenir, por ejemplo, la tendencia a que sólo los hombres desarrollen actividades que involucren desafío y liderazgo, mientras que las tareas más pasivas y de servicio se reservan a las mujeres. No obstante la influencia de estos, es evidente que entre el hombre y la mujer existen diferencias que están ligadas al sexo, pero ellas poco tienen que ver con las que la cultura les atribuye. Principalmente, radican en aspectos físicos y motrices, y no en nuestro trabajo como dirigentes.

Sin embargo, la cultura existe y los roles culturales asignados son una realidad, y sin renunciar a cambiarlos, no podemos dejar de tenerlos presentes al momento de realizar nuestro trabajo como Dirigentes. Por otra parte, el deseo de afirmar la igualdad entre los sexos no puede hacernos olvidar las diferencias que se presentan y la natural complementariedad entre el hombre y la mujer.

Por eso decimos que los jóvenes de uno y otro sexo son iguales y diferentes. Se debe educar en la diferencia, rescatando y resaltando las infinitas posibilidades de ser hombre y ser mujer de modo distinto. Así como las diferencias no debieran implicar antagonismo, la igualdad de oportunidades no tiene porqué significar uniformidad o simetría.

El proceso educativo debe considerar a todos los jóvenes, hombres y mujeres, iguales ante los derechos y garantizar sus oportunidades de pleno desarrollo. Esto significa promover el conocimiento del otro, el respeto por sus particularidades y el carácter complementario de ambos sexos. Además, cada joven debe disponer de la libertad suficiente para desarrollar sus habilidades e intereses individuales, sin que tal o cual comportamiento se tipifiquen anticipadamente como inadecuados para uno u otro sexo. Simultáneamente, el proceso educativo debe considerar y respetar las diferencias entre hombre y mujeres, de la misma manera en que se consideran y respetan las diferencias existentes entre todos los seres humanos.

Para lograr un proceso educativo que respete la igualdad y la diferencia, resulta fundamental que padres, profesores y dirigentes de jóvenes actuemos de común acuerdo. **CADA JOVEN ES UNA HISTORIA Y UN PROYECTO IRREPETIBLES**

Saber las características generales de los jóvenes entre 11 y 15 años y reconocerlos como iguales y

CAPITULO I – CARACTERISTICAS DE LOS BENEFICIARIOS DE TROPA

diferentes, constituyen un conocimiento y una actitud elementales para nuestro trabajo de educadores voluntarios de tiempo libre.

Pero eso no es suficiente. En una etapa de crecimiento plena de grandes cambios, irregulares e individuales, es necesario, además, conocer a cada uno personalmente. No basta saber qué son la adolescencia y la pubertad y cuáles son los desafíos de esta etapa. Es preciso conocer además cómo es ella o él personalmente: ser humano singular cuya personalidad, si bien obedece de un modo general a las características propias de la edad, del hogar en que nació, del orden que ocupa entre sus hermanos, de la escuela en que estudia, de los amigos y amigas con quienes comparte, de la forma en que se ha desarrollado su vida, en fin, de su irrepetible historia y realidad individual.

CAPÍTULO II – ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

La unidad del Grupo Scout que agrupa a las Patrullas se llama “Tropa de Scouts”. Está integrada por muchachos y muchachas de 11 a 15 años (Tropa Mixta) y por un equipo de dirigentes, que lleva adelante actividades coeducativas. Cada Tropa consta de un mínimo de 2 y un máximo de 5 Patrullas, integradas 5 a 8 beneficiarios. En caso de contar con más de 35 muchachos (5 Patrullas de 7) se recomienda formar otra Tropa en el Grupo.

MIEMBROS ACTIVOS

- Aspirante: el muchacho/a que entra por primera vez al Movimiento y que desea ser Scout y los Lobatos que hayan pasado de la Manada
- Scouts: el/la aspirante o lobato que ya formuló su Promesa Scout.
- Dirigentes: Dirigentes que forman parte del Consejo de Tropa.

LA PATRULLA SCOUT

Es la unidad fundamental de la Tropa. Está integrada por no menos de 5 y no más de 8 beneficiarios, incluyendo al Guía y Subguía de Patrulla.

Cada patrulla está integrada exclusivamente por beneficiarios de un mismo género (no hay patrullas mixtas).

1. EL GUÍA DE PATRULLA (GP)

Será elegido libremente por los miembros de la Patrulla, reunidos en Consejo de Patrulla, entre los Scouts que hayan formulado la Promesa Scout. El Guía de Patrulla deberá ser ratificado en su cargo por la Corte de Honor, en su primera reunión posterior a la elección.

El Guía de Patrulla deberá:

- Participar con voz y voto en la Corte de Honor y el Consejo de Guías de Patrulla
- Coordinar el Consejo y reunión de su Patrulla
- Elegir al Subguía de Patrulla
- Portar el bordón con banderín de Patrulla

CAPITULO II – ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

- v. Usar las insignias correspondientes a su cargo
- vi. Ser el ejemplo para todos los Scouts y Aspirantes de su Patrulla, de vivencia de la Ley y la Promesa Scout
- vii. Representar fielmente a su Patrulla, delante de los dirigentes y organismos de la tropa
- viii. Ser el motor de la vida de su Patrulla
- ix. Supervisar el adelanto de su Patrulla
- x. Velar por el buen funcionamiento del sistema de Patrullas, como medio de entrenamiento de los miembros de su Patrulla
- xi. Representar y dirigir a la Patrulla en todo momento
- xii. Colaborar con los dirigentes en todo momento
- xiii. Concurrir a las reuniones de Patrulla, de Corte de Honor y a las actividades de la Patrulla Barras Blancas y Consejo de Guías

2. EL SUBGUÍA DE PATRULLA (SGP)

Será elegido por el Guía de Patrulla, entre los miembros de la Patrulla que tengan Promesa Scout.

El Subguía de Patrulla deberá:

- i. Suplantar al Guía de Patrulla en su ausencia o cuando éste lo delegue, con todos los derechos y deberes inherentes al cargo
- ii. Usar las insignias correspondientes a su cargo
- iii. Participar conjuntamente con el GP de las reuniones de Patrulla
- iv. Participar en la Corte de Honor, el Consejo de Guías de Patrulla y las actividades de la Patrulla Barras Blancas
- v. Velar por el buen funcionamiento del sistema de Patrullas, como medio de formación de los miembros de su Patrulla

3. LOS ROLES Y LOS LIBROS DE PATRULLA

Toda Patrulla deberá asignar a sus patrulleros, al menos los siguientes roles permanentes (se entienden por roles permanentes aquellos que se desarrollan por períodos relativamente largos de 6 meses a 1 año): TESORERO, SECRETARIO, ENCARGADO DEL RINCÓN DE PATRULLA (INTENDENTE), ENCARGADO DE LA CARTELERIA, ENFERMERO.

La Patrulla deberá llevar los siguientes libros:

- a. Libro de Oro de la Patrulla
- b. Libro del Consejo de Patrulla
- c. Libro de reuniones de Patrulla o Bitácora.

CAPITULO II – ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

4. ACTIVIDADES DE LA PATRULLA

- a. Reuniones de Patrulla: Es el encuentro de todos los integrantes de la Patrulla para aprender y entrenarse. La coordina el GP ayudado por el SGP. Debe realizarse con una frecuencia semanal, se recomienda, que además tengan espacio o al menos horario propio, no comprendido dentro del horario de Reunión de Tropa.
- b. Salidas y Campamentos de Patrulla: Para las salidas de 1 día, o los campamentos y acantonamientos (2 o más días) que se realicen rigen las siguientes disposiciones:
 - i. Las salidas y Campamentos de las Patrullas serán realizadas en compañía de un dirigente, de preferencia el Jefe de Tropa, que se encargará de velar por la seguridad de la Patrulla. El dirigente no participará en forma directa de la actividad
 - ii. El lugar elegido será de fácil acceso, y contarán con un medio de transporte particular o colectivo de total seguridad.
 - iii. Contar con el permiso del Jefe de Tropa, y la autorización escrita de sus padres.
 - iv. El GP deberá tener por lo menos 2ª clase, y el SGP 3ª clase correspondientes a la Progresión Personal de la Tropa.
 - v. El Jefe de Tropa deberá conocer perfectamente el lugar, para ver que se cumplen normas de seguridad y campamento durante las actividades.
 - vi. Deberá llevarse botiquín de Primeros Auxilios a cargo de un miembro que, preferiblemente, haya realizado la especialidad de Primeros Auxilios.
 - vii. El uniforme será utilizado en forma correcta al viajar, permitiéndose el cambio de ropa en el lugar de destino, y según las actividades a desarrollar.
 - viii. Las actividades deberán planearse en el Consejo de Patrulla, con antelación y deberán proporcionar diversión, ejercicios de adiestramiento y oportunidad de vivir la Ley y la Promesa Scout. El Jefe de Tropa supervisará el programa antes de otorgar el permiso.
- c. Consejo de Patrulla (CP): Cada Patrulla realizará esta reunión para programar y evaluar sus actividades, la marcha de la Patrulla y tomar las decisiones que le atañen. Integran el CP todos los miembros de la Patrulla, no pudiendo asistir los Dirigentes, salvo expresa invitación. Todos los miembros de la Patrulla tienen voz, las decisiones se tomarán por consenso entre los miembros que tengan Promesa. Es presidido por el GP. El CP puede ser de dos tipos: Ordinario y Solemne. El CP solemne se realiza en los siguientes casos:
 - i. Elección del Guía de Patrulla
 - ii. Recepción en la Patrulla de los nuevos Promesados.
 - iii. Despedida de los Scouts que pasan al Clan de Pioneros.

