



*El propósito de la ASE es contribuir al desarrollo integral y a la educación permanente de los jóvenes. Respetando la pluralidad de la naturaleza humana y prestando interés al hombre y mujer completos, se impulsa el desarrollo equilibrado de las diversas dimensiones de la personalidad de los jóvenes, suscitando, formando y dando oportunidades de pleno despliegue a toda la compleja variedad de expresiones de la persona.*



<b><u>EL MOVIMIENTO SCOUT MUNDIAL</u></b> .....	<b>3</b>
<b><u>LA ASOCIACIÓN DE SCOUTS DEL ECUADOR</u></b> .....	<b>3</b>
VISION .....	4
MISIÓN.....	4
NUESTRO FUNDADOR.....	4
<b><u>EL GRUPO SCOUT</u></b> .....	<b>6</b>
ORGANIGRAMA DE UN GRUPO SCOUT .....	7
CARGOS DE GRUPO.....	7
<i>Consejo de Grupo</i> .....	7
<i>Jefe de Grupo</i> .....	8
<i>Jefe de Unidad</i> .....	9
<i>Subjefe de Grupo</i> .....	10
<i>Asesor Religioso del Grupo</i> .....	11
<i>Representante de PP. de Familia por Unidad</i> .....	12
<i>Representante de la institución patrocinadora</i> .....	13
<b><u>MÉTODO EDUCATIVO SCOUT</u></b> .....	<b>14</b>
UNIDADES .....	15
<i>Manada de Lobeznas y Lobatos</i> .....	16
<i>Tropa Scout</i> .....	18
<i>Comunidad de Caminantes</i> .....	21
<i>Comunidad de Rovers</i> .....	21
DIRIGENTE SCOUT .....	23
LA FLOR DE LIZ .....	24
EL SIGNIFICADO DEL SALUDO CON LA MANO IZQUIERDA .....	25
EL SALUDO SCOUT .....	26
LOS PRINCIPIOS Y VIRTUDES SCOUTS.....	26
PROMESA SCOUT .....	27
LEY SCOUT.....	27
ORACIONES.....	29
<b><u>TÉCNICA SCOUT</u></b> .....	<b>30</b>
LA MOCHILA.....	30
LA CARPA .....	32
HACHA Y CUCHILLO.....	38
USO DE LA NAVAJA .....	40
NUDOS .....	41
AMARRES.....	45
ANCLAJES .....	47
FUEGO .....	48
TIPOS DE FOGATAS.....	49
CLAVES.....	51
PISTAS.....	54
FORMACIONES .....	55
JUEGOS Y DINÁMICAS.....	58



## **El Movimiento Scout Mundial.**



La Organización Mundial del Movimiento Scout cuenta con más de 28 millones de miembros activos en 216 países y territorios. Cerca de 200 millones de personas han sido Scouts en algún momento de sus vidas. Los miembros de la Organización Mundial del Movimiento Scout son las organizaciones Scouts nacionales. El reconocimiento de una Organización y su calidad de miembro del Movimiento se basa en su adhesión a los propósitos y principios del escultismo y su carácter independiente, no político y voluntario. Sólo una organización Scout nacional por país puede ser reconocida como miembro; en Ecuador, la Asociación de Scouts del Ecuador, A.S.E es la institución Scout reconocida por la Organización Mundial, O.S.I (Oficina Scout Interamericana)

## **La Asociación de Scouts del Ecuador**



El movimiento Scout, tan brillante iniciado por Baden Powell en 1907, halló pronta resonancia en todos los ámbitos, del mundo.

En todos los países, no bien era conocida la idea del Escultismo, aparecían seguidores dispuestos a encender la antorcha Scout.

En el año de 1912, el entonces cónsul ecuatoriano en El Harve (Francia) Sr. Dn Cristóbal Vela, enterado del nuevo movimiento surgido en Inglaterra, emprendido, con recomendable celo, una loable campaña para que se establecieran los Scouts en el Ecuador. Muy pronto halló eco su voz en la persona de destacados periodistas y ciudadanos prestantes de Quito y Guayaquil.

Ya para 1913 se organizaba en Guayaquil el, primer Comité Escultista, presidido por el Sr. Dn Virgilio Drouet estableciéndose las primeras " brigadas de Scouts" de la Sociedad Filantrópica del Guayas, de la sociedad "Hijos del Trabajo" y del Colegio de internos "Francisco campos" En el mismo año de 1913 se constituía, mas tarde , el Primer Comité Nacional de Scouts, teniendo como presidente al Sr. Dn. Carlos Gómez Rendón; como Secretario al Sr. Dr. Carlos Monteverde; y como Tesorero al Sr. Dn. Francisco Gracia Avilés; y como Vocales al Sr. Crnel. Velasco Polanco y al Sr. Crnel. Geo Chambers Vivero. En tanto, en el cantón Daule surgía un vigoroso comité escultista, presidido por el Dr. Felipe S. Vargas y contando como instructor al Sr. Dn. Carlos Matamoros Jara.

