

GUIA DE MÉTODO

RUTA

GUIAS Y SCOUT DE CHILE

Serie: Método y programa

PRESENTACIÓN

Estimados amigos:

La **Guía de Método de la Rama Ruta** ha sido creada como parte del proceso de actualización del Programa de jóvenes, y reemplaza a todos los documentos y fichas técnicas existentes para los dirigentes de la Rama que fueron editadas anteriormente.

Esta Guía contiene una detallada explicación de los elementos del Método Guía y Scout y entrega orientaciones con el fin de lograr una adecuada comprensión y aplicación del Método en Avanzadas y Clanes.

Confiamos que este documento será bien acogido por parte de los dirigentes de Ruta y que constituye un valioso aporte para que puedan desempeñar su labor educativa, es decir, favorecer el desarrollo integral de los jóvenes.

Los invitamos a leer esta Guía y a comentarla con otros dirigentes para que, en conjunto, podamos perfeccionar cada día la calidad de nuestro trabajo con los jóvenes.

En la hermandad Guía y Scout, los saludan con efecto,

Comisión Nacional Rama Ruta

INTRODUCCIÓN

En el largo camino que se ha recorrido en el proceso de actualización del Programa de jóvenes en nuestra Asociación, uno de los pasos finales es la edición de esta Guía de Método en la Rama Ruta.

Este recorrido se inició con la definición del **Proyecto Educativo** de Guías y Scouts de Chile, el que daba a conocer la propuesta educativa de la Asociación. Se continuó luego con la determinación de seis **Áreas de Desarrollo**, dimensiones definidas de la personalidad que permiten contribuir al desarrollo integral de los jóvenes. La determinación de áreas de la personalidad, hizo necesario conocer mejor a los jóvenes, en cuanto a sus intereses, gustos, características, hábitos y necesidades. El resultado de este estudio es el **Desarrollo Evolutivo**, documento de vital importancia para lo que restaba del proceso pues, por ejemplo, nos permitió determinar las edades y las Ramas.

El paso siguiente fue formular los **Objetivos Terminales**, que definen, para cada área de desarrollo y en términos educativos específicos, el perfil de egreso del Movimiento enunciado en el Proyecto Educativo.

Consecuentemente fueron elaborados los Objetivos Educativos, o Intermedios, los que en cada fase de edad establecen comportamientos posibles de lograr con miras al objetivo terminal respectivo. Además, aparecen las Fichas de Actividades, que consisten en sugerencias de actividades capaces de generar la experiencia necesaria para el aprendizaje y logro de los objetivos educativos.

Este ha sido el recorrido hasta llegar al documento que tienes en tus manos. La Guía de Método en la Rama Ruta pretende ayudar a los Dirigentes de Avanzadas y Clanes a conocer, comprender y utilizar los elementos del Método, así como las particularidades y énfasis importantes de considerar al aplicar el Método en la Rama Ruta.

La Guía presenta el Método, es decir el sistema de auto educación progresivo y personalizado aplicado en el Movimiento para el logro de su propósito. El Método contempla:

- ✓ Ley y Promesa
- ✓ Aprendizaje por la acción
- ✓ Sistema de Equipos
- ✓ Marco Simbólico
- ✓ Ceremonial
- ✓ Programa de jóvenes

Te invitamos a leer esta Guía con calma, a discutir sus contenidos con tu Equipo de dirigentes y a consultar tus dudas con personas de mayor experiencia de tu Grupo, Distrito o Zona.

Estamos seguros que los contenidos de la Guía y tu participación en las actividades de Formación permitirá que desarrollen una labor adecuada, acorde con tus funciones en la Unidad y Grupo, así como también permitirá mejorar la calidad del Programa que desarrollamos con los jóvenes.

Antes de despedirnos deseamos agradecer a todas las personas que han hecho un aporte para que esta Guía sea publicada. Entre ellos, a los participantes del Seminario Nacional del a Rama, realizado en mayor de 1992, a los participantes de los cursos Avanzados entre 1991 y 1994, a la Comisión Nacional de Educación, al equipo profesional de la Dirección de Programa y a las personas que han formado parte de la Comisión Nacional de la Rama Ruta en los últimos años.

LEY Y PROMESA

LEY Y PROMESA

La Ley y la Promesa constituyen el elemento fundamental del Método Scout, a partir del cual son enunciados los principios éticos, del Movimiento, es decir, los valores espirituales, sociales y personales.

Como parte del método educativo del Escultismo, el rol de la Promesa es permitir a cada joven, a partir de su propia voluntad, tomar públicamente un compromiso personal en relación a un código de conducta establecido, es decir la Ley.

Entonces, la Promesa y la Ley son poderosas herramientas que contribuyen al crecimiento de los jóvenes y aportan una ayuda fundamental en el desarrollo de valores.

La Ley y la Promesa son también un desafío para los jóvenes; son una invitación a reflexionar, en conciencia y de manera más adulta, sobre su decisión de continuar adhiriendo en su vida a los valores que el Movimiento les propone.

Es sabido que, debido a su edad, algunos jóvenes se resisten a los compromisos, ya que sienten que éstos hipotecan su libertad. Ante esta situación es recomendable entender la libertada como la capacidad de elegir entre diferentes opciones asumiendo las responsabilidades que de ellas se desprenden.

Al entender así la libertada, podemos advertir que la Ley no limita a las personas al exigir su cumplimiento, ya que es la expresión de nuestra libertad. Por ello, es importante que los jóvenes comprendan que antes de optar es necesario informarse de las consecuencias que se derivan de las diferentes opciones que se le presentan.

Para que el compromiso de vida propuesto por la Ley pueda ser asumido en la Promesa, es necesario que los jóvenes participen en Unidades en que se vivan los valores, donde el ejemplo cotidiano les señale que es posible comprometerse y que es posible vivir siendo consecuentes con las opciones asumidas.

LEY RUTA

Nuestro Movimiento, a diferencia de otros organismos juveniles, se rige por un código de conducta. Este código, la Ley, nos recuerda pequeños desafíos o acciones que día a día nos comprometemos a vivir.

En nuestra Rama la Ley Ruta es igual a la Ley Guía y Scout, porque los desafíos que deben enfrentar los Pioneros y Caminantes están en perseguir y proseguir el entendimiento del significado y las consecuencias que dicha Ley tiene para un joven.

Si bien el texto de la Ley es el mismo su interpretación no es igual para personas de diferentes edades, ya que su comprensión y vivencia está sujeto al grado de madurez de cada individuo.

Los Pioneros y Caminantes pueden encontrar nuevos sentidos en la Ley, al vivir experiencias que les permiten descubrir aspectos ignorados o no considerados antes en cada artículo de la Ley. Esto último es difícil de lograr si los jóvenes no intentan profundizar y comprender las nuevas facetas de su compromiso personal con los valores de aquella....

El texto de la Ley Ruta es el siguiente:
Las Pioneras, Pioneros y Caminantes:

1. **Son dignos de confianza.**
2. **Son leales.**
3. **Sirven sin esperar recompensa.**
4. **comparten con todos.**
5. **Son alegres y cordiales.**
6. **Aman la naturaleza y en ella descubren a Dios.**
7. **Saben obedecer y nada hacen a medias.**
8. **Son optimistas.**
9. **Cuidan las cosas porque valoran el trabajo.**
10. **Son puros en pensamiento, palabra y obra.**

Hubo un momento en nuestra historia institucional, en que consideró necesario crear una Ley propia para nuestra Rama, donde se expresaran los mismos valores de la Ley Guía y Scout en un lenguaje más adulto. Este texto se utilizó durante mucho tiempo a pesar de que no había una coincidencia real entre sus artículos y la Ley Guía y Scout.

Debemos entender entonces que la Ley Ruta surgió como una respuesta a los intereses de los jóvenes de la Rama de aquella época, dentro de un contexto histórico determinado de nuestro país, y que invitaba a la juventud a asumir un rol protagónico y más activo.

Hoy día, luego del importante proceso de actualización del Programa de Jóvenes que nuestra Asociación ha llevado adelante, mantenemos la idea de invitar a la juventud a sumir el servicio como una forma de vida. Sin embargo, encontramos que muchos de los postulados de la Ley Ruta, corresponden a conductas que plantean nuestros Objetivos Educativos de Rama. Además, debemos considerar que las diferencias entre una rama y otra no se basan en distintos textos de Ley, sino en las diferentes edades y niveles de desarrollo de las personas que están en ellas. Tomando en cuenta estas razones y las obvias ventajas de seguir usando el texto de la Ley Guía y Scout que se ha optado por este cambio.

PROMESA RUTA

La Promesa permite a cada joven, a partir de su voluntad, adherir públicamente a un compromiso personal con el código de conducta establecido en la Ley. Es un compromiso de vivencia, en que el joven pone toda su capacidad para lograrlo, dando testimonio de una opción valórica libremente asumida.

El texto de la Promesa Ruta es el siguiente:

**Ante ustedes hermanos de la Ruta,
Renuevo mi ideal
y tomo el camino de los hombres libres
que entregan su vida
al servicio de los demás.**

**Si avanzo, que el Clan me siga;
si tropiezo, que el Clan me ayude;
y si mi vida sirve a la causa del amor,
que Dios y los hombres me acojan.**

**Por mi honor prometo
hacer todo lo que de mí dependa
para cumplir mis deberes con dios y la patria,
ayudar a los demás en toda circunstancia
y vivir la Ley Guía y Scout.**

ALGUNAS INDICACIONES EN RELACIÓN A LA PROMESA.

La Promesa es un compromiso personal y voluntario, por ello corresponde a los mismos jóvenes decidir cuándo quieren asumir dicho compromiso. No es conveniente, desde un punto de vista educativo, que sean otras personas las que decidan por él, sobre todo si se quiere que esa decisión sea plenamente consciente y vital. Para que esto ocurra es necesario que el joven, en forma libre y personal, tome la decisión de vivir toda su vida según el ideal que propone la Ley.