En caso de sesionar en forma solemne la Patrulla tomará las previsiones que sean del caso, de acuerdo con sus tradiciones, para lograr el ambiente adecuado.

CAPITULO II – ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

- d. Consejo de la Tarde: Es la reunión que al fin del día de actividad, realiza la Patrulla para evaluar los logros o deficiencias de la misma y de cada patrullero, así como evaluar la vivencia colectiva y personal de la Ley y la Promesa Scout. Es una instancia constructiva, las críticas y las evaluaciones se realizan desde una óptica constructiva. Lo integran todos los miembros de la Patrulla.

ORGANISMOS DE LA TROPA

Existen distintas estructuras en la Rama que privilegian el trabajo en distintos ámbitos, y privilegian el funcionamiento del Sistema de Patrullas. Ellas son: la Patrulla Barras Blancas, donde los Guías se aprenden para a su vez enseñar a los demás patrulleros, el Consejo de Guías, que se encarga de programar actividades y llevarlas adelante, y la Corte de Honor, que básicamente vela por el cumplimiento de la Ley y la Promesa Scout.

1. Corte de Honor (CH): Es el órgano de mayor jerarquía de la Tropa.

- a. Integración: Son miembros naturales de la Corte de Honor

i. El Jefe de Tropa

ii. El Guía de Guías (si lo hay)

iii. Los Guías y Subguías de Patrulla con Promesa

iv. Podrá participar de la Corte de Honor, como invitado, cualquier Scout de la Tropa y/o ayudantes del JT con Promesa Scout y cualquier persona que la CH considere adecuado.

- b. Presidencia: La CH será presidida por un Guía de Patrulla electo según tradiciones de la Unidad

- c. Frecuencia: La CH sesionará en forma ordinaria una vez cada tres meses, pudiendo reunirse en forma extraordinaria, cuando sea necesaria a pedido de la mayoría de los GP.

- d. Cometidos de la CH:

i. velar por el cumplimiento de la Ley y la Promesa en la Tropa

ii. Juzgar, premiar o sancionar según el caso

iii. Ratificar la concesión de adelantos y autorizar la formulación de la Promesa Scout a quienes considere aptos para hacerlo a solicitud del GP correspondiente.

iv. Ratificar los nombramientos de GP y elegir al Guía de Guías.

v. Fijar y rever las normas y tradiciones de la Tropa.

- e. Procedimiento: La sesión de la CH tendrá carácter de solemne en todos los casos. Deberá estar ambientada según las tradiciones de cada Tropa. En términos generales los asuntos tratados en la CH serán de carácter absolutamente reservado, no pudiendo ninguno de sus integrantes o invitados divulgarlo, bajo apercibimiento de graves sanciones que la Tropa instrumentará.

- f. Funcionamiento: La CH para funcionar válidamente deberá tener un quórum mínimo del 50% de

CAPITULO II – ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

los GP, incluyendo el CG, si lo hubiere. Los Dirigentes no cuentan para el cálculo del quórum. Para los asuntos citados en 96.7.5 las decisiones deberán tomarse por consenso. Para otro tipo de asunto el CG y los demás integrantes tendrán un voto cada uno.

- g. Registros: A la CH le corresponde completar el Libro de Actas, y el Libro de Oro de la Tropa, llevados por el Secretario de la Unidad.

2. Consejo de Guías de Patrulla (CGP)

La integración y coordinación se realiza en forma similar a la CH. Deberá reunirse con una frecuencia mensual, y son sus cometidos:

- Planificar, coordinar y evaluar el Programa de la Tropa
- Representar por medio de los Guías, la voluntad de los patrulleros.
- Buscar soluciones a los problemas referentes a la Programación que se planteen, sean estos en la Tropa o en las Patrullas.
- Velar por el adelanto progresivo de la Tropa.
- Velar por el mantenimiento y crecimiento de la Tropa.
- Otros asuntos que no están reservados a la CH.

La sesión del CGP tendrá carácter de una reunión de trabajo, sin formalidades preestablecidas, pero con orden. El Jefe de Tropa tendrá voto y, en caso de empate, doble voto. Los Dirigentes tendrán voz pero no voto, debiendo limitarse a moderar y orientar la reunión; tendrán potestad de veto en cuestiones de seguridad en las distintas actividades. Para funcionar deberá tener un quórum del 50% de los GP. Los Dirigentes no cuentan para el quórum. El CGP deberá llevar un libro de actas en el que conste el registro de asistencia y sesiones, los acuerdos alcanzados en la reunión, y una planilla de adelantos.

3. Patrulla Barras Blancas (PBB)

- Integración: Está integrada por el JT, el GT y todos los GP y SQP de la Tropa.
- Dirección: El Guía de la PBB será el Jefe de Tropa, y el Subguía de Patrulla será el Guía de Tropa (o Guía de Guías), o se determinará de acuerdo a las tradiciones de la Unidad
- Frecuencia: La PBB deberá realizar actividades al menos una vez al mes.
- Cometidos: entrenar a los GP en el aspecto técnico, hacer vivir a los GP en el ambiente y organización de una Patrulla Modelo
- Libros: La PBB llevará los libros correspondientes a una Patrulla

CAPITULO II – ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

Guía de Guías (GG) (Subguía de la Patrulla Barras Blancas):

La necesidad de la elección de un GG está condicionada a situaciones especiales de funcionamiento de la Tropa y de los adelantos de los Scouts, así como de la evolución personal del elegido. El GG debe ser Guía de Patrulla en la Tropa. Debe tenerse en cuenta de que es un Scout y no un Dirigente. La necesidad de su nombramiento será decidida por la CH. No podrá haber más de un GG.

Condiciones para ser GG:

- Ser ejemplo de vivencia de la Ley y la Promesa en su Tropa.
- Habilidad para dirigir y ascendencia sobre otros Scouts.
- Haber obtenido 2ª Clase en el Plan de Adelanto de la Tropa.
- Tener un mínimo de 6 meses de servicio activo y permanente en la Tropa.

El GG podrá:

- Presidir la CH y el CGP
- Portar la bandera de la Tropa o el Pabellón Nacional según la ocasión.
- Usar las insignias correspondientes a su cargo.
- Representar a la Tropa frente a otras Tropas.

El GG deberá:

- Ser ejemplo de vivencia de la Ley y la Promesa Scout.
- Ayudar a los GP a resolver sus problemas.
- Colaborar con los Dirigentes en todo momento.

5. Asamblea de Tropa

Es la reunión de todos los integrantes de la Tropa con el objeto de evaluar los logros y deficiencias de la misma. Es convocada por el JT y presidida por él mismo. Se puede convocar a solicitud de una de las Patrullas.

ADULTOS EN LA TROPA

Los dirigentes responsables de la Tropa Scout forman el Consejo de Tropa. Al frente del mismo hay un responsable, el Jefe de Tropa. El Subjefe de Tropa y los Ayudantes de Tropa son los otros integrantes del Consejo. El ideal sería contar con un dirigente por Patrulla Scout que constituyan la Tropa.

1. El Jefe de Tropa (JT)

CAPITULO II – ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

Sus principales deberes son:

Con la Tropa:

- a. Velar por la formación de sus Scouts.
- b. Velar por el desarrollo progresivo y armónico de la Tropa.
- c. Ser ejemplo.
- d. Ser parte del Equipo de Dirección de la Tropa.
- e. Aplicar el Método Scout.
- f. Llevar adelante las actividades en la Reunión de Unidad.

Con sus Ayudantes:

- a. Capacitarlos y ayudarlos en su formación personal.
- b. Presidir el Consejo de la Tropa.
- c. Estimular el trabajo en equipo dentro del Consejo de Tropa y distribuir funciones y responsabilidades entre sus miembros.

Con el Consejo de Grupo:

- a. Participar en todas sus reuniones y actividades
- b. Mantenerle informado del desarrollo de la Tropa.
- c. Intercambiar sus experiencias.

Con los Padres:

- a. Ser el referente responsable.

Con el Movimiento Scout:

- a. Vivir de acuerdo a los principios fundamentales del Movimiento.
- b. Cumplir y hacer cumplir las normas establecidas en el P.O.R.
- c. Mejorar constantemente su adiestramiento personal.

2. El Subjefe de Tropa

Sustituye al Jefe de Tropa en ausencia de éste. Sus responsabilidades son las mismas de cualquier ayudante de la Unidad.

3. Los Ayudantes de Tropa

El Subjefe de Tropa, y los Ayudantes de Tropa completan el Consejo de Tropa. Sus requisitos están detallados en el Capítulo 4 Art. 55. del P.O.R.

CAPITULO II – ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD

Sus principales deberes son:

- a. Ayudar al Jefe de Tropa en todo lo que sea necesario.
- b. Participar en las actividades de Tropa.
- c. Participar en el Consejo de Tropa.
- d. Cumplir con las normas establecidas en el P.O.R.
- e. Mejorar constantemente su formación personal.
- f. Llevar adelante actividades en la reunión de Tropa, y en las distintas instancias en la vida de la misma.

4. Sinodales o Tutores

Además del JT y los Ayudantes, la Tropa puede contar con colaboradores.

Las personas llamadas Sinodales, son aquellas que, siendo miembros o no del Movimiento Scout, son invitadas por el Consejo de Tropa para orientar, instruir o evaluar la obtención de una especialidad por parte de un Scout, en razón de su dominio del tema que se trate.