Estas primera agrupaciones no lograron cristalizar de inmediato en una institución completamente organizada, pero sirvieron de base para que el 26 de marzo de 1920 se constituyera, en forma definitiva, ASOCIACIÓN NACIONAL DE SCOUTS DEL ECUADOR, con estatutos reconocidos por el Gobierno Nacional y con la respectiva afiliación a la oficina de Scouts Internacional de Londres. El primer presidente de la Asociación así formada fue el infatigable promotor del escultismo ecuatoriano Dn. Carlos Matamoros Jara. Lo acompañaban, integrando el Comité Ejecutivo Nacional, los señores José Cháves Mata, Alverto wither Navarro, Carlos Matamoros Jr.; Francisco Campos R.; Dr. José Vicente Trujillo, Dr. Manuel Gómez A.; Alfredo Sanz y Pedro Martínez Guerrero.

Desde esa fecha el escultismo en el Ecuador ha avanzado con tesón, superando la adversidad de un medio en fácil de estructuración, brindando a la niñez y a la juventud



ecuatoriana un sendero amplio y limpio para el desarrollo y formación integrales de su carácter.

El reconocimiento a esta labor tan abnegada, el Gobierno Nacional confirmó definitivamente personería jurídica a nuestra asociación por derecho ejecutivo, el 6 de febrero de 1956. El 31 de julio de 1963, el movimiento scout ecuatoriano fue declarado "De utilidad pública y con reconocimiento oficial" por parte de la máxima autoridad gubernamental. En 1966 sistematizó debidamente el actual P.O.R. (Principios, Organización y Reglamento) que está en vigencia para los Scouts del Ecuador. En 1968 el Ministerio de Educación Pública acordó hacer obligatoria la formación de Grupos Scouts en todas las escuelas y colegios del país.

Tal ha sido la trayectoria limpia y gloriosa del escultismo ecuatoriano. Los Scouts del Ecuador han estado siempre listos para servir en los casos en que su presencia ha sido requerida, auxiliando al necesitado, sirviendo a la comunidad, colaborando en la dirección del tránsito en las ciudades y en el mantenimiento del orden público, y al mismo tiempo, capacitándose cada día para integrar el gran contingente de nuevos ciudadanos ecuatorianos que se aprestan a ser los arquitectos de un mañana mejor.

## ***Visión***

Vemos a la Asociación de Scouts del Ecuador como:

- ✦ Una organización auto-sustentable, dinámica, solidaria, responsable y comprometida con la realidad social, educativa y cultural del Ecuador.
- ✦ Con un método atractivo, actual e innovador que asegure el crecimiento, fortalecimiento y consolidación del movimiento Scout del Ecuador.
- ✦ Que integra a niños, adolescentes, jóvenes y adultos, hombres y mujeres; de todas las razas, credos y condición social.
- ✦ Y que contribuye de manera efectiva a la construcción de un mundo mejor.

## ***Misión***

La ASE como parte del Movimiento Scout Mundial, es una organización de voluntariado educativo cuyo objetivo es la formación de líderes y buenos ciudadanos a través de un sistema de valores y competencias desarrolladas en contacto con la sociedad y la naturaleza, que trabaja por un Ecuador mejor.

## ***Nuestro Fundador***



### ***Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, Lord of Gilwell.***

Nació en Londres, Inglaterra, el 22 de febrero de 1857. Su padre fue el reverendo H.G. Baden-Powell, profesor en Oxford. Su madre fue hija del almirante inglés W.T. Smyth. Su bisabuelo materno, Joseph Brewer Smyth, había ido a América como colonizador en Nueva Jersey, pero había regresado a Inglaterra naufragando en su viaje de regreso. Baden-Powell fue, por lo tanto, el descendiente de un religioso por un lado, y de un aventurero colonizador del Nuevo Mundo por el otro.

Su padre murió cuando Robert tenía unos tres años de edad, dejando a su madre con siete hijos, el mayor con menos de catorce años de edad. Con frecuencia sufrieron penalidades, pero



el mutuo amor de la madre por los hijos y de éstos por la madre siempre los sacó adelante. Robert vivió una vida encantadora al aire libre en compañía de sus hermanos, incursionando y acampando con ellos en muchos lugares de Inglaterra.