El dirigente orienta, pregunta, hace sugerencias, pero es el joven el que toma la decisión final. Por lo mismo, no son sus iguales ni sus dirigentes los que determinan si está preparado o no para asumir su compromiso. Por lo tanto, no corresponde al Congreso, ni a otro organismo o persona, decidir acerca de la Promesa de los Caminantes.

Sin el máximo organismo de gobierno de la Comunidad Ruta, el Congreso, tuviese a su cargo la progresión y la entrega de la Promesa, se tendría que realizar una sesión de Congreso para cada ocasión en que se entreguen etapas o se soliciten Promesas, lo que restaría solemnidad y operatividad al mismo.

La Promesa es una renovación, porque el joven ve las cosas desde un punto de vista más adulto u maduro, ratificando su compromiso y preparándose para realizarlo. Hacer la Promesa es dar nueva energía y sentido a la propia vida en un momento de mayor conciencia y autonomía.

La Promesa exige un camino recorrido, que debe ser preparado conscientemente por cada joven con el apoyo de sus dirigentes. Estos invitan al joven a la reflexión, a aprovechar positivamente sus vivencias y a comprender los alcances de su compromiso personal.

Por esta misma razón es necesario que los Pioneros esperen un tiempo antes de asumir este desafío y hagan su Promesa Ruta cuando ya sean Caminantes, es decir,

cuando estén en la tercera Etapa de Progresión, que es justamente la etapa Compromiso.

El deseo de hacer la Promesa es expresado por cada joven a sus dirigentes sin necesidad de situaciones especiales, ya que cualquier momento es propicio para ello.

La Promesa no se le pide a nadie, porque se la entiende como una manifestación pública y solemne de la intención personal de adherir a ciertos valores. Esto no significa que la Promesa sea aun mero trámite carente de valor. Muy por el contrario, por ser algo de tan profundo valor, debe ser conversado entre el interesado en comprometerse y el adulto responsable de su progresión.

Misión importante de los adultos en una Unidad es orientar el compromiso de cada joven con los valores del Movimiento y ser testigos de su promesa, comprometiéndose a colaborar en su desarrollo, profundización y puesta en práctica.

Una vez conversado el tema entre el interesado y sus dirigentes, se informa en la siguiente sesión de Congreso de la solicitud presentada o de la realización de una Promesa, puesto que al concretarse ésta, el Congreso contará con un nuevo integrante.

¿QUÉ SUCEDE CON LAS PERSONAS QUE NO HAN HECHO SU PROMESA GUÍA O SCOUT?

Aquellos jóvenes que participaron en una Compañía o Tropa, probablemente tuvieron una experiencia previa con la Promesa Guía o Scout. Para ellos, la Promesa Guía o Scout. Para ellos, la Promesa Ruta es una renovación de ese primer compromiso.

La situación es algo diferente para quienes recién ingresan al Movimiento o para aquellos que, habiendo estado antes en él, no alcanzaron o no pudieron hacer su Promesa Guía o Scout. En este caso se encuentran aquellos jóvenes que ingresaron directamente a la comunidad y quienes ingresaron a una Compañía o Tropa a una edad avanzada, de modo que muy pronto pasaron a la Comunidad Ruta.

Dado que la Promesa puede constituir un elemento de motivación importante, en especial para los recién llegados al Movimiento, lo más conveniente es que después de cuatro a seis meses de permanencia en la Avanzada asuman su compromiso por medio de la Promesa

Guía o Scout. Una vez transcurrido este tiempo, los jóvenes se pueden formar una impresión de lo que significa el Movimiento y si están dispuestos a comprometerse con los valores que éste les propone.

Posteriormente, cuando el joven pasa al Clan puede, como los demás, decidir en conciencia si renuevan este compromiso, a través de la Promesa Ruta.

Otra situación particular es que un joven se incorpore al Movimiento ingresando directamente al Clan. Es este caso, el joven asume el proceso normal de la Unidad, es decir, realiza directamente su Promesa Ruta. Por tratarse de un joven no comprometido anteriormente, al momento de hacer su Promesa basta que no mencione la parte del texto de Promesa Ruta que hace referencia a la renovación.

El Método Scout propone a los jóvenes el Aprendizaje por la Acción. Esto significa que cada joven debe acercarse directamente al conocimiento a través de una experiencia personal.

Es la experiencia personal lo que hace que las actividades alcancen los objetivos que las motivan, ya que el joven está totalmente involucrado en lo que hace desde su generación.

Es nivel de aprendizaje alcanzado está en directa relación con la participación que se tenga del mismo. A modo de ejemplo, aprende más el que hace el pan que quien mira cómo se hace. Por esto es necesario que los jóvenes tengan un rol protagónico en la idea, organización y desarrollo de las actividades, acorde con su experiencia y nivel de adelanto.

APRENDIZAJE POR LA ACCIÓN

APRENDIZAJE POR LA ACCIÓN

El Método Scout propone a los jóvenes el Aprendizaje por la Acción. Esto significa que cada joven debe acercarse directamente al conocimiento a través de una experiencia personal.

Es la experiencia personal lo que hace que las actividades alcancen los objetivos que las motivan, ya que el joven está totalmente involucrado en lo que hace desde su generación.

El nivel de aprendizaje alcanzado está en directa relación con la participación que tenga del mismo. A modo de ejemplo, aprende más el que hace el pan que quien mira cómo se hace. Por esto es necesario que los jóvenes tengan un rol protagónico en la idea, organización y desarrollo de las actividades, acorde con su experiencia y nivel de adelanto.

Las actividades deben permitir a los jóvenes cumplir distintas funciones y roles; de esta manera se logra que todos desarrollen sus potencialidades. Además, los jóvenes en cada actividad deben tener la oportunidad de hacer cosas distintas a las realizadas anteriormente, enfrentando así nuevos desafíos.

Si queremos que las actividades involucren activamente a los jóvenes, entonces éstos deben idear, organizar y ejecutarlas de acuerdo con su experiencia y nivel de adelanto. El papel de los adultos es estimular a los jóvenes a descubrir por sí mismos y a desarrollar su autonomía, enriqueciendo sus actividades y no realizándolas por ellos.

De igual modo, el programa debe privilegiar aquellas acciones que desarrollen la capacidad crítica de los jóvenes, su espíritu de servicio y la responsabilidad consigo mismo, su familiar, sus pares y su comunidad. En este sentido las actividades al aire libre son un medio ideal para que los jóvenes se expresen y desarrollen por medio de juegos, aventuras, servicios y vida de Equipo.

El aprendizaje por la acción se puede lograr desarrollando diversas actividades, tales como:

- ✓ **Observación**
- ✓ **Juegos**
- ✓ **Técnicas y habilidades útiles**
- ✓ **Servicio**
- ✓ **Reflexión**
- ✓ **Expresión**

SISTEMA DE EQUIPOS

SISTEMA DE EQUIPOS

El Sistema de Equipos es uno de los elementos básicos del Método Scout, ya que representa el espacio ideal para facilitar la integración de los jóvenes en la vida social y contribuye al proceso de madurez de ellos y su transformación hacia la edad adulta.

El Equipo es un pequeño grupo de funcionamiento de la Avanzada y el Clan. Constituye una comunidad de vida que conciliar intereses, expectativas y capacidades personales, y provee a los jóvenes de oportunidades para que asuman progresivamente mayores responsabilidades.

¿Cómo se forman los Equipos?

Los Equipos se conforman de acuerdo a la etapa de desarrollo en que se encuentran los adolescentes y jóvenes, por ello existen Equipos de Pioneras y Pioneros y Equipos de Caminantes.

En la Avanzada o el Clan, los Equipos se forman de acuerdo a la edad de los jóvenes y a sus intereses o preferencias personales. Por esta razón, puede ser sólo de hombres, sólo de mujeres o mixtos.

Los Equipos mixtos tienen una ventaja educativa, pues permiten la integración y convivencia de jóvenes de ambos sexos y facilitan el desarrollo natural de varios Objetivos Educativos.

Los jóvenes son quienes determinan el equipo al que pertenecerán, de acuerdo a sus propias inquietudes e intereses.

La labor de los dirigentes es entregar orientaciones respecto de la importancia de la vida grupal y al esfuerzo que demanda constituir un lugar común, de lo conveniente de tener objetivos similares, de estar dispuestos a compartir experiencia y sentimientos, y del apoyo mutuo entre sus miembros.

¿Cómo se organizan internamente los Equipos?

Para poder vivir en Equipo es necesario que los jóvenes se organicen y que cada uno asuma en el pequeño grupo distintas responsabilidades.

Cada Equipo elige un Coordinador, el que representa los intereses e inquietudes de éste frente a la Comunidad, congreso y los Dirigentes, además de dirigir y moderar las reuniones de su Equipo. Todos los miembros de un Equipo deben tener la oportunidad de asumir el papel como Coordinador en algún momento, por ejemplo durante un trimestre, una actividad, un campamento, etc.

Al final de cada jornada o actividad, el Equipo se reúne para evaluar y hacer una reflexión respecto de lo realizado en común y al desempeño individual de cada uno de sus miembros. Los dirigentes deben estimular dicha reflexión, la que sirve para mejorar el actuar general del Equipo y de sus miembros, y para detectar carencias o preparar las próximas actividades.

Los Dirigentes constituyen un ejemplo de trabajo en Equipo, y por razones prácticas se reúnen con los coordinadores de Equipo antes, durante y después de las actividades, ya sea para dar orientaciones o instrucciones, solicitar información o

asegurarse de que se dispone de las personas y los recursos materiales necesarios para que las actividades se desarrollen con éxito.

Los equipos pueden ser permanentes o circunstanciales.

El equipo permanente.