CAPÍTULO III – MARCO SIMBÓLICO

El Marco simbólico se presenta como un ambiente de referencia que refuerza la vida en común en la Patrulla y en la Unidad, contribuyendo a dar coherencia a todo lo que se hace. El Marco Simbólico que el Movimiento Scout propone a los jóvenes entre 11 y 15 años es lograr que los jóvenes se conviertan en personas autónomas, solidarias, responsables y comprometidas, que participen en la construcción de un mundo mejor, a través de la siguiente simbología:

- El gusto por explorar.
- El interés por la apropiación de un territorio.
- La pertenencia a un grupo de amigos

El éxito del Movimiento Scout se explica porque se les invita a realizar actividades que corresponden estrechamente a estos tres dinamismos esenciales: exploración, territorio y pandilla. De ahí que la idea simbólica de “explorar territorios con un grupo de amigos” debe estar latente en la vida del grupo. Para lograr eso, los dirigentes deben repasar continuamente los conceptos del marco simbólico y confrontarlos con la forma en que lo aplican en la realidad cotidiana de la Unidad. Esta actitud permitirá que el símbolo esté siempre presente.

ELEMENTOS DEL MARCO SIMBÓLICO

1. Promesa Scout

La Promesa debe ser formulada por los aspirantes, para ser investidos como Scout, ante el Jefe de Tropa en ceremonia especial, y es la siguiente:

“Por mí honor prometo hacer cuanto de mí dependa para cumplir mis deberes para con (Dios/ mis creencias/ mi fe/ mi dimensión espiritual) y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout”.

Quien dice su promesa podrá enunciarla distinguiendo la deidad de su fe o dimensión espiritual según la creencia o fe que profese.

2. Oración:

Se transcribe la oración más usada en las Tropas Scouts:

CAPÍTULO III – MARCO SIMBÓLICO

“Señor, enséñame a ser generoso,
a servirte como tú lo mereces,
a dar sin medida,
a trabajar sin descanso,
a combatir sin miedo a que me hieran,
y a no esperar más recompensa,
que saber que hago tu voluntad.
Que así sea”

3. Ley Scout

La ley Scout está contenida en los siguientes artículos:

- 1) El Scout cifra su honor en ser digno de confianza
- 2) El Scout es leal
- 3) El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa
- 4) El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout, sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
- 5) El Scout es cortés y considerado
- 6) El Scout vive su dimensión espiritual en la naturaleza, y la protege.
- 7) El Scout sabe obedecer sin replicar y hace las cosas en orden y completas.
- 8) El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
- 9) El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
- 10) El Scout es limpio y sano; puro en pensamiento, palabra y acciones.

4. Lema

El lema de Tropa, surge de las iniciales del nombre de Baden Powell, originalmente en inglés, “Be Prepared” y traducido al español como:

“SIEMPRE LISTO”

5. Principios

Los principios del Scout son tres:

- Deberes para con las obligaciones que genera su dimensión espiritual.
- Deberes para con su Patria y Comunidad
- Deberes para con uno mismo

6. Virtudes

CAPÍTULO III – MARCO SIMBÓLICO

Las virtudes Scout, también son tres:

- Lealtad
- Abnegación
- Pureza

7. Color

El color de la Tropa es el verde. Simboliza la naturaleza y el aire libre; ambientes ideales para el desarrollo de la vida Scout.

8. La Bandera

La Tropa podrá tener una bandera para izar en el local, salidas, campamentos, junto con la Bandera Nacional (en mástiles separados), será de color preponderantemente verde, en una proporción de 2/3. Deberá tener visible la Flor de Lis, el nombre de la Tropa, y el número o nombre del Grupo.

9. Hímnico de Tropa

La Tropa podrá elegir una canción Scout identificativa, que haga referencia a la vida en la unidad, y los valores que la misma rescata. Uno de los más usados es "Avanzan las Patrullas".

10. Grito de unidad

Podrá tener un grito que la identifique. El grito de unidad o de Tropa, debe ser creado por todos los integrantes de la rama y ratificado por la Corte de Honor, reforzará el espíritu de pertenencia a la Tropa y su identificación.

11. Local

Es un espacio que permite reunirse a la Tropa en pleno, (se aconseja que forme parte del local de Grupo).

12. Libro de Oro de la Tropa

Lo lleva la Corte de Honor; en él se registran los momentos fundamentales de la Tropa.

SÍMBOLOS DE LA PATRULLA

La Patrulla posee elementos que la distinguen del resto de la unidad, y de las otras Patrullas. Estos contribuyen a crear un espíritu de unidad y pertenencia a la misma. Entre estos elementos o signos exteriores destacamos:

CAPÍTULO III – MARCO SIMBÓLICO

1. Nombre (otótem)

Es la forma como se denomina una Patrulla, los muchachos se identifican con las características del animal con que se nombran y esto sirve para reafirmar positivamente sus habilidades y comportamientos.

2. Banderín de Patrulla

Cada Patrulla debe tener un banderín distintivo, de forma a decidir por sus integrantes, de un tamaño aproximado de 25x30 cm. Debe realizarse en alusión a su animal totémico.

3. Colores del Tótem

Cada animal tendrá asignados dos colores, los cuales serán expuestos por la Patrulla, toda vez, que esta lo vea posible. Tanto en sus identificadores como equipo (bordón, banderín, etc) como personales (cintas de Patrulla). Dichos colores, pueden ser consultados en las Fogatas del libro “Escultismo para Muchachos”

4. Bordón de Patrulla

También llamado Báculo, es un palo de madera delgada y maciza, de aproximadamente 1.70 cm, tallado o adornado, donde el guía demuestra el amor y cuidado que siente por la Patrulla, lleva en su extremo el banderín de Patrulla. Se insta a cada Guía, a dejar en él, algún aporte distintivo que agregue a la historia de la Patrulla.

5. Rincón de Patrulla

Es el lugar físico donde la Patrulla tiene sus pertenencias, y se siente cómoda, un lugar especial que esta acondicionado por los propios muchachos y es su responsabilidad mantenerlo, una afirmación de los límites de un territorio (es probable que por problemas locativos, la tropa no disponga de un rincón para cada Patrulla, pero este espacio físico y su sentido de pertenencia, debe ser potenciado en campamentos, y en las instancias en que la Patrulla puede reunirse (aunque sea en la casa de uno de los Patrulleros).

6. Grito de Patrulla

Es un grito creado y realizado por la Patrulla completa, al culminar o comenzar una actividad. En el mismo se menciona el nombre de la Patrulla, y las virtudes del animal totémico que representa. También para dar a conocer su orgullo por haber terminado una actividad de forma ordenada y completa.

7. Lema de Patrulla

Con él elaborado por los propios integrantes de la Patrulla, se afirman las cualidades y características que más importancia tiene para todos sus miembros, es un compromiso de conducta que define en pocas palabras al equipo. Puede estar incluido en el Grito de Patrulla.

8. Uniforme

Serán insignias exclusivas de la Tropa:

CAPÍTULO III – MARCO SIMBÓLICO

- a. Insignia de unidad: en la manga izquierda de la camisa, a 4 dedos de distancia del comienzo de la manga a la altura del hombro.
- b. Insignia de Adelanto: serán de 3 cm de ancho por 4,5 cm de alto. Se usan sobre el fuelle del bolsillo derecho de la camisa, una a la vez.
- c. Cintas de Patrulla: cintas de tela de 1 cm a 3 cm de ancho, y 5 cm a 10 cm de largo, con los colores de la Patrulla. Se coloca en la charretera izquierda por medio de una pieza no plástica.
- d. Barras Blancas: las usan los Guías y Subguías de las distintas Patrullas que a su vez integran la Patrulla Barras Blancas. Los Subguías llevan una barra blanca en la mitad interior del bolsillo izquierdo. Los Guías llevan dos barras blancas de 1 cm de ancho, una a cada lado del fuelle del bolsillo izquierdo, y el Guía de Guías (Subguía de la Patrulla Barras Blancas) tres cintas blancas, las dos primeras como un Guía de Patrulla, y la tercera en el centro del bolsillo izquierdo, sobre el fuelle, por debajo de la insignia Mundial.
- e. Cintas de Patrulla Barras Blancas: serán utilizadas exclusivamente en las actividades de Barras Blancas.
- f. Insignias de Especialidades: ver Capítulo G del P.O.R., o consultar el Esquema de Especialidades de Tropa de SDU.

9. Ceremonias

- a. Promesa
- b. Adelanto
- c. Pasaje de Rama
- d. Investidura de Guía de Patrulla

CAPÍTULO IV – GENERACION DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES DE LA TROPA

1. Reunión de Unidad

En la Reunión de Tropa participan todas la Patrullas. Sus cometidos son:

- a. Realizar los proyectos programados.
- b. Vivir las actividades de la Tropa con un espíritu comunitario.
- c. Poner en común lo que se ha realizado y aprendido.
- d. Confrontar la preparación y eficacia de las Patrullas.

2. Salidas y Campamentos

Para las salidas y Campamentos de la Tropa se debe contar con:

- a. La autorización expresa del Jefe de Grupo, quien a su vez informará al referente geográfico de la Dirección de Operaciones.
- b. El lugar del Campamento será de conocimiento del Jefe de Grupo.
- c. Todos los Scouts deberán contar con permiso de sus padres tutores o encargados.
- d. La Unidad deberá tener un responsable, si es posible con la especialidad en Primeros Auxilios, encargado del botiquín.
- e. Los programas de las actividades a desarrollar durante los campamentos y salidas deben ser planificados con anterioridad e incluir actividades alternativas para el mal tiempo, debiendo cumplir todas las características de las actividades Scout, y normas de seguridad.
- f. Al finalizar el campamento, el Consejo de Tropa deberá hacer llegar al Jefe y Consejo de grupo un informe escrito sobre el Programa de Campamento y la evaluación del mismo.