En 1870 obtuvo una beca en la escuela Charterhouse, de Londres. No era un estudiante distinguido, pero sí uno de los más activos. Era siempre el centro de todo lo más sonado que acontecía en el patio de la escuela y pronto adquirió fama como portero en el equipo de fútbol soccer de Charterhouse. Sus habilidades como actor eran sumamente apreciadas por sus compañeros de escuela, cada vez que se le requería para ello, su actuación tenía encantada a toda la escuela.

A los 19 años se graduó en Charterhouse, e inmediatamente aceptó la oportunidad de ir a la India como subteniente en el regimiento que había formado el ala derecha de la caballería que se hizo famosa en la guerra de Crimea.

Además de prestar excelentes servicios militares, a la edad de veintiséis años ya era capitán, ganó el máspreciado trofeo de deportes en toda la India en la caza del jabalí, provisto de una lanza corta como única arma.

En 1887 B-P se encontraba en África tomando parte en la campaña en contra de los zulúes, y más tarde en contra de las tribus de los feroces Ashanti y de los salvajes guerreros matabeles. Los nativos llegaron a respetarle tanto que, por su valor, su pericia Scout y su asombrosa habilidad para acechar, le dieron el nombre de "Impresa", que quiere decir "Lobo que nunca duerme".

Se acumulaban dificultades en el sur de África. Las relaciones entre el gobierno británico y el de la república de Transar se habían roto. A Baden-Powell se le ordenó formar dos batallones de rifleros montados, e ir con ellos a Mafeking, una ciudad en el corazón del África del Sur.

Estalló la guerra, y durante 217 días, a partir del 13 de octubre de 1899, B-P defendió Mafeking, resistiendo el sitio contra fuerzas mucho más numerosas, hasta que le llegaron refuerzos el 18 de mayo de 1900.

La Gran Bretaña había permanecido en suspenso durante estos largos meses; cuando finalmente recibió la noticia de que se había logrado el objetivo buscado, B-P fue elevado al rango de Mayor General y convertido en el héroe de sus conciudadanos.

En 1901, como héroe de hombres y muchachos, regresó del África a Inglaterra para ser colmado de honores y descubrir, con sorpresa, que su popularidad personal se había extendido a su libro "Aids to Scouting" (Ayudas para el Escultismo), destinado al ejército, y que estaba siendo usado como libro de texto en las escuelas para muchachos.

Esto para B-P era una gran oportunidad. Se dio cuenta de que ahí estaba su ocasión de ayudar a los muchachos de su patria a convertirse en jóvenes fuertes. Si un libro sobre Escultismo, escrito para hombres, les había atraído, ¡cuánto más les atraería uno escrito para ellos!

Se puso a trabajar recopilando sus experiencias en la India y en el África entre los zulúes y otras tribus salvajes. Se hizo de una biblioteca especial y leyó todo lo relativo a la educación de los muchachos a través de la historia, desde los muchachos espartanos, los antiguos británicos y los indios Pielas Rojas, hasta nuestros días.

B-P desarrolló despacio y con sumo cuidado la idea del Escultismo, deseaba estar seguro de que daría resultado. Así pues, en el verano de 1907 llevó un grupo de veinte muchachos a



la isla de Brownsea, en el Canal de la Mancha, al primer Campamento Scout que el mundo contempló. El campamento fue un gran éxito.

Y después, en los primeros meses de 1908, publicó en cuatro entregas quincenales e ilustrado por él mismo, su "Manual de Adiestramiento: Escultismo para Muchachos", sin siquiera soñar que este libro sería el motor que pondría en marcha un sistema que habría de impactar a muchachos del mundo entero. Aún no había acabado de aparecer Escultismo para Muchachos en las vitrinas de las librerías y en los puestos de revistas, cuando ya se habían comenzado a formar Patrullas y Tropas de Scouts, no sólo en Inglaterra, sino también en otros países.

El Movimiento creció y creció; para 1910 había alcanzado tales proporciones, que B-P se dio cuenta de que el Escultismo iba a ser su obra. Tuvo la visión y la fe para reconocer que podía hacer más por su patria educando a las generaciones nacientes para que sus muchachos se convirtieran en buenos ciudadanos, que entrenando a hombres para convertirlos en buenos soldados.

Por lo tanto, renunció a su puesto en el ejército, donde ya ostentaba el grado de Teniente General, y se embarcó en su segunda vida, su vida de Servicio al mundo a través del Escultismo. Recogió su premio en el crecimiento del Movimiento Scout y en el amor y el respeto que le tenían todos los muchachos alrededor del mundo.