Es el espacio donde los jóvenes combinan sus intereses y capacidades para realizar actividades en común, formando una comunidad de vida, organizada de manera tal que pueda cumplir las funciones que se le han asignado y que trabaje unida poniendo las individualidades al servicio del colectivo.

Permite que sus integrantes se conozcan. La relación cotidiana entre los miembros de un Equipo favorece la manifestación de afectos entre sus integrantes y que se acepten en las diferencias mutuas gracias a un control social que se ejerce de manera informal.

En la medida que los jóvenes experimenten anterior, será posible que los Equipos se transformen en espacios donde efectivamente todos los miembros de la Comunidad Ruta se expresen, participen, se desarrollen manifiesten apropiadamente su sentido de libertad.

Tiene pocos miembros, se recomienda como cantidad ideal un máximo de seis jóvenes y un mínimo de cuatro para constituirlo. De esta manera se favorece el aprendizaje, se potencian las posibilidades de comunicación y sus habilidades para compartir y desarrollar actividades en Equipo.

Con menos de cuatro personas es difícil construir una comunidad de vida porque no habrá suficiente variedad de caracteres que permita un rico intercambio, o porque si falta uno de los miembros del Equipo los otros quedan muy solos y el trabajo se recarga mucho en pocas personas.

El máximo se justifica porque entre adolescentes y jóvenes se hace más difícil conciliar intereses mientras mayor sea el grupo, lo que pone en peligro la estabilidad del Equipo. Además, los jóvenes necesitan ir asumiendo responsabilidades progresivamente y con más de seis personas es difícil que todos tengan la cantidad y variedad de tareas que les exige cumplir su nivel de desarrollo, lo que atenta contra el crecimiento personal de cada joven.

Produce una relación estable y duradera entre sus miembros, que se construye a partir de vivencias comunes, de la identificación con los objetivos acordados y del trabajo hecho para alcanzarlos; del sentirse libre y a gusto con los amigos.

Todo esto permite que cada Equipo sea único e irrepetible.

Por último, los dirigentes constituyen un ejemplo de trabajo en Equipo que los jóvenes pueden seguir.

El equipo circunstancial.

Este equipo es otra forma de organización que no trasciende en el tiempo. Se utiliza para implementar actividades de corta duración que no inciden fundamentalmente en la estructura de la unidad y que responden a las necesidades básicas de organización de ésta. Su conformación depende de los intereses específicos o de las capacidades y habilidades de los jóvenes para realizar una determinada acción.

Estos Equipos pueden funcionar en forma paralela a los Equipos Permanentes. Un ejemplo de ello son los Equipos que se forman para realizar una Peña Ruta, al asumir algunos jóvenes tareas de organización, otros de ambientación, y otros de animación.

LA COMUNIDAD RUTA.

La **Comunidad Ruta** acoge a jóvenes que tienen entre 15 y 20 años de edad. El trabajo en la Rama se desarrolla en dos Unidades integradas, que responden a las diferentes necesidades, intereses y motivaciones de los adolescentes y jóvenes.

El que sean dos Unidades no significa que el trabajo de éstas se realice completamente por separado. Dado que los procesos de crecimiento y desarrollo de los jóvenes y su continuidad deben verse reflejados en una **común – unión** entre los objetivos y el Programa que se aplica en cada Unidad, es que se ha definido con el nombre de **Comunidad Ruta** al conjunto de ambas Unidades, la que no constituye en sí misma un organismo independiente.

De este modo, la Rama Ruta está conformada por dos Unidades, la **Avanzada de Pioneros**, con adolescentes entre 15 y 17 años, y el **Clan de Caminantes**, con jóvenes entre 18 y 20 años. En ambas Unidades los jóvenes se organizan operativamente en **Equipos**.

Cada Unidad, la Avanzada o el Clan, tiene 8 jóvenes como mínimo (dos equipos de Pioneros o de Caminantes) y 24 como máximo.

Si el número máximo es sobrepasado debe considerarse la posibilidad de conformar otra Unidad, dividiendo a los jóvenes de acuerdo a su nivel de progresión y antigüedad, entre otros criterios.

EDAD	UNIDAD	MUJERES	HOMBRES
15 a 17 años	Avanzada	Pioneras	Pioneros
18 a 20 años	Clan	Caminantes	Caminantes

Esquema de la Comunidad Ruta

COMUNIDAD RUTA



Que la Avanzada y el Clan estén en la Comunidad permite, al mismo tiempo, que los jóvenes que participan en estas Unidades puedan compartir experiencias con todos los miembros de la rama y que, al estar en Unidades separadas, se respeten los intereses propios de cada grupo de edad. Esta manera de convivir permite que quienes van más adelante en su progresión personal tomen su camino y sean ejemplo, con su vida y acciones, para el resto. Así se conjugan en nuestra Rama la pertenencia y la autonomía.

La Comunidad Ruta se reúne cada cierto tiempo para realizar las actividades comunes acordadas por el Congreso, pero la mayor parte del trabajo se realiza por Unidades.

La frecuencia de las reuniones está determinada por las actividades que considere el programa de cada Unidad, siendo tarea de los dirigentes asegurar la continuidad del trabajo que desarrollan los jóvenes. Sugerimos que las Avanzadas y Clanes con poco tiempo de funcionamiento se reúnan todas las semanas y que las Unidades con mayor experiencia lo hagan cada 15 días.

Independientemente de la frecuencia de las reuniones, los dirigentes deben determinar un día específico en la semana, de manera que los jóvenes puedan acceder a ellos para realizar consultas, evaluar la progresión de los jóvenes, o simplemente conversar. De esta manera Pioneros y Caminantes sabrán que sus dirigentes están allí en caso que los necesiten.

EL EQUIPO DE DIRIGENTES.

El Responsable de la Avanzada y el Responsable del Clan deben ser adultos de a lo menos 25 años de edad y poseer el Nivel Medio en la Rama.

Frente al Consejo de Grupo, ambos son Responsables de Unidad y tienen el cargo de Jefe de Unidad, con todos los derechos y obligaciones que se establecen en los Estatutos y Reglamento de la Asociación de Guías y Scouts de Chile.

Los Asistentes de Unidad son adultos, de a lo menos 21 años de edad, poseedores del Nivel Básico de Formación y colaboran en las tareas de la Unidad.

Se entiende como Jefe de Comunidad a la persona que realiza la coordinación del trabajo entre ambas unidades, cuidando que cada una mantenga su identidad. Esta función la realiza uno de los dos Responsables de Unidad, siendo los Equipos de Dirigentes de la Avanzada y del Clan los que determinan quién debe realizar esta tarea.

Para asegurar la calidad de la tarea educativa, es fundamental mantener una cierta proporción entre el número de jóvenes y el de dirigentes. El criterio básico al respecto es 1 adulto por cada 6 jóvenes, aproximadamente.

Las variaciones respecto de este criterio deben ajustarse a la capacidad real del Equipo de Dirigentes tanto para atender a los jóvenes, la que en ninguna circunstancia puede sobrepasar los 10 jóvenes por dirigente, como a las posibilidades de comprometer más adultos en esta tarea.

Los dirigentes responsables de las Unidades y asistentes, deben reunir las siguientes características.

- ✓ Dan testimonio en su vida personal y social de los valores que el Movimiento propone.
- ✓ Han logrado identificarse como personas sanas, psicológicamente equilibradas y afectivamente maduras.
- ✓ Mantienen una situación conyugal y familiar clara y estable.
- ✓ Han resuelto apropiadamente su situación vocacional, profesional y laboral.
- ✓ Se identifican con los intereses de los adolescentes y jóvenes.
- ✓ Son capaces de trabajar y establecer relaciones asertivas con jóvenes y adultos.
- ✓ Conocen la metodología de la Rama Ruta y se perfeccionan continuamente.
- ✓ Tienen condiciones personales para orientar a los jóvenes y animar las actividades.
- ✓ Conocen las técnicas del trabajo en equipo y ejercen una autoridad democrática.
- ✓ Disponen de tiempo suficiente para las exigencias del cargo.

Presencia del Adulto.

Para que la propuesta educativa del Movimiento Scout sea efectiva, se requiere de adultos que conduzcan los procesos que viven los jóvenes.

El adulto acompaña a los jóvenes, sabiendo escuchar sus sueños, necesidades y temores, identificándose con sus intereses e involucrándose en las aventuras que ellos quieren vivir.

Es importante que la relación de los dirigentes con los jóvenes sea equilibrada, sin invadirlos ni ignorarlos. No es conveniente actuar en forma paternalista, pues eso les impide equivocarse o arriesgarse en sus sueños y aventuras. Tampoco corresponde una actitud permisiva, aceptando todo sin medir las consecuencias. La presencia del adulto debe ser, al mismo tiempo, conciliadora y aun punto de referencia para los jóvenes.

El adulto apoya a los jóvenes allí donde flaquean, para ayudarles a emprender el camino de la superación y enriquecer con ideas nuevas los proyectos que ellos desean comenzar.

El adulto ayuda a que cada joven se revele a sí mismo, haciendo nacer lo que hay dentro de él.

Para esto, el adulto debe conocer la realidad de cada joven y la de su entorno para poder transmitir a los jóvenes los desafíos que deben enfrentar.

Criterios y orientaciones para el Equipo de Dirigentes.

Si bien la Comunidad Ruta cuenta con un Jefe que coordina su accionar, su conducción educativa es responsabilidad del Equipo de Dirigentes de la Comunidad, el que está formado por todos los dirigentes de las Unidades que la componen.