Para todas las actividades acuáticas deberán tomarse las máximas precauciones de seguridad, debiéndose explicitar en el programa el sistema a utilizar y la responsabilidad de cada Dirigente en el mismo. En lo referente al uso de embarcaciones se exigirá, en general, que participe de la actividad un adulto con amplio conocimiento del tema.

Se prohíbe en cualquier caso la tenencia y uso de armas en las actividades Scout. También se prohíben el uso de

hondas y gomeras de cualquier tipo en las actividades. Se hará especial énfasis en el correcto uso de cuchillo, hacha y machete para las actividades. El consumo de cigarrillos, alcohol y drogas está igualmente prohibido.

La generación de actividades surge básicamente de tres modos:

Decisión del Staff de Dirigentes

Esto refiere a la "planificación" y "programación" desarrollado por el staff, a partir del diagnóstico realizado sobre la Tropa. Son las actividades semanales, las salidas, campamentos, etc, que deben contemplar las necesidades detectadas y generar las condiciones para que los beneficiarios desarrollen su progresión personal

Por propuesta de los beneficiarios

Son aquellas actividades que surgen del C.G.P. pero deben ser aprobadas por el Staff, sobre todo teniendo en cuenta la conveniencia y seguridad de las mismas.

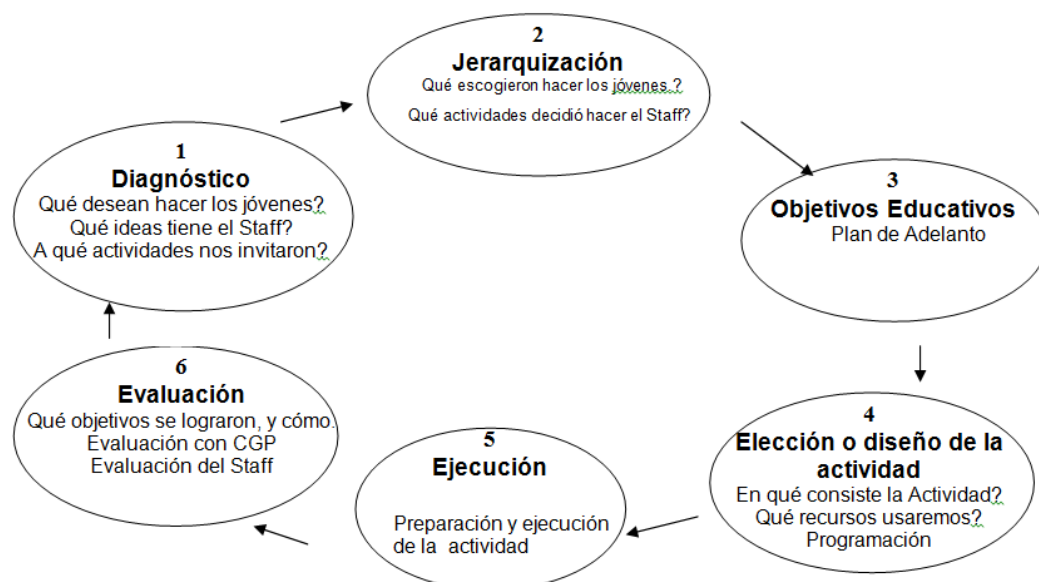
Por propuestas externas

También pueden llegar propuestas de participar en actividades del Grupo, de otros Grupos, institucionales de SDU u otras organizaciones externas. Esto puede ser evaluado con el C.G.P, pero el Staff deberá analizar también la conveniencia y seguridad de las mismas.

Las actividades scouts deben ser siempre D.U.R.A.S.

Desafiantes - Útiles - Recompensantes - Atractivas - Seguras

CICLO DE PROGRAMA



CAPÍTULO V – OBJETIVOS EDUCATIVOS

La Tropa Scout es el ámbito donde los muchachos forman pequeños grupos con identidad propia que son parte fundamental del Método Scout denominada la Patrulla Scout. Las Patrullas se forman con el propósito de aprender colectivamente, disfrutar su amistad, apoyarse mutuamente en su desarrollo personal, comprometerse en un proyecto común e interactuar con otros grupos similares.

La Tropa Scout es entonces un sistema que favorece el dinamismo de las Patrullas para que operen como comunidades de aprendizaje democrático.

En el marco del Proyecto Educativo de la SDU, la Tropa se propone hacer énfasis en los siguientes objetivos de salida particulares.

MAILLA DE OBJETIVOS EDUCATIVOS – SCOUT DE URUGUAY

		Manada 7 a 11	Tropa 11 a 15	Clan 15 a 18	Comunidad 18 a 21
AREAS DE DESARROLLO	Corporalidad				☐
	Creatividad				☐
	Carácter				☐
	Afectividad				☐
	Sociabilidad				☐
	Espiritualidad				☐

Objetivo Terminal

Objetivos Intermedios

CAPÍTULO V – OBJETIVOS EDUCATIVOS

OBJETIVOS INTERMEDIOS (SALIDA DE RAMA)

1. Corporalidad

- a. Respeta su cuerpo y el de los demás
- b. Conoce la relación entre los procesos físicos y psicológicos de su organismo.
- c. Aplica medidas adecuadas en caso de enfermedades y accidentes
- d. Comprende y asume las dificultades motrices propias de su desarrollo.
- e. Crea en su Patrulla un ambiente de diálogo que evita reacciones agresivas.
- f. Demuestra continua preocupación por su aspecto e higiene personal.
- g. Mantiene ordenados y limpios sus objetos personales
- h. Acampa en óptimas condiciones de higiene.
- i. Conoce los requerimientos alimenticios propios de su edad.
- j. Prepara comidas equilibradas, higiénicas y atractivas, utilizando elementos sencillos.
- k. Organiza aceptablemente su tiempo entre estudios, vida familiar y Movimiento Scout.
- l. Selecciona adecuadamente sus actividades recreativas entre distintas opciones.
- m. Colabora en la organización de las actividades al aire libre de su Patrulla y Unidad.
- n. Supera su rendimiento en la práctica del deporte elegido y demuestra saber ganar y perder.
- o. Conoce numerosos juegos para distintas ocasiones, los que explica y practica.

2. Creatividad

- a. Amplía las áreas de conocimiento en que adquiere formación por sí mismo.
- b. Es capaz de analizar las principales implicaciones de una información.
- c. Demuestra interés por diversificar las lecturas que realiza.
- d. Demuestra capacidad para analizar una situación desde distintos puntos de vista.
- e. Propone ideas nuevas para ser analizadas por su Patrulla
- f. Organiza juegos, excursiones y otras actividades novedosas para ser realizadas por su Patrulla.
- g. Cumple un papel activo en la mantención y renovación del local y materiales de Patrulla.
- h. Participa en el diseño e instalación de las construcciones de campamento.
- i. Desarrolla el contenido de sus especialidades de manera constante y activa.
- j. Proyecta las especialidades adquiridas en acciones concretas al servicio de la comunidad.
- k. Manifiesta por distintos medios sus intereses y aptitudes artísticas.
- l. Canta habitualmente y conoce numerosas canciones.
- m. Prepara disfraces y utilería para los sketches del Fogón.
- n. Conoce los procesos técnicos de los servicios de uso habitual: agua potable, alcantarillado, electricidad, radio, televisión, aviación, satélites y otros.
- o. Participa en un proyecto que divulga una respuesta técnica novedosa a un problema habitual.

3. Carácter

- a. Se refleja en su conducta que reflexiona sobre sí mismo.
- b. Tiene una evaluación crítica de sí mismo

CAPÍTULO V – OBJETIVOS EDUCATIVOS

- c. Reafirma su convicción de que posee las condiciones para obtener resultados concretos
- d. Se esfuerza continuamente por corregir errores y superar defectos
- e. Demuestra que es constante en su empeño por desarrollar sus capacidades.
- f. Desempeña las responsabilidades que adquiere.
- g. Demuestra aceptar el significado para su vida de la Ley, Los principios y la Promesa Scout..
- h. Aplica la Ley y los Principios en las actividades de la Unidad y en su vida personal.
- i. Entiende la consecuencia como un valor que orienta su vida.
- j. Manifiesta un esfuerzo constante por ser consecuente.
- k. Promueve que su Patrulla sea una comunidad en que se reflejan los valores personales de sus miembros.
- l. Mantiene constantemente una actitud alegre
- m. Proyecta su alegría en la Unidad, en su colegio y en su familia.
- n. Contribuye a que su Unidad manifieste su humor de manera natural y espontánea.
- o. Apoya las tareas de crecimiento personal de sus compañeros de Patrulla.
- p. Participa activamente en el Consejo de Patrulla.

4. Afectividad

- a. Se esfuerza por dominar sus reacciones y mantener comportamientos estables
- b. Reconoce en sí mismo tendencias como la soledad, la timidez, la rebeldía, la inseguridad y aprende progresivamente a manejarlas.
- c. Asume su Patrulla como un espacio privilegiado para compartir sus emociones y sentimientos.
- d. Expresa su opinión respetando a las otras personas.
- e. Persevera en sus opiniones cuando las considera correctas.
- f. Descubre el valor de la amistad y de sus amigos y controla el exceso de sensibilidad en sus relaciones con ellos.
- g. Comprende el sentido del amor y demuestra interés por asumirlo en su vida.
- h. Está disponible para sus compañeros de Patrulla en toda circunstancia.
- i. Aprecia el valor de las distintas personas con que se relaciona.
- j. Es capaz de proporcionar a sus compañeros una información sexual apropiada, en forma natural y completa.
- k. Comprende y asume la sexualidad como un hecho único, vinculado a la capacidad de amar y ser amado.
- l. Supera discriminaciones, estereotipos y prejuicios en relación a ambos sexos.
- m. Retribuye el afecto de su familia y acepta los límites que esta pone al ejercicio de su libertad.
- n. Demuestra que es capaz de reflexionar con sus padres las normas de convivencia familiar.
- o. Mantiene una actitud de servicio hacia sus hermanos.

5. Sociabilidad

- a. Manifiesta apertura a las diferentes opiniones, clases sociales y formas de vida.
- b. Ayuda a su Patrulla en el cumplimiento de sus responsabilidades.
- c. Demuestra capacidad de asombro, repudio y reacción frente a las violaciones de los derechos humanos.
- d. Participa en actividades relacionadas con los derechos de las personas.
- e. Identifica los distintos niveles de autoridad en su país.
- f. Se expresa adecuadamente sobre las personas que ejercen autoridad.
- g. Ejerce su autoridad promoviendo la participación de todos.

CAPÍTULO V – OBJETIVOS EDUCATIVOS

- h. Concibe la autoridad, tanto suya, como la de otras personas, como una potestad delegada que se basa en el respeto y la aceptación.
- i. Respeta las normas de convivencia de los distintos ambientes en que actúa.
- j. Analiza y tiene opinión sobre las normas que regulan su vida.
- k. Mantiene una agenda con direcciones útiles.
- l. Realiza una buena acción cada día.
- m. Propone y colabora en la organización de proyectos sociales emprendidos por su Patrulla o Unidad.
- n. Demuestra interés por la superación de las diferencias sociales.
- o. Conoce las diferentes ideologías y posiciones políticas de su país.
- p. Conoce las principales condiciones geográficas de su país que influyen en su cultura.
- q. Manifiesta aprecio por su herencia cultural y se identifica con ella.
- r. Promueve en su Patrulla y en su Unidad actividades destinadas a interiorizar los valores de su cultura.
- s. Conoce de un modo general la realidad del Movimiento Scout en su país.
- t. Mantiene contacto con Scouts de otros países, individualmente o a través de su Unidad o Grupo.
- u. Conoce en particular al menos una cultura originaria de América.
- v. Conoce los principales problemas que afectan al agua, al aire y al suelo.
- w. Acampa en óptimas condiciones de protección y mejoramiento del medio natural.
- x. Participa, junto con toda su Patrulla, en proyectos de conservación.

6. Espiritualidad

- a. Prepara y conduce actividades que permiten descubrir la naturaleza como espacio de diálogo y encuentro con Dios.
- b. Mantiene y estimula en su Patrulla una actitud permanente a escuchar y aprender de los otros.
- c. Busca respuestas a sus inquietudes religiosas en los textos sagrados de su fe o en la palabra de adultos idóneos, o en concepciones propias fundamentadas en ambas.
- d. Participa regularmente en la vida religiosa de su comunidad de fe si la tuviere.
- e. Reflexiona con su Patrulla a partir de los textos sagrados de diferentes creencias.
- f. Demuestra que ha interiorizado el sentido de la oración como una manera de comunicarse con Dios.
- g. Practica habitualmente la oración personal en distintas ocasiones.
- h. Se esfuerza por ser testimonio de sus principios religiosos.
- i. Participa con sus compañeros de Patrulla en acciones de solidaridad social.
- j. Incentiva en su Patrulla el respeto por las diferentes opciones religiosas.
- k. Manifiesta interés en conocer otras religiones. Manifiesta respeto por las expresiones religiosas distintas a la suya.
- l. Organiza actividades de oración con su Patrulla.

MATERIAL EDUCATIVO

Este es un Material Institucional específico como herramienta metodológica dentro de la cual se darán pautas y detalles necesarios para el trabajo cotidiano en la rama a nivel de beneficiarios y dirigentes.

- a. Cartilla de Progresión Personal de Tropa: Cada beneficiario deberá tener la suya, ya que es la herramienta

CAPÍTULO V – OBJETIVOS EDUCATIVOS

indispensable que le permitirá conocer los pormenores acerca de la Organización y Funcionamiento, tanto de su Unidad como de su Patrulla; a la vez que le permitirá hacer un seguimiento de su Plan de Progresión Personal.

- b. Guía para Dirigentes de Tropa: una breve guía de apoyo dirigida exclusivamente a los dirigentes de Tropa, conteniendo todo el material básico necesario para constituir y mantener funcionando correctamente la unidad.
- c. Esquema de Especialidades de Tropa: una cartilla dirigida tanto a beneficiarios como a dirigentes, que detalla cada una de las Especialidades a las que puede acceder los beneficiarios de Tropa, los requisitos que deben cumplir, los desafíos que deberán superar, y cada uno de los pasos a seguir para la consecución de las mismas.

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

Con la Progresión Personal, parte fundamental del “Método Scout”, la intención del Escultismo es acompañar a los muchachos en su crecimiento integral, adquiriendo valores a través del cumplimiento de metas específicas.

EL PLAN DE ADELANTO DE TROPA

Su objetivo general es promover la superación personal mediante el desarrollo integral, permanente y progresivo de conocimientos, habilidades y actitudes. El Plan de Adelanto de la Tropa tiene 4 etapas progresivas, más una etapa de enlace previo paso al Clan de Pioneros. La Etapa de Enlace, se realiza como preparación para el pasaje del Scout al Clan de Pioneros, independientemente del nivel de Progresión alcanzado en la Tropa.

- 1) 1ª Etapa – Aspirante o “Pata Tierna”
- 2) 2ª Etapa – Scout de 3ª Clase
- 3) 3ª Etapa – Scout de 2ª Clase
- 4) 4ª Etapa – Scout de 1ª Clase
- 5) Etapa de Enlace

DE OBJETIVOS EDUCATIVOS POR ETAPA

El Plan de Progresión Personal de la Tropa, para un trabajo más detallado, divide los objetivos de la Progresión Personal de la Tropa en seis Áreas de Desarrollo:

- I. Área Corporalidad: se preocupa del desarrollo de la parte de responsabilidad que a cada uno le corresponde en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.
- II. Área Creatividad: se centra en el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.
- III. Área Carácter: desarrolla la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.
- IV. Área Afectividad: Esta área se preocupa de que los jóvenes obtengan y mantengan un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.
- V. Área Sociabilidad: atiende al desarrollo de la dimensión social de la personalidad, con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.

[illegible]

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

ENTREGA DE INSIGNIAS Y CERTIFICADOS DE ETAPA

Las insignias se entregan al finalizar de forma satisfactoria la Etapa. Cada insignia indica que el beneficiario ha culminado el desafío satisfactoriamente y está preparado para asumir retos mayores. En palabras de Baden Powell:

“...La Primera Clase no es el adiestramiento máximo, sino el real punto de partida para poder realizar actividades verdaderamente significativas; es el adiestramiento que todo Scout debe alcanzar...”



INSIGNIA DE ADELANTO
3ERA CLASE



INSIGNIA DE ADELANTO
2DA CLASE



INSIGNIA DE ADELANTO
1ERA CLASE

Es deseable que la entrega de las insignias de adelanto se haga en un marco adecuado acorde a la mística de la Tropa, dándole a la ceremonia la importancia que tiene tal logro.

Además de las Insignias de Adelanto, puede otorgarse un Diploma, por ejemplo, certificando la Progresión Personal del beneficiario. Esto depende de la mística de cada Tropa en particular.

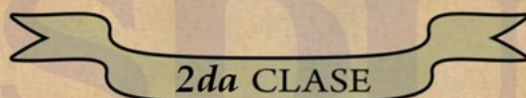
Tropa "Nombre"

Grupo Scout N°XX "Nombre del Grupo"

Montevideo, ____ de ____ de 20__.

La Corte de Honor certifica que, debido a su
persistencia y esfuerzo

ha alcanzado superar los requisitos y pruebas
para obtener su Segunda Clase.



	CORPORALIDAD	CREATIVIDAD	CARACTER	AFECTIVIDAD	SOCIABILIDAD	ESPIRITUALIDAD	
Aspirante	6	6	5	3	6	3	29
3 clase	10	10	6	3	5	4	38
2 clase	9	15	8	6	7	6	51
1 clase	10	16	9	5	8	7	54

ETAPA ASPIRANTE:

Corporalidad

1. PISTAS: Participas de un sendero de pistas artificiales.
2. PATRULLA: Participas de una caminata con tu patrulla.
3. CAMPAMENTO: Acampas 2 noches al menos con tu Tropa.
4. EQUIPO: Mantienes tu equipo de bolsillo siempre listo y completo.
5. HIGIENE: Te preocupas por tu estado corporal personal y cumples con las normas de higiene.
6. PRIMEROS AUXILIOS: Sabes explicar qué son los primeros auxilios.

Creatividad

1. CUERDAS: Practicas los cuidados necesarios para el mantenimiento de una cuerda.
2. NUDOS: Empleas los nudos rizo, pescador, ballestrínque y leñador.

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

3. AMARRES: Empleas el amarre cuadrado.
4. GUÍA: Sabes utilizar la Guía Telefónica.
5. MAPA: Sabes ubicar en un mapa de su ciudad tu hogar, escuela y otros sitios de importancia.
6. VIVENCIAS: Llevas un cuaderno personal donde dejas registradas tus vivencias en la Tropa.