Entre las funciones que tienen los dirigentes de la Comunidad están las siguientes:

- ✓ Animar y guiar educativamente el programa de la Comunidad. Es necesario estimular a los jóvenes para que busquen, prueben, hagan y piensen sus propias actividades, apoyándolos en todo momento.
- ✓ Coordinar las tareas y las responsabilidades de los integrantes de la Comunidad. Deben estimular a cada joven para que asuma y cumpla responsabilidades de acuerdo a su nivel de progresión. Así, la autoridad adulta existe como un servicio para la libertad de los jóvenes.
- ✓ Orientar y apoyar a la Comunidad y a sus miembros individualmente. El saber escuchar los problemas, temores, sueños y proyectos de cada joven hace más cercana nuestra relación con ellos, logrando generar la confianza necesaria para actuar como apoyo efectivo.
- ✓ Facilitar el cumplimiento de acuerdos y objetivos planteados por la Unidad. El dirigente no entrega la solución a los problemas, sino que entrega herramientas para que los propios jóvenes encuentren las respuestas que necesitan.
- ✓ Supervisar la planificación de las actividades propuestas por los integrantes de la Comunidad, capacitándolos en las técnicas necesarias para lograr un desarrollo óptimo de las actividades planteadas.
- ✓ Evaluar y relacionar la progresión de los jóvenes con el programa de la Unidad.
- ✓ Orientar a los jóvenes en la búsqueda de sí mismos, ayudándolos en su crecimiento integral y en el compromiso adquirido con los valores que propone el Movimiento.
- ✓ Estar atentos a las posibilidades que ofrece cada momento y actividad realizada por los jóvenes, para invitarlos a reflexionar y enriquecer su proyecto de vida.
- ✓ Fomentar un espíritu tal que la autocrítica, la camaradería, la comprensión y el esfuerzo animen el quehacer de la Comunidad.
- ✓ Para llevar a cabo estas funciones en forma eficiente y programada, es necesario que los dirigentes trabajen coordinados, integrando el programa de ambas Unidades al de la Comunidad, logrando continuidad y progresión en la aplicación del Método.

El conocimiento de la realidad social y cultural en la que está inserto el Grupo, es la base para construir una propuesta Ruta adaptada a la realidad de los jóvenes que van a vivirla.

El Dirigente debe conocer la realidad nacional, la de su barrio y ciudad para poder transmitir a los jóvenes de la Comunidad Ruta los desafíos inmediatos que deben enfrentar. El Escultismo motiva a vivir con los pies bien puestos en la tierra, para así tener la oportunidad de soñarla y transformarla.

Como educadores, estamos llamados a vivir día a día la realidad; vivir la misma historia que viven nuestros jóvenes, para poder apoyarlos en su crecimiento integral.

ORGANISMOS DE PARTICIPACIÓN JUVENIL.

El Método Scout busca desarrollar en los jóvenes la capacidad para tomar decisiones, buscar consensos, expresar necesidades y adquirir responsabilidades en las tareas propias de su desarrollo.

El Sistema de Equipos proporciona oportunidades a los jóvenes para que descubran y aceptan progresivamente la idea de responsabilidad.

Por esta razón, los organismos de participación juvenil para la toma de decisiones y el gobierno interior de las Unidades son muy importantes.

En la Comunidad Ruta existen dos organismos en donde los jóvenes participan activamente en la elección, planificación, desarrollo y evaluación de las actividades. Estos son el Congreso de Comunidad y el Consejo de Unidad.

1. El Congreso de Comunidad.

El Congreso es el máximo organismo de gobierno de la Comunidad y en él participan los Coordinadores de Equipo de la Avanzada y del Clan, los Caminantes con Promesa Ruta y los Dirigentes de la Comunidad.

Un requisito indispensable para que el Congreso pueda sesionar es que estén representados todos los Equipos de la Comunidad y se encuentren presentes los Dirigentes Responsables de la Avanzada y el Clan.

El congreso toma importantes decisiones a nivel global y se preocupa del funcionamiento general de la Comunidad, tal como lo expresan sus funciones. Ellas son:

- ✓ Velar por el cumplimiento de la Ley y la Promesa;
- ✓ Fijar las líneas y orientaciones generales del programa de la Comunidad para el año;
- ✓ Evaluar el programa anual en base a las orientaciones fijadas;
- ✓ Analizar el comportamiento de los integrantes de la comunidad, para estimular, reconocer actuaciones destacadas o, en caso de acciones inadecuadas o contrarias a los valores de la Ley y
- ✓ y la Promesa, orientar al joven para que mejore su comportamiento;
- ✓ Establecer tradiciones y normas internas de la Comunidad; y
- ✓ Tomar conocimiento de los nuevos promesados.

El Congreso debe ejercer su autoridad con serenidad, respeto y honestidad, evitando caer en excesos o soslayar el cumplimiento de su deber. Por ejemplo, si el Congreso conoce determinadas acciones negativas de los miembros de la Comunidad, no debe enjuiciar o asumir un rol punitivo, ni tampoco dejar pasar el hecho rehusando asumir una postura ante la situación. Por el contrario, debe emitir una opinión al respecto y solicitar a los organismos que correspondan la aplicación de una sanción, si lo estima conveniente.

El Congreso puede ser convocado por los dirigentes o a solicitud de cualquier joven integrante de la Comunidad ante el Responsable de Unidad respectivo, quien convoca a todos los miembros que lo componen.

El Congreso es presidido y moderado por un joven, electo en cada sesión, permitiendo así la alternancia del cargo. La elección del Presidente del Congreso debe ser un acto natural y la sesión sólo a la elección de éste.

El mismo joven puede ser reelecto las veces que el Congreso estime conveniente, para coordinar futuras sesiones, siempre y cuando mantenga su calidad de miembro del Congreso.

Otro joven actuará como Secretario y llevará un acta de la sesión. El Secretario puede permanecer durante varias sesiones, siempre y cuando mantenga su calidad de miembro del Congreso, o puede ser cambiado. El cargo de Secretario puede determinarse por consenso, es decir por acuerdo de los miembros del Congreso, o por votación. Lo importante es que exista un joven responsable de dejar un acta de lo conversado y de los acuerdos tomados en cada sesión. Como estos acuerdos involucran a toda la Comunidad, cualquiera de sus integrantes tienen derecho a conocerlos. Los Coordinadores de Quipo deben informar al resto de los miembros de la Comunidad lo tratado en el Congreso y los acuerdos adoptados.

Las decisiones del Congreso se adoptan por consenso o por votación. Para hacer realidad nuestro objetivo de autonomía en los jóvenes, sólo ellos tienen derecho a voto, pudiendo los dirigentes hacer uso de la palabra y opinar libremente pero no votar. De esta forma los adultos a cargo de la Comunidad ejercen su función de apoyo y orientación a través de sus opiniones y consejos.

Dado que el Congreso es una instancia solemne y tiene funciones a nivel general. Se reúne tres veces al año como mínimo y cada vez que sea necesario en forma extraordinaria. Esto permite tener una visión global de lo acontecido en la Comunidad, haciendo que las decisiones de funcionamiento interno de la Avanzada y del Clan sean tomadas por sus propios miembros, en un organismo más operativo, el Consejo de Unidad.

Eventualmente, podrán asistir al Congreso algunas personas en calidad de invitados cuando se estime que puedan aportar su experiencia o antecedentes importantes para la materia que se esté tratando en esa sesión. Lógicamente estas personas sólo tendrán derecho a voz.

Organismo	CONGRESO
Integrantes	Coordinadores de Equipos, Caminantes con Promesa Ruta, Equipo de Dirigentes.
Derecho a voz y voto	Votan sólo los beneficiarios. Dirigentes sólo con derecho a voz. Opinan todos.
Funciones	<ul style="list-style-type: none"> - Velar por el cumplimiento de la Ley y de la Promesa. - Establecer las líneas y orientaciones generales del programa anual de la Comunidad. - Evaluar el programa del año. - Conocer de las solicitudes de Promesa que los Caminantes presentan al Jefe de Clan. - Reconocer logros o actuaciones destacadas, sean individuales o de Equipo. - Opinar respecto de las conductas inadecuadas de los jóvenes de la Comunidad. - Establecer las normas internas de la Comunidad. - Llevar un registro de los acuerdos tomados.
Preside	Preside el Congreso un joven elegido en cada sesión.
Características	<ul style="list-style-type: none"> - Asume un papel social legislativo y de control de la Comunidad. - Todos los Equipos de la Comunidad deben estar representados. - Es un organismo conciliador de los intereses de la Comunidad. - Es un organismo solemne. - Sus acuerdos comprometen a la totalidad de los integrantes de la Comunidad. - Debe nominar un secretario de actas. - Ambos Responsables de Unidad orientan, aportan información adicional y promueven la reflexión.
Frecuencia	<ul style="list-style-type: none"> - Tres sesiones ordinarias como mínimo durante el año. - Todas las veces necesarias en forma extraordinaria para temas específicos.

2. El Consejo de Unidad.

El Consejo de Unidad es un organismo de carácter operativo donde, sobre la base de los planteamientos generales emanados del Congreso de Comunidad, el Consejo de cada Unidad decide en detalle las acciones a realizar para llevar a la práctica los objetivos del año.

Este organismo lo conforman todos los miembros de la Unidad incluyendo sus dirigentes, los que tienen derecho a voto igual que cualquier joven.

Se reúne cada dos meses o con mayor frecuencia si es necesario. Es convocado a petición de los dirigentes o de cualquier Equipo de la Comunidad. Es presidido por el Jefe de la Unidad y sus decisiones se toman por consenso o votación.

El consejo comienza con una reunión general o plenaria, donde quienes lo convocan explican las materias que se someterán a discusión. Es necesario considerar que no es fácil lograr una atención y una participación ordenada de los jóvenes en esta reunión, ya que la cantidad de personas por lo general es numerosa.

En consecuencia sugerimos que, luego de la explicación de las materias a tratar, cada Equipo se reúna por separado durante un tiempo prudente, discuta los temas planteados y logre alguna postura o decisión de Equipo.