Carácter

1. PARTICIPACIÓN: Participas activamente de un Consejo de la Tarde.
2. RESPONSABILIDAD: Desempeñas un cargo dentro de la patrulla por un lapso mínimo de 3 meses.
3. LEY SCOUT: Conoces los artículos de la Ley Scout.
4. SEÑA Y SALUDO: Conoces y realizas correctamente la seña y el saludo scout, así como sabes expresar el Lema Scout.
5. LLAMADAS: Reconoces las diferentes llamadas, las formaciones y acudes rápidamente a las mismas.

Afectividad

1. PATRULLA: Participas de las Reuniones de Patrulla y todas sus instancias, RP, CP.
2. COMPARTE: Compartes actividades con toda la Tropa.
3. VIVENCIA: Participas activamente de tu patrulla y de la Tropa teniendo una vivencia positiva.

Sociabilidad

1. URUGUAY: Realizas un trabajo sobre tu país y lo registras en tu cuaderno personal.
2. TRADICIONES: Conoces y practicas el Grito, Lema, Código y significado del banderín de tu patrulla.
3. PARTICIPACIÓN: Participas de una actividad a nivel nacional.
4. COMUNIDAD: Te interesas por las realidades de tu comunidad y realizas un trabajo tendiente a mejorarlas.
5. SIMBOLOS NACIONALES: Conoces los símbolos nacionales y los honores que a ellos corresponde. Izas y arrias correctamente el pabellón nacional.
6. UNIFORME: Te esfuerzas portener tu uniforme y conoces dónde se coloca cada insignia.

Espiritualidad

1. PROPIO SCOUT: Participas activamente de un Propio Scout.
2. ORACIÓN SCOUT: Conoces y diriges la Oración Scout.
3. FOGÓN SCOUT: Participas activamente de un fogón Scout.

ETAPA 3 ERA CLASE

Corporalidad

1. HIGIENE: Cuidas tu higiene personal y controlas en actividades el cumplimiento de las normas básicas de higiene, preparas un código de higiene para una salida.
2. PRIMEROS AUXILIOS: Demuestras cómo se tratan heridas leves, insolación, desmayos, hemorragias nasales, realiza vendaje de codo, rodilla, cabeza y cabestrillo.
3. EMERGENCIAS: Construyes y utilizas en actividades una camilla de emergencia con diferentes elementos.
4. PREVENCIÓN: Reconoces las características principales de los animales ponzoñosos (insectos, arácnidos

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

y ofidios). Preparas un trabajo para la cartelera o mural de la Tropa.

5. CAMPAMENTO: Participas de por lo menos 2 salidas de Tropa y pasas al menos 4 noches de campamento.
6. PISTAS ARTIFICIALES: Recorres un sendero de pistas, encontrando el 100% de las mismas.
7. COCINA: Elaboras un menú para un campamento y preparas en el fuego: una bebida, un trozo de carne o embutido, pasta, arroz o polenta y pan de cazador.
8. HERRAMIENTAS: Conoces las herramientas básicas del hogar y las manejas con destreza, como así también el uso del cuchillo de monte, su mantenimiento, uso y seguridades.
9. MEDIO AMBIENTE: Demuestras interés por el medio ambiente y su problemática.
10. EDUCACIÓN FÍSICA: Realizas periódicamente ejercicios físicos

Creatividad

1. NUDOS: Utilizas los siguientes nudos: vuelta de escota, vuelta y dos cotes, as de guía y margarita.
2. AMARRES: Utilizas los amarres redondo y diagonal.
3. CARPA: Armas correctamente una carpa, la zanja de desagüe, y practicas los cuidados y mantenimiento de la carpa.
4. LEÑA Y FUEGO: Reconoces las distintas maderas para prender un fuego, encendiendo un fuego en tiempo razonable y tomando las seguridades necesarias.
5. MOCHILA: Empacas tu mochila correctamente, llevando lo necesario.
6. BRÚJULA: Demuestras cómo se maneja una brújula. Logras seguir correctamente un recorrido de al menos 1 Km.
7. COMUNICACIONES: Participas en una actividad en la que se utilicen diferentes medios de transmisión/recepción.
8. MEDIDAS: Utilizas tus medidas personales y el paso scout.
9. CAMUFLAJE: Conoces técnicas de camuflaje y acecho.
10. OBSERVACIÓN: Logras recordar en juegos de "Kím" visuales, al menos un 75% de los objetos.

Carácter

1. LEY SCOUT: Explicas el significado de la Ley Scout, evaluando tu comportamiento en la vivencia de la misma.
2. FLOR DE LIS: Identificas el símbolo del Movimiento Scout y describes sus partes, conoce los Principios y las virtudes scout.
3. BUENA ACCIÓN: Practicas frecuentemente una buena acción.
4. BADEN POWELL: Demuestras que conoce los datos fundamentales de la vida de B.P.
5. MOVIMIENTO SCOUT: Logras resumir los datos de la creación del Movimiento Scout en el mundo.
6. PROMESA: Explicas el significado de la Promesa Scout.

Afectividad

1. AMISTAD: Promueves el valor de la amistad en la Tropa con acciones acorde.
2. FAMILIA: Haces partícipe a tu familia de la vivencia scout.
3. RESPETO: Respetas la opinión de los demás integrantes de la Tropa en las actividades.

Sociabilidad

1. MURAL: Aportas frecuentemente materiales para el mural o cartelera de la Tropa con problemáticas del país y de tu comunidad.
2. ORGANIZACIÓN: Describes la organización de la Tropa y de tu Grupo Scout. Reconoces el

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

uniforme con sus insignias y distintivos de cargo.

3. DERECHOS DEL MENOR: Aportas a la Tropa un trabajo referente a la Declaración Internacional de los Derechos del Niño.
4. URUGUAY: Acampas en 2 regiones diferentes del país, anotando en tu cuaderno personal las observaciones realizadas sobre las características físicas, productivas y humanas más salientes de cada zona.
5. SÍMBOLOS NACIONALES: Conoces la colocación del pabellón y banderas nacionales, así como los honores que a ellas se rinden. Realizas un trabajo referente a los símbolos patrios.

Espiritualidad

1. ORACIÓN: Explicas el significado de la Ley Scout.
2. DIMENSIÓN ESPIRITUAL: Descubres los fundamentos de tu espiritualidad.
3. PROPIO SCOUT: Propones un tema a tratar en un Propio Scout.
4. LIDERAZGO: Diriges el grito de Tropa o de Grupo

ETAPA 2 DA CLASE

Corporalidad

1. HIGIENE: Cuidas y supervisas en actividades el cumplimiento de las normas básicas de higiene; realizas una investigación sobre las enfermedades endémicas del Uruguay.
2. PRIMEROS AUXILIOS: Demuestras cómo se tratan las hemorragias, las quemaduras, reconoces genéricamente los síntomas de apendicitis, indigestión, gripe, luxaciones, esguinces y fracturas. Sabes realizar vendajes con las vendas adecuadas a cada caso.
3. PREVENCIÓN: Realizas un trabajo sobre la drogadicción, tabaquismo, alcoholismo o SIDA.
4. CAMPAMENTO: Participas de por lo menos cuatro salidas de Tropa y pasas al menos diez noches de campamento.
5. HERRAMIENTAS: Demuestras ser capaz de efectuar reparaciones menores en el hogar, tomando las precauciones necesarias.
6. SEGURIDAD: Aplicas las reglas de seguridad en el tránsito y en una salida de Tropa.
7. PROBLEMÁTICA: Detectas un problema en la Tropa, lo reportas a los dirigentes, y presentas un proyecto dando posibles soluciones.
8. EDUCACIÓN SEXUAL: Participas de un taller de educación sexual.
9. EDUCACIÓN FÍSICA: Diriges la gimnasia matinal de tu patrulla en un campamento.

Creatividad

1. CUERDA: Conoces los diferentes términos de cabullería, engrillas, empalmas o rematas una cuerda.
2. HACHA Y MACHETE: Manejas correctamente un hacha de mano y un machete. Describes sus usos, mantenimiento y normas de seguridad.
3. FUEGO: Utilizas tres tipos de fuego diferentes.
4. COCINA: Te encargas de la cocina de tu patrulla en cuatro comidas diferentes. Elaboras un menú incluyendo la cantidad de ingredientes y el costo de los mismos.
5. TÉCNICAS: Practicas con eficiencia una de las siguientes técnicas de expresión: relatos,

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

danzas, canto o animación musical.

6. REFUGIO: Construyes un refugio y duermes en él dos noches de campamento.

7. PISTAS: Elaboras un sendero de pistas artificiales. Conoces sobre pistas con elementos naturales.

8. CARTA TOPOGRÁFICA: Sabes interpretar una carta topográfica. Logras elaborar una sencilla carta topográfica, utilizando los símbolos correctos.

9. COMUNICACIONES: Utilizas en un juego o actividad la transmisión/recepción de mensajes por señales de semáforo.

10. NUDOS: Utilizas los siguientes nudos: silla de bombero, presilla de alondra, eslingas, fugitivo, ballestrínque doble y nudo de escalera.

11. AMARRES: Utilizas el amarre trípode.

12. ESTIMACIÓN: Estimas correctamente distancias y alturas.

13. ACECHO: Empleas correctamente las técnicas de camuflaje y acecho.

14. JUEGOS DE KIM: Logras alcanzar un 75% de efectividad en juegos de Kim sonoros, táctiles, olfativos y de gusto.

15. MANUALIDAD: Confeccionas una maqueta.

Carácter

1. LEY SCOUT: Te esfuerzas por vivir la Ley Scout, evalúas tu comportamiento en la vivencia de la misma y te propones metas de superación personal dialogando con el Jefe de Tropa.

2. TRADICIONES: Conoces, respetas y practicas las tradiciones de tu Tropa, fijadas por la Corte de Honor.

3. BADEN POWELL: Demuestras que conoces los datos fundamentales de la vida de B.P. Preparas algún trabajo con datos interesantes y curiosos para compartir con la Tropa.