Posterior a esto y nuevamente en plenario, un expositor de cada Equipo presenta a todos los acuerdos a que han llegado. Finalmente, se debe tomar la decisión por consenso o por mayoría de los miembros presentes en la reunión.

Todos los jóvenes pueden opinar y participar en cualquier momento de la discusión. Sin embargo, se debe estimular a los expositores para que presenten detalladamente la opinión de sus Equipos, evitando así que la discusión final se torne tediosa, por lo larga e improductiva.

Como organismo operativo, el Consejo debe tener un dinamismo que invite a los jóvenes a las acciones concretas, evitando el excesivo asambleísmo.

Cuadro Resumen.

Para entender gráficamente la relación entre las distintas instancias de la vida de Consejo con la generación y evaluación del programa, presentamos el siguiente esquema:

Organismo	CONSEJO DE AVANZADA O CLAN
Integrantes	Todos los jóvenes, guadoras y dirigentes de la Unidad respectiva.
Derecho a voz y voto	Opinan todos los miembros de la Unidad. Todos sus integrantes tienen derecho a voto, tanto jóvenes como dirigentes.
Funciones	<ul style="list-style-type: none"> - Decidir sobre los asuntos prácticos de la vida de Unidad. - Proyectar, decidir y evaluar las actividades de la Unidad tales como: campamentos, salidas, servicios concretos y otras. - Adoptar las acciones necesarias para el cumplimiento del programa de la Unidad, según las orientaciones establecidas por el Congreso. - Acoger sugerencias, planteamientos e inquietudes de los miembros de la Unidad. - Aceptar el ingreso de nuevos miembros. - Evaluar la marcha de la Unidad y de los Equipos. - Administrar los recursos y los bienes de la Unidad. -
Preside	El Jefe de la Unidad.
Características	<ul style="list-style-type: none"> - Es un encuentro ampliado de todos los integrantes de la Unidad. - Todos los Equipos deben estar presentes. - Se debe procurar siempre el consenso en sus decisiones, o en su defecto decidir por votación. - Sus acuerdos involucran a toda la Unidad. - Es un organismo de administración y coordinación. - Es un organismo educativo que incentiva las democracias entre sus miembros. - Se desarrolla en un ambiente fraterno, participativo y de camaradería.
Frecuencia	Cada dos meses como mínimo.

MARCO SIMBÓLICO

MARCO SIMBÓLICO

Uno de los mayores atractivos y fuentes de motivación importante dentro del Movimiento Scout es el uso de algunos elementos simbólicos, conforman el ambiente de referencia propio del Movimiento y refuerzan el sentido de pertenencia.

Dichos elementos, como indica su nombre, son aquellos símbolos, signos, gestos y demás objetos que nos permiten identificar a una persona con la Rama en que se encuentra. Es decir, corresponden a la apariencia externa de algo mucho más profundo que va por dentro (es la clásica diferencia entre la forma y el fondo).

El reconocimiento de un logro, a través de un gesto o un dibujo pueden tener una gran fuerza en los jóvenes. Son imágenes difíciles de olvidar. De aquí la importancia de valorar estos símbolos en su real dimensión.

El joven conoce y asume la realidad a través de actividades que el mismo propone o elige, pero hay algo en ellas que les da un sentido especial. Es algo de magia, secreto y complicidad, ingredientes muy apropiados cuando se usan en la medida y en el sentido correcto.

El Marco Simbólico genera un ambiente, educativo apropiado, motivador y desafiante; pensando y diseñado para los jóvenes y a los que los adultos accedemos porque somos quienes les acompañamos en esta aventura.

En nuestra Rama pretendemos, por medio de diversos elementos simbólicos, gestar en el adolescente y el joven una búsqueda de la vocación individual, una ubicación en la realidad, un estímulo a su imaginación, una valoración de sus capacidades y un reconocimiento de sus limitaciones personales, entre otros.

Por otra parte intentamos ser un estímulo permanente de la autodisciplina y de la responsabilidad para genera, como consecuencia lógica, un compromiso con los valores del Movimiento, que a su vez signifique un compromiso de vida a través del servicio.

Los elementos del Marco Simbólico de la Rama son:

1. EL LEMA.

El lema de la Rama Ruta es : **Servir.**

El movimiento Scout, en sus diferentes Ramas, propone una formación integral y progresiva, utilizando diversos elementos educativos como la vida en contacto con la naturaleza, la expresión por medio de cantos y danzas, el servicio como actitud de vida, etc. En cada rama se pone énfasis en alguno de estos aspectos, de acuerdo a la edad y etapa de madurez de los miembros de esa Rama. En la Comunidad Ruta se utilizan todos estos recursos, pero el énfasis está en el **servicio**.

En las ramas anteriores se intenta gestar una actitud de servicio por medio de una buena Acción o del cumplimiento de algunas tareas concretas en el hogar o el colegio. En la edad de los jóvenes de nuestra Rama se intenta generar un nivel de conciencia mayor, debido a la edad de los participantes y a sus mayores posibilidades de acercamiento a la participación social, lo que les permite realizar actividades de servicio más ambiciosas y de mayor significación. Esto no quiere decir que el servicio

se convierta en un ideal, donde sólo se emprendan grandes tareas o se realicen actividades complejas y masivas.

Por eso **entendemos el servicio como una actitud**, es decir como una forma natural de enfrentar la vida (que se educa por supuesto), dispuesto a entregar tiempo y esfuerzo a quien lo necesite. Este darse a los demás exige una entrega honesta y sincera, porque lo educativamente importante no es la cantidad de personas que se ayuda ni la grandeza de la tarea en la que se participa, sino la actitud personal de donación, de gratuidad y de genuino interés por la situación de los otros.

Este lema obliga estar atentos para descubrir el momento y el lugar donde se necesita este apoyo y, sobre todo, para evitar desvirtuar el sentido del servicio, intentando realizar sólo grandes hazañas o despreciando tareas que pudieran parecer menores.

2. EL COLOR

El color rojo es el que identifica a la Rama Ruta.

Para darle un valor educativo, además de un carácter netamente distintivo, relacionamos este color con el esfuerzo y el sacrificio requerido para desarrollar aptitudes y habilidades personales en bien de los demás. También es el color que alcanzan los metales al fundirse y purificarse, y por último, es el color del fuego, que simboliza la pasión con que los jóvenes actúan en la edad Ruta.

3. EL CAYADO.

Llamados Cayado a la horquilla, vara terminada en uno de sus extremos por dos puntas, que era utilizada por los Rovers como bastón individual de caminata en reemplazo del báculo de los scouts y considerado parte de su informe. El paso del tiempo ha hecho que hoy en día los jóvenes no lo sigan utilizando, pero sigue siendo un símbolo para nuestra Rama.

Badean – Powell ya mencionaba la Horquilla Rover en su libro Roverismo hacia el éxito, editado por primera vez en 1930.

Cuando habla sobre Las aficiones y su valor, indica que la afición de cortar varas en los matorrales y bosques para convertirlas en Horquetas es lo suficientemente atractiva para llevarlo a uno, kilómetro tras kilómetro, tratando de conseguir unas buenas varas, enderezarla, curarla y hacer de ella una buena Horquilla Rover.

El Cayado es un símbolo de la Avanzada y del Clan y puede estar presente en todas las actividades que se realicen, en especial en las ceremonias.

Es un símbolo muy importante, pues refuerza en los jóvenes la responsabilidad que tienen de tomar sus propias decisiones ante las alternativas que se le presentan en su vida.

El Cayado simboliza el apoyo que encontramos en nuestros compañeros de Unidad y en nosotros mismos. Así también representa el poder elegir el camino a seguir, distinguiendo lo renovador de lo cotidiano, la virtud del error, el desarrollo personal de la intrascendencia.

Existen muchas otras analogías para representar el significado del Cayado. Entre ellas podemos mencionar el significado del Cayado simboliza la encrucijada

permanente a que se verán enfrentados los jóvenes en cada momento de su vida, cada vez con mayor frecuencia.

Representa también una advertencia permanente de las opciones que se presentan en la vida y del compromiso ineludible que significa optar entre las diferentes alternativas.

4. EL FUEGO.

El fuego concita la atención de los hombres; sus llamas ejercen ese misterioso atractivo que hace mantener la mirada fija en él por largo tiempo. Los jóvenes en edad Ruta se asemejan al fuego. Sus acciones no pasan inadvertidas para el resto, su plenitud de vida y sus ímpetus por vivir llaman la atención de los demás hasta con un dejo de admiración.

El fuego vive y muere. Si lo alimentamos y cuidamos, el baile de sus llamas, sus colores vivos y cambiantes, sus brasas irradiantes y su crepitar llaman a la contemplación: el fuego vive. Si no lo alimentamos y protegemos, sus brasas se extingue, sus crujidos y su calor desaparecen quedando sólo cenizas: el fuego muere.

El fuego es vulnerable; el fuego es cambiante. Puede ser bondadoso al abrigarnos cuando hace frío, puede cocer nuestros alimentos cuando tenemos hambre y puede reunirnos cuando festejamos.

Pero el fuego también suele ser dañino, pues ante un descuido puede llamar a la muerte y la destrucción. El fuego nos señala nuestros límites.

Por los significados antes señalados y por otras comparaciones que podamos hacer, el fuego es un elemento simbólico para la Ruta. Este símbolo puede representar además la capacidad de los jóvenes para hacer pequeños y grandes esfuerzos personales en bien de los demás. Nos recuerda, por último, la pasión con que los jóvenes defienden y luchan por sus ideales.

5. UN MODELO DE FE PARA LA RAMA.

El modelo de fe de la Rama Ruta es San Pablo, porque es un ejemplo digno de seguir, por su coherencia de vida y por ser testimonio de su fe. San Pablo se mantuvo fiel a sus principios a pesar de las dificultades y tentaciones que enfrentó.

Pablo de Tarso, el apóstol de los gentiles nació en la ciudad de Tarso, entre los años 15 y 5 a.C. De acuerdo a las costumbres de su época llevaba desde su nacimiento dos nombres: Saulo para el mundo judío y Pablo para el mundo romano, nombre que definitivamente adoptara cuando se convierte al cristianismo.

Desde joven había sentido la necesidad de dedicarse al servicio de Dios, por eso se dirigió a Jerusalén para estudiar la religión con los mejores maestros de su tiempo.

El interés por las cosas de Dios le hizo olvidar la búsqueda de una esposa.

Los judíos le encargaron la difícil tarea de eliminar de sus comunidades la doctrina cristiana. Entonces Pablo dirigió la represión contra los seguidores de Cristo, haciéndolo en forma muy dura.

Hasta el momento Pablo se sentía bueno y daba gracias a Dios porque lo había hecho un creyente responsable y consecuente con sus principios. Pero pronto descubrió que sus méritos y sus servicios no eran lo que valían la pena para Dios; su fé era antes que nada un fanatismo humano y su seguridad de creyente un orgullo disimulado. Pablo se vio a sí mismo pecador, violento y rebelde pero al mismo tiempo comprendió que Dios acoge, entiende y perdona.

De esta manera, Pablo descubrió un nuevo camino en torno a Cristo, transformándose en un instrumento para extender la iglesia. Fue un gran proclamador de la palabra de Cristo, labor que realizó visitando innumerables ciudades y comunidades, convirtiéndose en un animador constante de ellas a través de sus epístolas.

Pablo fue hombre de una pieza, intransigente e impetuoso, y al mismo tiempo un hermano, un amigo para sus compañeros.

Fue un gigante, un hombre fuera de serie, y al mismo tiempo un hombre como nosotros, que duda, vacila, busca, sufre, se encoleriza, protesta contra la enfermedad, contra la injusticia, contra la incomprensión. Un reñidor, un hombre de acción, pero también un hombre de reflexión.

Un atleta que se esfuerza por ganar la carrera, cueste lo que cueste y que quiere arrastrarnos a nosotros detrás de él. Un hombre de fuego, entusiasta, devorado por una inmensa pasión.

Es por todas estas razones y no sólo por su calidad de Santo, o de seguidor de Cristo, que lo consideramos nuestro modelo de fe.

Pablo fue **PIONERO** en ideas como la predicación del mensaje a todo el mundo y no sólo al pueblo elegido. Además fue un **CAMINANTE** inagotable, que asumió personalmente la tarea que propuso a sus hermanos de comunidad.

En algún momento de su vida se vio enfrentado a dos caminos, el terrenal – que le pedía servir a Roma y perseguir a los cristianos – y el espiritual – que le ofrecía un camino lleno de obstáculos y sinsabores, pero que le daba la oportunidad de hacer un **DESCUBRIMIENTO** en su propio interior.

Esto a su vez le llevaría a la gran experiencia de compartir con diversas comunidades el **ENCUENTRO** con la fe. Su virtud fue que, a partir de la fe, fue capaz de denunciar y de actuar, es decir no se quedó a un nivel de discurso, sino que fue un ejemplo de **COMPROMISO** y **TESTIMONIO** con la verdad que predicaba.

Para los grupos cristianos la figura de San Pablo adquiere una dimensión y un significado especial por su testimonio de fe. Su gran fuerza provenía de su fe en un Creador, pero también en sí mismo, en su propia capacidad de realizar una misión en esta tierra. Con humildad, pero con firmeza, defendió sus ideales y tomó el camino de los hombres libres que son capaces de entregar su vida en el servicio de los demás.

6. EL LUGAR DE REUNIÓN.

La **Base Ruta** es el lugar de reunión y encuentro de la Comunidad. Este lugar es el punto de partida en la búsqueda de la aventura y del servicio. Es también un espacio de libertad que nos acoge permanentemente.

7. LA BANDERA DE LA RAMA.

Es rectangular y de color rojo. En ella se encuentran presentes los mismos símbolos que están en la insignia de promesa Ruta.

8. ORACIÓN RUTA.

SEÑOR:
Danos un corazón alerta
Para que ningún pensamiento
nos aleje de Ti;

Rectitud,
Para que los hombres puedan
confiar en nosotros;

Fortaleza,
Para no ser abatidos en la adversidad;

Libertad,
para no atarnos a ninguna pasión;

Generosidad,
para abrirnos a los demás y
todo lo bueno hacer crecer.

Así sea.

9. HIMNO DE LA RAMA.

*Caminar al mismo paso
camaradas de verdad,
que en la ruta los ruterros
encontraron su amistad.*

***Caminante, peregrino;
este camino
Lo hicieron los profetas,
Que vencieron el temor
Con su canción.***

*En la noche de tu duda
Nada temas capitán,
Que en tormenta tus veleros
Sólo saben de avanzar.*

Caminante, ...

*Son sencillos los caminos
Y es tan hondo el caminar;
Escondida en los senderos
Descubrir la claridad.*

Letra: Gerardo González E.

10. LA BITÁCORA.

Es un libro donde la Unidad, Avanzada o clan, registra los acontecimientos de mayor importancia de su vida. En él pueden escribir la historia de su fundación, los nombres de sus integrantes, las anécdotas de campamentos o salidas, los saludos y recuerdos de otras Unidades, pegar fotografías, etc.

Sus contenidos son escritos y conocidos por todos los jóvenes de la Unidad y sus dirigentes. Es conveniente que el responsable de su cuidado, durante un tiempo determinado, sea un joven o un Equipo específico. De esta manera, todos los miembros de la Unidad tendrán la oportunidad de cuidar y registrar los hechos notables del quehacer común.

11. EL UNIFORME.

El uniforme tiene básicamente dos connotaciones. Una de ellas es contribuir a la formación del sentido de pertenencia en los jóvenes a la Unidad, al Grupo Scout y al Movimiento. La otra es indicar la etapa de progresión

El uniforme de Pioneras, Pioneros, Caminantes y dirigentes corresponde al uniforme oficial que la Asociación de Guías y Scouts de Chile establece para la Rama Ruta.

Indumentaria.

- ✓ **Camisa gris perla, con dos bolsillos tapados, con o sin cuello, manga corta o larga.**
- ✓ **Falda, falda pantalón, jeans o pantalón azul para las damas.**
- ✓ **Jeans o pantalón azul para los varones.**
- ✓ **Suéter o chaleco azul marino.**
- ✓ **Pañolín de Grupo.**

La utilización correcta del uniforme es responsabilidad de los dirigentes a cargo de las actividades de los jóvenes. Por lo tanto, son ellos quienes deben dar el ejemplo en su uso.

Cabe señalar que existen chalecos, casacas, camisetas, polerones, parkas y gorros que se ofrecen en Camping Scout que no han sido consideradas parte del uniforme oficial por razones de costo. Por lo tanto, el uso de estas prendas es opcional.

Insignias de Progresión.

Las insignias de progresión son cuatro y corresponden a cada una de las etapas de progresión de la Rama ruta, es decir, **Descubrimiento, Encuentro, Compromiso y Testimonio.**

Son de género, con forma rectangular. Llevan un Cayado que aparece progresivamente de acuerdo a cada Etapa, sobre un fondo de color. Amarillo para la etapa del Descubrimiento, verde para la del encuentro, violeta para la del Compromiso y rojo para la del Testimonio.

Cada insignia de progresión se entrega en el momento que el joven comienza a vivir y trabajar en la etapa respectiva, de modo que se usa en el uniforme mientras se desarrolla una etapa y no al final, cuando se han completado los objetivos o se han realizado las actividades.

Cada Pionera, Pionero o Caminante debe portar sólo una insignia de progresión a la vez en su uniforme. Esto significa que la insignia de una nueva Etapa reemplaza la de la Etapa anterior. Se ubica en la manga izquierda de la camisa, a dos centímetros bajo la costura del hombro.

Insignia de Promesa.

La insignia de Promesa Ruta es redonda, de color rojo y tiene la insignia Institucional con una fogata sobrepuesta. La usan los caminantes que han hecho su Promesa Ruta y se ubica en el centro del bolsillo derecho a la camisa del uniforme.

Insignias comunes de jóvenes y dirigentes.

- ✓ Insignia Institucional: se ubica en el centro del bolsillo izquierdo de la camisa.
- ✓ Insignia Guías y Scouts de Chile: se porta sobre el bolsillo derecho de la camisa.
- ✓ Insignia de Registro anual: se ubica sobre el bolsillo izquierdo de la camisa.
- ✓ Insignia de Distrito: se coloca en la manga derecha de la camisa, a dos cm bajo la costura del hombro.
- ✓ Insignia de Grupo: se ubica en la manga derecha, a un cm bajo la insignia de Distrito.
- ✓ Insignias de actividades distritales, zonales o nacionales se colocan sobre el bolsillo derecho de la camisa y sobre la insignia Guías y Scouts de Chile. Esta se puede usar un mes antes de la actividad y hasta dos meses después de realizada ésta.

CEREMONONIAL

CEREMONIAL

El progreso, las vivencias y logros de un joven en el Movimiento son destacados a través de diversas acciones de reconocimiento, que denominamos **CEREMONIAS**.

En las ceremonias se manifiesta el cariño y afecto de sus compañeros por el joven que celebra un paso importante de su vida, convirtiéndolo en el protagonista.

Al igual que en el Marco Simbólico, en el Ceremonial debemos enfatizar más el fondo (el objetivo y sentido final del acto) que la forma (puesta en escena, montaje).

En nuestra Rama se realizan 5 ceremonias, las que permiten destacar hitos importantes de la vida de un joven en la Comunidad.