4. MOVIMIENTO SCOUT: Describes el desarrollo del Movimiento Scout a través del mundo y procuras su crecimiento trayendo nuevos miembros al Grupo.

5. PROMESA: Evalúas tu comportamiento en la vivencia de tu Promesa Scout.

6. VIDA DE PATRULLA: Preparas una Reunión de Patrulla a satisfacción del Guía, codirigiéndola con él y el Sub-Guía.

7. BUENA ACCIÓN: Participas una Buena Acción colectiva.

8. EXCURSIÓN: Realizas con otros scouts una excursión de 24 horas.

Afectividad

1. AMISTAD: Cultivas la amistad en la Tropa e intentas generarla con otros scouts del mundo.

2. FAMILIA: Comprendes la importancia de la familia y sus valores en nuestra sociedad.

3. MADUREZ: Demuestras madurez y respeto en el trato a las personas mayores, a los niños y a las personas del sexo complementario.

4. RELACIÓN: Manifiestas una actitud abierta y comprensiva con tus semejantes.

5. EVENTOS: Participas de un evento nacional.

6. INTEGRACIÓN: Te preocupas por que los nuevos scouts se sientan integrados a la Tropa.

Sociabilidad

1. CONSTITUCIÓN: Esbozas la organización constitucional del Uruguay.

2. DERECHOS HUMANOS: Expresas a grandes rasgos la Declaración de los Derechos Humanos a través de algún trabajo para la Tropa.

3. URUGUAY: Aportas a la Tropa información sobre la distribución geográfica de la población.

4. ORGANIZACIÓN: Describes la organización de la Asociación y realizas un trabajo ilustrativo para compartirlo con la Tropa.

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

5. COMUNIDAD: Participas de un “servicio a la comunidad” en conjunto con tu Tropa.
6. HISTORIA: Conoces los hechos más trascendentes de la historia de Uruguay, así como sus tradiciones.
7. TUTOR: Colaboras con un aspirante de la Tropa para que obtenga su 3ª. Clase.

Espiritualidad

1. ORACIÓN: Expresas una oración personal.
2. CONSEJO DE LA TARDE: Preparas un C.T.
3. PROPIO SCOUT: Colaboras en la preparación de un Propio Scout.
4. DIMENSIÓN ESPIRITUAL: Participas activamente de tu espiritualidad relacionándola con tu vivencia de la Ley Scout.
5. CANTO: Diriges asiduamente canciones en tu patrulla y tu Tropa.
6. FOGÓN: Colaboras con la preparación o dirección de un Fogón.

ETAPA 1º CLASE

Corporalidad

1. HIGIENE: Investigas sobre métodos de purificación de agua y empleas uno en un campamento.
2. PRIMEROS AUXILIOS: Demuestras cómo se identifica un paro cardíaco-respiratorio y realiza RCP correctamente.
3. LUGAR DE CAMPAMENTO: Eliges un lugar de campamento adecuado para tu patrulla o Tropa, elaborando un informe de los motivos de la elección.
4. PREVENCIÓN: Realizas un trabajo sobre las enfermedades de transmisión sexual.
5. INTOXICACIÓN: Reconoces las principales formas de intoxicación alimenticia, insecticidas, gases, líquidos inflamables y demuestras cómo actuar en cada caso.
6. CAMPAMENTO: Participas de por lo menos cuatro salidas de Tropa y pasas al menos veinte noches de campamento.
7. HERRAMIENTAS: Demuestras ser capaz de efectuar una reparación o instalación de dificultad media en tu hogar o local scout, utilizando las herramientas adecuadas y tomando en cuenta todas las medidas de seguridad.
8. SEGURIDAD: Supervisas la aplicación de un sistema de seguridad integral en un campamento.
9. PROYECTO AMBIENTAL: Participas en la dirección de un proyecto de conservación del Medio Ambiente.
10. EDUCACIÓN FÍSICA: Diriges la gimnasia matinal de toda la Tropa u otra unidad del Grupo.

Creatividad

1. CUERDA: Confeccionas una cuerda con elementos naturales capaz de resistir un peso de 10 Kgs.
2. HERRAMIENTAS DE PIONERO: Empleas correctamente un hacha de monte, trozador, serrucho y taladro de mano. Describes su uso y conoces las técnicas de encastre y tarugado.
3. COCINA: Cocinas al menos tres comidas relativamente elaboradas en un campamento para tu patrulla.
4. EXPRESIÓN: Dominas alguna de las siguientes técnicas de expresión: oratoria, pintura, manualidades, escritura, etc.
5. PISTAS: Elaboras un sendero con la totalidad de pistas hechas con elementos naturales.
6. MAPAS: Identificas las principales vías de circulación nacionales.
7. ENERGÍA: Investigas sobre distintas formas de energía renovable y empleas una de ellas en un campamento o actividad.

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

8. CARTA TOPOGRÁFICA: Elaboras una completa carta topográfica de toda la zona de campamento.
9. COMUNICACIONES: Utilizas en juegos y actividades la transmisión/recepción de mensajes en Morse de no menos de veinte palabras.
10. NUDOS DE EMERGENCIA: Utilizas los siguientes nudos de forma ágil y precisa: arnés de hombre, silla de bombero y pico de ave. Estás preparado para usarlos en situaciones reales.
11. CONSTRUCCIÓN: Diriges una construcción para la patrulla en un campamento.
12. ESTIMACIÓN: Estimas correctamente pesos y volúmenes.
13. RASTREO Y OBSERVACIÓN: Logras seguir el rastro de un animal y observarlo lo suficientemente cerca para elaborar un informe detallado del mismo.
14. RECONOCIMIENTO: Reconoces huellas de distintos animales y hojas de distintos árboles.
15. MANUALIDAD: Preparas o diriges una actividad de manualidades para la Tropa.
16. ORIENTACIÓN: Te orientas de día y de noche por medios naturales en actividades al aire libre. Sabes orientar una carta topográfica con brújula y alcanzar lugares determinándolos siguiendo los puntos de referencia.

Carácter

1. LEY SCOUT: Te esfuerzas por vivir la Ley Scout. Evalúas tu comportamiento en la vivencia de la Ley. Te propones metas de superación personal dialogando con el Jefe de Tropa. Ayudas a tus compañeros en sus vivencias de la Ley.
2. TRADICIONES: Conoces y expresas algunas tradiciones del escultismo mundial, como historia de los jamborees, Insignia de Madera, Saludo Scout, etc. Las compartes con tu patrulla y Tropa.
3. BADEN POWELL: Buscas material detallado sobre hechos importantes de la vida de B.P., particularmente la visita a Uruguay y para compartirla con tu patrulla y Tropa.
4. MOVIMIENTO SCOUT: Describes la organización Mundial del Movimiento Scout.
5. PROMESA: Te esfuerzas por vivir diariamente tu Promesa Scout en las actividades scouts y en su vida personal.
6. VIDA DE PATRULLA: Te preocupas por ser un permanente animador de tu patrulla y Tropa.
7. BUENA ACCIÓN: Participas en la planificación de una buena acción colectiva.
8. EXCURSIÓN: Realizas con otros scouts una excursión de 48 horas.
9. TUTOR: Prestas servicio como ayudante técnico, animador o similares a otra unidad de tu Grupo en una actividad determinada.

Afectividad

1. AMISTAD: Te preocupas por el buen relacionamiento entre todos los integrantes de tu Tropa y mantienes contacto asiduo con al menos tres scouts de otros países.
2. FAMILIA: Compartes con tu familia tus vivencias scouts, tu compromiso con la Ley y la Promesa.
3. MADUREZ: Demuestras madurez y respeto en tu relación afectiva con otras personas.
4. RELACIÓN: Tratas de que la convivencia entre los semejantes que te rodean en todos los ámbitos sea cordial y pacífica.
5. EVENTOS: Participas de dos eventos nacionales.

Sociabilidad

1. ESTADO: Conoces la división de poderes de nuestro estado y explicas su funcionamiento.

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

2. DERECHOS HUMANOS: Buscas noticias referente al tema a nivel local o mundial y realizas un trabajo aportando tu punto de vista y propuestas para mejorarlos.
3. ORGANIZACIÓN: Describes la organización de la Región o Distrito Scout, y tratas de contactarte con otros Grupos.
4. COMUNIDAD: Colaboras en la planificación de un servicio a la Comunidad con tu Tropa.
5. HISTORIA: Elaboras un trabajo sobre una fecha importante de la historia nacional.
6. TUTOR: Ayudas a un scout para la obtención de su 2ª. clase.
7. ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL: Describes los mecanismos de relacionamiento de la comunidad internacional. Valoras sus ventajas y defectos.
8. DEMOCRACIA: Expresas las características del funcionamiento de una sociedad democrática a través de un trabajo para presentar a la Tropa.

Espiritualidad

1. ORACIÓN: Eres el animador espiritual de tu patrulla.
2. CONSEJO DE LA TARDE. Diriges un C.T.
3. PROPIO SCOUT: Propones un tema y diriges como moderador un Propio Scout con toda la Tropa.
4. DIMENSIÓN ESPIRITUAL: Tienes una vivencia diaria de tu espiritualidad relacionándola con la Promesa y la Ley, así como con tu religión en caso de que profeses una.
5. CANTO: Creas o adaptas una canción para un fogón o actividad.
6. FOGÓN: Preparas y diriges un fogón (solo o con otros scouts).
7. LECTURAS: Buscas alguna lectura que entiendas pueda ser útil a tu Tropa, y la compartes con todos, pudiendo reflexionar sobre ella.