Ellas son:

- ✓ ***Ingreso a la Comunidad Ruta.***
- ✓ ***Entrega de Etapas de Progresión.***
- ✓ ***Paso de la Avanzada al Clan.***
- ✓ ***Promesa Ruta.***
- ✓ ***Partida del Clan***

Antes de describir estas ceremonias, creemos que es pertinente recordar algunos criterios generales que se deben considerar en la preparación y en el desarrollo de cualquiera de ellas.

CARACTERÍSTICAS DE UNA CEREMONIA.

Breve

Debe durar el tiempo preciso para mantener, la atención de los participantes (no alargar con excesivos discursos, por ejemplo).

Significativa.

Debe ser personalizada (evitando las ceremonias masivas), atractiva, inolvidable para el protagonista. Es conveniente que los participantes conozcan el real significado del acto y que sepan muy bien, y con suficiente antelación, lo que deben hacer y cuándo hacerlo.

Solemne.

Debe lograr ser formal y seria, sin ser rígida. La solemnidad implica prever todo lo necesario antes de la realización de la ceremonia y no dramatizar o exagerar los signos durante su desarrollo.

La solemnidad es un elemento de gran importancia, ya que contribuye a dar un significado de elegancia y respeto a la ceremonia.

Oportuna.

Se debe escoger el momento y el lugar apropiado para la realización de una ceremonia. Para ello, lo básico es conversar con el protagonista y considerar sus preferencias. Además, se recomienda tener en cuenta la programación del día para no alterarla, la disposición de los miembros de la Unidad y otros factores que puedan afectarla.

El momento puede ser a la hora del día que se estime más adecuado para el tipo de ceremonia a realizar; también implica considerar la fecha en la cual se desarrolla la ceremonia.

En cuanto al lugar, se recomienda privilegiar siempre el contacto con la naturaleza o al aire libre. Si esto no es posible, la ceremonia se puede realizar en un lugar cerrado, ambientado apropiadamente.

Más adelante se encontrarán otras orientaciones y criterios a tener en cuenta para cada una de las cinco ceremonias correspondientes a la Comunidad Ruta. En ellas se explica en forma breve y precisa el objetivo y el contenido de cada una de ellas.

1. INGRESO A LA COMUNIDAD RUTA.

Esta ceremonia se realiza cuando una Guía o un Scout ha completado su vida en la Compañía y Tropa respectivamente, y desean seguir su progresión en la Comunidad Ruta.

Cuando una persona cambia de Unidad, se marca un hecho de gran relevancia dentro de su vida scout. Cambia de compañeros de Unidad, de dirigentes, de estilos de trabajo pero, lo más importante, es que la persona ha cambiado y desea proseguir su camino dentro del esquema que le ofrece el Movimiento.

Este paso en la vida de un joven deber ser reconocido y destacado, de modo que le sirva de motivación para continuar avanzando en su progresión personal.

A continuación se presenta un cuadro resumen de esta ceremonia:

INGRESO A LA COMUNIDAD RUTA.

Participa	Toda la comunidad e invitados
Objetivo	Recepción de nuevos integrantes.
Contenido	Bienvenida de la Unidad. Integración a un nuevo grupo humano. Entrega de etapa de progresión que corresponda.
Frecuencia	Cada vez que pasa un Scout o una Guía o que alguien de fuera del Movimiento sea aceptado en la Unidad. e inquietudes de los miembros de la Unidad.

2. ENTREGA DE ETAPAS DE PROGRESIÓN.

El Sistema de Progresión es una herramienta fundamental dentro del programa Ruta.

El programa debe responder a las necesidades e intereses de los jóvenes y debe contar con actividades que contribuyan a la progresión personal de cada uno, es decir, que permitan desarrollar los Objetivos Educativos de la Rama.

Por ser un elemento de motivación muy importante en nuestro Movimiento, la entrega e Etapas de Progresión adquiere un significado especial.

Una insignia y una ceremonia formal son la manifestación externa de un crecimiento personal, el cual es reconocido y celebrado por sus compañeros de Unidad por medio de una ceremonia de Entrega de la etapa.

Es conveniente conocer a cabalidad lo referente al Sistema de Progresión para ubicarse mejor en este tema. Sin embargo, indicaremos algunos criterios generales respecto del tema de entrega de Etapas de Progresión.

a. Estas insignias deben entregarse al joven al comienzo de su vivencia en la etapa respectiva, ya que no constituye un premio a una etapa cumplida, sino que es un símbolo que indica el momento que el joven está viviendo.

b. Las Etapas de Progresión son cuatro, siendo así en todas las Ramas. Pensando en que los jóvenes permanecen alrededor de cuatro años en la Comunidad Ruta, disponen de un año para llevar adelante cada una de ellas. Es un tiempo suficientemente y prudente para desarrollar adecuadamente las actividades que permiten alcanzar los objetivos de la Etapa respectiva.

c. Para evaluar la progresión de los jóvenes se requiere de un acercamiento de los dirigentes. De esta forma los jóvenes, sin que los adultos interfieran en sus actividades, se sentirán acompañados y apoyados en su tarea de crecer. Al final de una

etapa será importante la opinión de los dirigentes, la del Equipo, pero fundamentalmente percepción del propio joven.

d. El ritmo de progresión es absolutamente personal, de modo que algunos avanzarán más rápido que otros, esto es debido a su ritmo natural.

El dirigente debe saber motivar a los que se quedan atrás y también estimular abriendo nuevos horizontes a los que van adelante.

A continuación encontrarás un cuadro resumen de la entrega de Etapas de Progresión.

Participa	Todos los miembros de la Unidad respectiva e invitados.
Objetivo	Destacar el inicio de una nueva etapa.
Contenido	Incentivo para seguir avanzando. Alegría compartida por el progreso. Reconocimiento formal (insignia).
Frecuencia	De acuerdo al proceso de progresión de cada Pionera, Pionero o Caminante y al inicio de la etapa respectiva.

3. PASO DE LA AVANZADA AL CLAN.

Si bien el mecanismo de la ceremonia de Paso de la Avanzada al Clan es similar a la del Ingreso a la Comunidad, el sentido y la motivación son por ciento diferentes.

El paso de una Unidad a otra está determinado por el nivel de progresión alcanzado por cada joven. Es decir, cuando un joven ha completado su Etapa del Encuentro y da inicio a la del Compromiso, es el momento de cambiar de unidad.

Por otra parte, aunque no es un criterio estricto, se ha establecido edades límite entre una Unidad y otra para determinar la Unidad a que debería corresponder un joven. El hecho de cumplir años no asegura la adquisición de ciertas destrezas, aptitudes, habilidades o grado de madurez, pero es un elemento a considerar.

A continuación se observa un cuadro resumen de la ceremonia de Paso de la Avanzada al Clan:

Paso de la Avanzada al Clan.

Participa	Toda la comunidad.
Objetivo	Paso de la Avanzada al Clan..
Contenido	Despedida de una Unidad y acogida de otra.
Frecuencia	Se desarrolla cada vez que una Pionera o Pionero culmina su etapa del Encuentro.

4. PROMESA RUTA.

Como este tema lo tratamos ampliamente en el Capítulo LEY Y PROMESA, a continuación te presentamos sólo un cuadro resumen respecto de la ceremonia de la Promesa:

Promesa Ruta.

Participa	Toda la comunidad.
Objetivo	Formalizar el compromiso personal del joven que ha decidido dar o renovar su Promesa.
Contenido	Testimonios personales. Reflexión comunitaria.
Frecuencia	Se realiza en la etapa de progresión del Compromiso, es decir, cuando se es Caminante.

5. PARTIDA DEL CLAN.

Todos los procesos tienen un final. Nuestra vida como miembros jóvenes dentro del Movimiento termina tarde o temprano, de acuerdo a diversos factores.

El final llega, en algunos casos, por razones de estudio, por la incorporación del joven al mundo laboral o simplemente porque completa sus etapas de progresión. Por muy interesados que estén los jóvenes en continuar en la Unidad, debe haber un momento en que deben abandonarla.

Los deseos de continuar de algunos se podrán canalizar, si van por el área de la educación, a través de la participación en algún Equipo de Dirigentes del Grupo.

Debemos dejar en claro que la Rama no tiene como uno de sus objetivos el formar o proveer de dirigentes a los Grupos. Lo que ocurre es que en algunos

Grupos hay escasez de dirigentes y, como acabamos de describir, eventualmente algunos jóvenes eligen seguir su vida scout como adultos educadores, quedándose como dirigentes en alguna Unidad. Sin embargo, no corresponde adelantar el término de la etapa como Caminante de los jóvenes, por que no podrán finalizar adecuadamente su proceso de desarrollo.

Debemos ayudar al joven a desarrollarse, y un joven con conciencia de su propio desarrollo será un mejor adulto, un mejor ciudadano, un mejor dirigente, etc.

El marcar el final de la vida como joven scout pretende proyectar en el tiempo, en el espacio y en la comunidad, lo mejor que cada uno pudo asimilar del Movimiento.

Todas las experiencias que el joven pudo vivir le permitirán integrarse a la sociedad con valores y convicciones que serán de vital importancia al momento de tomar decisiones en el ámbito laboral, familiar, político, etc.

Participa	Toda la comunidad.
Objetivo	Despedida de un compañero de Unidad. Proyección hacia la vida adulta.
Contenido	Evaluación de etapas superadas. Proyección. Celebración.
Frecuencia	Cada vez que un joven completa su progresión personal.

CELEBRACIÓN.

La Peña Ruta.

En nuestra Rama la forma tradicional de celebración es la Peña.

Se trata de un gran encuentro, donde todos los participantes tienen la posibilidad de expresarse y participar en la forma que deseen o que encuentran más satisfactoria. De este modo, los que se sientan llamados a compartir alguna forma de expresión (como la música, el canto, la poesía, los chistes, los comics, la dramatización, la mímica, juegos, bailes, etc.) tendrán un espacio alegre y sano para hacerlo.

Si alguno de los jóvenes no manifiesta interés en ser protagonista, porque no tiene o cree no tener habilidades en un área específica de la expresión, puede participar en la organización y el montaje de la Peña (guión, animación, iluminación, amplificación, vestuario, ambientación, comestibles).

Una forma de incentivar la participación es distribuir las tareas de organización y desarrollo entre todos los miembros de la Comunidad Ruta, ya sea por medio de los equipos permanentes o formando equipos circunstanciales para este efecto.

Para organizar una Peña es conveniente tener en cuenta los siguientes elementos:

a. Tema central.

Es el asunto o el sentido que se le pretende dar a este encuentro, de modo que exista un hilo conductor o idea central compartida por todos en sus presentaciones, la

que dará origen a la celebración, imponiendo un estilo a todo lo que se presentará en ella.

Debemos recordar que la Peña, como otras actividades, es un recurso educativo. Por lo tanto, debemos darle una orientación, un sentido para evitar que nuestra sana intención se desvirtúe.

b. Animación.

Este es un punto vital de la organización, ya que se necesitan uno o varios jóvenes que coordinen y animen las diferentes actividades que incluirá la peña. Obviamente la animación debe ser un agente motivador que incentive a la participación dentro del marco establecido en el tema escogido.

Es indispensable que los animadores dispongan de un guión o pauta básica, para evitar las improvisaciones y la desmotivación natural. Esto por supuesto no implica evitar las manifestaciones espontáneas que se puedan producir en el público.

c. Apoyo.

Finalmente se debe tener en cuenta otro aspecto que puede hacer más acogedora e interesante nuestra Peña, como es la preparación de algún tipo de alimento. No obstante, se trata de algo optativo, que no distorsione el tema central y mantenga el sentido educativo de la celebración.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

PROGRAMA DE JÓVENES

El Programa de jóvenes es otro elemento importante del Método Scout. Por ser de vital importancia el entendimiento del Programa por parte de guidoras y dirigentes, este tema se desarrolla ampliamente en un documento especial.

Sin embargo, en esta publicación les mencionaremos algunos criterios generales y básicos que son necesarios de conocer sobre el Programa de jóvenes.

PROGRAMA.

El Programa es el conjunto de actividades que realizan los jóvenes, conforme a sus necesidades e intereses, y orientadas por los dirigentes hacia el logro de los Objetivos Educativos.

Es en el Programa donde se ponen en juego los elementos del Método Scout mencionados en los capítulos anteriores, como un todo integrado que satisface las necesidades de los jóvenes y plantea desafíos en forma gradual, de acuerdo con su desarrollo evolutivo y las seis áreas de desarrollo.

PROGRESIÓN.

Entendemos por progresión el proceso gradual de desarrollo de cada joven, con un estilo propio y según sus capacidades.

Es fundamental considerar que la progresión de cada joven es personal, pues cada uno tiene su propio ritmo de aprendizaje, es distinto de los otros y tiene su propia historia, en la cual la familia y la escuela han influido enormemente.

La progresión implica acoger a cada joven desde la situación real en que se encuentra, sin exigirle otra condición que su disposición a aceptarse tal como es y superarse cada día.

PLAN DE ADELANTO.

El Plan de Adelanto es un esquema de seguimiento de la progresión personal ofrecida a cada joven, para que oriente y alcance el logro de los Objetivos Educativos.

El Plan de Adelanto está constituido básicamente por los Objetivos Educativos de la Rama, los contenidos y las especialidades.

OBJETIVOS EDUCATIVOS.

Los Objetivos Educativos de la Rama Ruta, también llamados Intermedios, proponen conductas, conocimientos, actitudes o acciones que son **deseables de lograr** de acuerdo con los Objetivos Terminales y que son **posibles** según el grado de desarrollo de los jóvenes.

En la medida que las actividades realizadas por los Pioneros y Caminantes consideren sus intereses y gustos, le planteen exigencias a cada joven, y estén

orientadas hacia el logro de los Objetivos Educativos, es más fácil para los jóvenes evaluar su progresión en base al esquema propuesto.

Los Objetivos Educativos se caracterizan porque:

- ✓ *Proponen el aprendizaje de un determinado contenido (saber), el logro de una actitud (ser) o motivan una acción (saber hacer).*
- ✓ *Refuerzan el comportamiento esperado en los jóvenes según su grado de desarrollo.*
- ✓ *Dan continuidad y coherencia al proceso de desarrollo de una Rama a otra, al establecer la progresividad de unos objetivos respecto de otros.*
- ✓ *Presentan un desafío.*

CONTENIDOS MÍNIMOS.

Además de desarrollar los jóvenes a través del logro de Objetivos Educativos durante las actividades, es importante que éstos dominen cierta información básica, propia del Movimiento, que indudablemente les permitirán integrarse y desenvolverse mejor en la vida cotidiana de la Unidad.

Esta información considera conocimientos mínimos sobre la historia del Movimiento y de su fundador Baden – Powell, el significado de la Ley y de la Promesa en cada Rama, el Marco Simbólico de la Rama, su Estructura, y su Ceremonial, entre otros.

SISTEMA DE ACTIVIDADES.

La actividad es un conjunto de experiencias en gestación que ofrecen a los jóvenes la oportunidad de adquirir y practicar el tipo de conducta previsto en los Objetivos Educativos.

A su vez, las conductas presentes en los Objetivos Educativos se concretan en los jóvenes básicamente a través de la acción, es decir, mediante un conjunto de actividades y las experiencias que ella suscita.

Decimos experiencias en gestación porque es la experiencia individual que cada joven vive en la actividad la que permite el logro de los objetivos, es decir, todo lo que un niño o joven puede lograr de una actividad está en ella.

Nuestra labor como dirigentes es facilitar la realización de una amplia gama de ***actividades educativas que posibiliten la vivencia de experiencias*** y que conduzcan al joven hacia el logro de los Objetivos Educativos.

Para lograr que las actividades de la Unidad atraigan el interés de los jóvenes y, a la vez, les permitan tener experiencias enriquecedoras, éstas deben ser:

- ✓ ***Desafiantes***, estimulando a los jóvenes a superarse, pero cuidando de que estén a su alcance y de acuerdo a su grado de madurez;
- ✓ ***Útiles***, permitiendo experiencias que den lugar al perfeccionamiento y aprendizaje efectivo de cada joven;

- ✓ **Recompensas**, produciendo la percepción de haber logrado un provecho o la satisfacción de un anhelo;
- ✓ **Atractivas**, despertando el interés y deseo de realizarlas, ya sea por su agrado, originalidad o compromiso con los valores implícitos en ellas.

Las actividades permiten alcanzar los Objetivos Educativos de distintas formas. Por un lado varias actividades pueden contribuir al logro de un mismo objetivo. Por otro, una misma actividad puede servir para alcanzar distintos objetivos, incluso de diferentes Áreas de Desarrollo.

EVALUACIÓN.

La evaluación es un **proceso permanente**, que sirve de fuente de información para tomar decisiones respecto de la eficacia de las actividades para alcanzar los Objetivos Educativos, sobre el uso de los recursos humanos y materiales y sobre el diseño de las actividades. En definitiva, la evaluación sirve para mejorar la calidad del Programa ofrecido a los jóvenes.

La evaluación sirve también de **retroalimentación** para que Pioneros y Caminantes conozcan los aspectos de su progresión que necesitan trabajar más, expresen su opinión y reciban la de sus dirigentes. De esta manera, la evaluación cumple una función educativa y hace partícipe al joven en su progresión.

En la Guía de Programa de la Rama Ruta podrán encontrar una información más completa y detallada sobre los Objetivos Educativos, las actividades, el Plan de Adelanto, las Etapas de Progresión, las Especialidades y los demás temas que tienen relación con el Programa de jóvenes.

INDICE

PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

LEY Y PROMESA

- ✓ Ley Ruta
- ✓ Promesa Ruta
- ✓ Algunas indicaciones en relación a la Promesa.
- ✓ ¿Qué sucede con las personas que no han hecho su Promesa Guía o Scout?

APRENDIZAJE POR LA ACCIÓN

SISTEMA DE EQUIPOS.

- ✓ Equipos
 - ¿Cómo se forman los Equipos?
 - ¿Cómo se organizan internamente los Equipos?
 - El Equipo Permanente
 - El Equipo Circunstancial
- ✓ La Comunidad Ruta.
- ✓ El Equipo de Dirigentes.
 - Presencia del Adulto
 - Criterios y orientaciones para el Equipo de Dirigentes.
- ✓ Organismos de Participación juvenil.
- ✓ El Congreso de la Comunidad.
- ✓ El Consejo de Unidad

MARCO SIMBÓLICO

- ✓ Lema.
- ✓ Color.
- ✓ El Cayado.
- ✓ El Fuego.
- ✓ Modelo de fe.
- ✓ Lugar de Reunión.
- ✓ Bandera de la Rama.
- ✓ Oración Ruta.
- ✓ Bitácora.
- ✓ Himno de la Rama Ruta.
- ✓ Uniforme.
- ✓ Indumentaria.
- ✓ Insignias de Progresión.
- ✓ Insignia de Promesa Ruta.
- ✓ Insignias comunes para jóvenes y dirigentes.

SISTEMA DE EQUIPOS.

- ✓ Características de las Ceremonias.
- ✓ Ingreso a la Comunidad Ruta.
- ✓ Paso de la Avanzada al Clan.
- ✓ Promesa Ruta.
- ✓ Partida del Clan.
- ✓ Celebración en la Rama: La Peña Ruta.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES.

- ✓ Programa.
- ✓ Progresión.
- ✓ Plan de Adelanto.
- ✓ Objetivos Educativos.
- ✓ Contenidos Mínimos.
- ✓ Sistema de Actividades.
- ✓ Evaluación.