FICHAS TECNICAS:

Es una ficha técnica referente a un tema, práctica o actividad específica, para empleo del Jefe Scout, no contiene actividad prevista sino el empleo, uso, o explicación de la técnica, donde se incluirá la descripción, la técnica en sí, las seguridades a tener en cuenta, el formato de la misma, el nivel de progresión y el área de desarrollo que involucra como así también las lecturas o links recomendados. Asimismo tendrán su fecha de actualización y que Jefe scout fue que la presento.

La misma será de tres tipos:

- 1) Las que corresponden a la progresión que de acuerdo a la unidad serán:

ML - Manada de Lobatos

TS - Tropa de Scouts

CP - Clan de Pioneros

CR - Comunidad de Rovers

Tendrán fondo del color distintivo de la unidad en el título.

- 2) Las que correspondan a especialidades dirán ESP.

- 3) Serán las de misceláneos. MISC

CAPÍTULO VI – PROGRESIÓN PERSONAL

En el dorso de la misma tendrán la siguiente explicación

- 1) Elevo del JG o EN responsable de la misma (la confección es abierta a todos los Jefes y Dirigentes Scouts siendo presentada en por un Jefe Scout)
- 2) Aprobación de la Comisión de Rama si corresponde
- 3) Aprobación de ESCU
- 5) Envío al Equipo Nacional y Grupos Scouts

Una vez presentadas y aprobadas se envían al Manual de Fichas Técnicas de la ESCU a la Dirección Nacional de Programa para que las envíe a las Comisiones de Rama correspondiente, y a todos los grupos Scouts para que las puedan emplear.

TROPA SCOUT - FORMACION DEL JEFE SCOUT

FICHA TECNICA - DNP-TS-JS-001

LEY SCOUT Y PROMESA

ACTUALIZACION 2015
J.S. PABLO CABRERA



Asp.	CARACTER - 3. LEY SCOUT: Conoces los artículos de la Ley Scout.
3 clase	CARACTER - 1. LEY SCOUT: Explicas el significado de la Ley Scout, evaluando tu comportamiento en la vivencia de la misma. CARACTER - 6. PROMESA: Explicas el significado de la Promesa Scout.
2 clase	CARACTER - 1. LEY SCOUT: Te esfuerzas por vivir la Ley Scout, evalúas tu comportamiento en la vivencia de la misma y te propones metas de superación personal dialogando con el Jefe de Tropa. CARACTER - 5. PROMESA: Evalúas tu comportamiento en la vivencia de tu Promesa Scout.
1 clase	CARACTER - 1. LEY SCOUT: Te esfuerzas por vivir la Ley Scout. Evalúas tu comportamiento en la vivencia de la Ley. Te propones metas de superación personal dialogando con el Jefe de Tropa. Ayudas a tus compañeros en sus vivencias de la Ley. CARACTER - 5. PROMESA: Te esfuerzas por vivir diariamente tu Promesa Scout en las actividades scouts y en su vida personal.

LEY SCOUT

- 1) - El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
- 2) - El Scout es leal.
- 3) - El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.
- 4) - El Scout es amigo de todos, y hermano de todo Scout, sin distinción.
- 5) - El Scout es cortes y considerado.
- 6) - El Scout vive su dimensión espiritual en la naturaleza, y la protege.
- 7) - El Scout sabe obedecer sin replicar, y hace las cosas en orden y completas.
- 8) - El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
- 9) - El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
- 10) - El Scout es limpio y sano; puro en pensamiento, palabra y acciones.

PROMESA SCOUT

"Por mi Honor prometo hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con (Dios/ mis creencias/ mi fe/ mi dimensión espiritual) y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout".

Quien dice su promesa podrá enunciarla distinguiendo la deidad de su fe o dimensión espiritual según la creencia o fe que profese.

LECTURA RECOMENDADA

Escultismo para muchachos

- Comienzo del libro explicación de Ley Scout
- Capítulo 1 Arte Scout - Fogata 3 Convirtiéndose en Scout

Charlas scouts

5 minutos del jefe de tropa

Ultimo mensaje del Jefe

TROPA SCOUT - FORMACION DEL JEFE SCOUT

FICHA TECNICA - DNP-TS-JS-002

SEÑA, SALUDO Y LEMA SCOUT

ACTUALIZACION 2015
J.S. PABLO CABRERA



Asp.	CARACTER - 4. SEÑA Y SALUDO: Conoces y realizas correctamente la seña y el saludo scout, así como sabes expresar el Lema Scout.
3 clase	
2 clase	
1 clase	

SEÑA SCOUT

Los Scouts tenemos un saludo que nos es característico. Dentro del escultismo se usa el mismo saludo en todo el mundo y por medio de el te harás reconocer por otros scouts, aun cuando hablen otro idioma o tengan costumbres diferentes.



SALUDO SCOUT



El scout saluda con la mano izquierda enlazando el dedo meñique con el otro



Los scouts, en cuanto miembros de la Hermandad Scout Mundial, tienen un saludo especial que les es propio, común a todos los scouts del mundo y que es a la vez un signo de reconocimiento entre scouts desconocidos de cualquier lugar.

LEMA SCOUT

SIEMPRE LISTOS

LECTURA RECOMENDADA

Escultismo para muchachos - Capítulo 1 Arte Scout - Fogata 3 Convirtiéndose en Scout

Historia del saludo scout

Historia del soldado scout IIGM, monumento al scout desconocido de Japón.

TROPA SCOUT - FORMACION DEL JEFE SCOUT

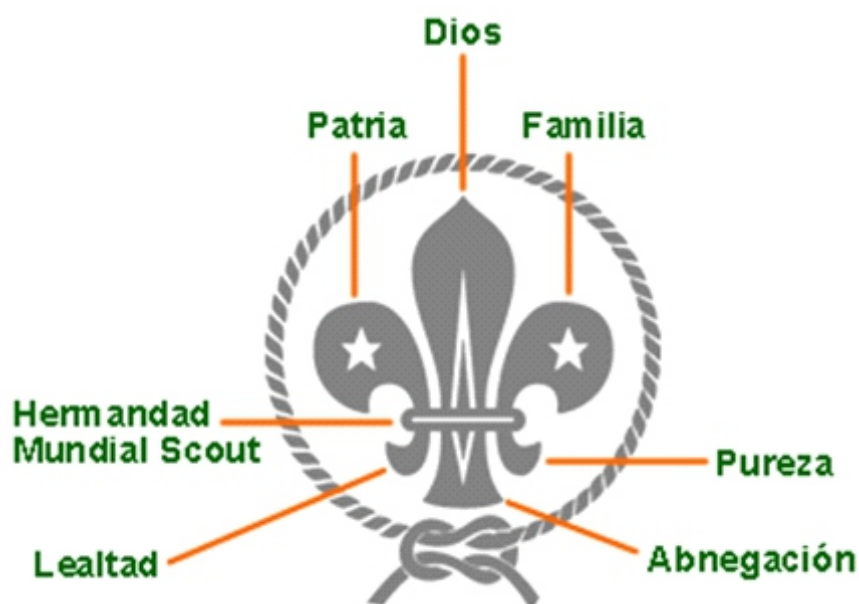
FICHA TECNICA - DNP-TS-JS-002

SEÑA, SALUDO Y LEMA SCOUT

ACTUALIZACION 2015
J.S. PABLO CABRERA



Asp.	
3 clase	CARACTER - 2. FLOR DE LIS: Identificas el símbolo del Movimiento Scout y describes sus partes, conoce los Principios y las Virtudes scout.
2 clase	
1 clase	



Flor de Lis de Scouts de Uruguay
nuestra asociación fue fundada el 1/1/
2000

Su flor de lis es de estilo ingles y detrás
se ve el sol de nuestro Pabellón

PRINCIPIOS:

DEBERES PARA CON SU PATRIA Y COMUNIDAD

Lealtad a su país, en armonía con la promoción de la paz, la comprensión, y la cooperación a nivel local, nacional e internacional. Participación en el desarrollo de la sociedad con el reconocimiento y respeto por la dignidad de la persona humana, y por la integridad del mundo natural.

DEBERES PARA CONSIGO MISMO

Responsabilidad por el desarrollo personal.

DEBERES PARA CON SU DIMENSIÓN ESPIRITUAL

Adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que los expresa, y aceptación de los deberes que resulten de ella.



World Organization of Independent Scouts, Organización Mundial de Scouts independientes a la que esta asociada Scouts del Uruguay desde el 2 de Diciembre del 2013

LECTURA RECOMENDADA

Escultismo para muchachos - Capítulo 1 Arte Scout - Fogata 3 Convirtiéndose en Scout
CHARLAS SCOUTS

Tu plan de adelanto

Tacha el cuadradito correspondiente a cada prueba

Aspirante											
Corporalidad			Creatividad			Caracter					
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Afectividad			Sociabilidad			Espiritualidad					
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐						
Etapa concluida el :											

3era Clase											
Corporalidad			Creatividad			Caracter					
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Afectividad			Sociabilidad			Espiritualidad					
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Etapa concluida el :											

2era Clase											
Corporalidad			Creatividad			Caracter					
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Afectividad			Sociabilidad			Espiritualidad					
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐								
Etapa concluida el :											

1era Clase											
Corporalidad			Creatividad			Caracter					
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Afectividad			Sociabilidad			Espiritualidad					
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Etapa concluida el :											

Publicación Oficial Scouts de Uruguay

Equipo Nacional de Programa
Diseño y diagramación: Javier Torchiana

MAYO 2018



DIRECCIÓN NACIONAL
DE PROGRAMA