En 1912 hizo un viaje por todo el mundo para conocer los Scouts de muchos países. Eran los principios de la Hermandad Mundial. Sobrevino la primera guerra mundial e interrumpió por algún tiempo este trabajo, pero al final de las hostilidades lo reasumió. En 1920 los Scouts de todo el orbe se congregaron en Londres en la primera reunión internacional: el Primer Jamboree Mundial. La última noche de este Jamboree, el 6 de agosto, B-P fue proclamado Jefe Scout Mundial por una entusiasta multitud de muchachos.

El Movimiento Scout continuó creciendo. El día que el Movimiento cumplió su vigésimo primer aniversario, sus miembros habían llegado a la cifra de dos millones, repartidos prácticamente en todas las naciones civilizadas. En esa ocasión, B-P fue honrado por el rey Jorge V haciéndole Barón con el título de Lord Baden-Powell de Gilwell. Sin embargo, para todos los Scouts será siempre B-P, Jefe Scout Mundial.

Murió apaciblemente el 8 de enero de 1941; un grupo de soldados y scouts, en que se mezclaron los blancos y los negros, lo condujo hasta su última morada a la sombra del Monte Kenya.

## **El Grupo Scout**

El Grupo es la estructura educativa básica en la cual se aplica progresiva y coordinadamente el Método Scout. Está formado por las Unidades de las Ramas que la Asociación determine.

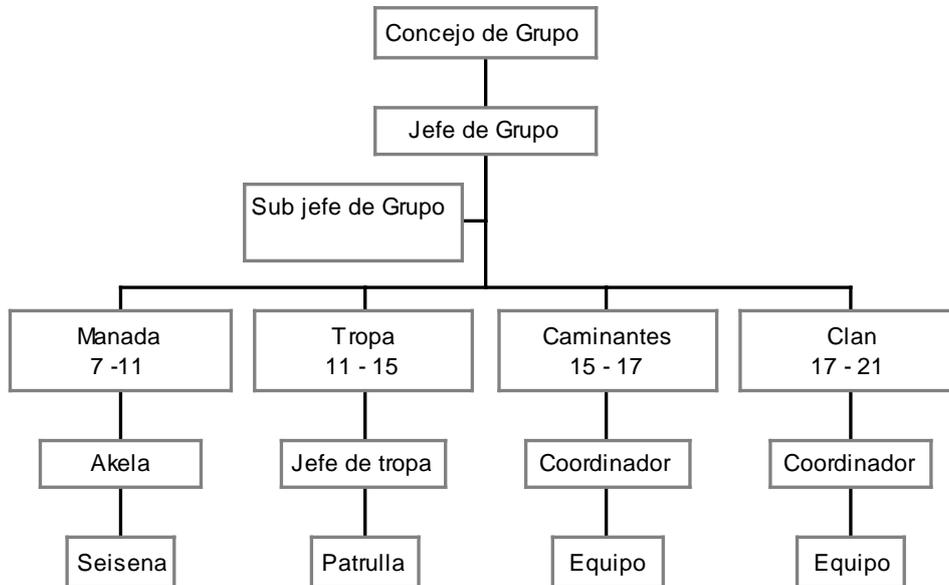
**Solicitud de incorporación.-** Para ser admitida favorablemente la solicitud de incorporación y registro de un Grupo Scout en la Asociación, sus dirigentes deben:

- a. Comprometerse a aplicar el Método y promover los valores del Proyecto Educativo de la Asociación;
- b. Comprometerse a cumplir el Estatuto, los Reglamentos y las normas de la Asociación;
- c. Tener, en el plazo de un año, el mínimo de formación que exige la Asociación;
- d. Contar con el compromiso formal de una institución que esté dispuesta a asumir su patrocinio; y,



e. Cumplir con el procedimiento de incorporación y registro de la totalidad de sus integrantes, cancelando las cuotas que estipule el Consejo Nacional.

### **Organigrama de un Grupo Scout**



### **Cargos de Grupo**

#### **Consejo de Grupo**

El Consejo de Grupo es la máxima autoridad del Grupo y el primer responsable de su conducción y orientación. Este equipo de trabajo se reunirá periódicamente y asignará una especial importancia a sus funciones educativas y metodológicas. Los Consejos de Grupo y demás organismos del Grupo Scout serán convocados en la forma que determinen sus integrantes.

**Integración.-** Conforman el Consejo de Grupo:

- El Jefe de Grupo, quien lo presidirá;*
- El Sub Jefe de Grupo;*
- Los Jefes de Unidad;*
- Los Sub Jefes de Unidad;*
- Los asesores religiosos;*
- Un padre o apoderado representante por cada Unidad que tenga el Grupo; y,*
- El representante de la institución patrocinadora.*

Podrán elegir, de entre ellos, a las personas que desempeñen las funciones de Secretario y Tesorero.

Los asesores religiosos participarán en el Consejo de Grupo con derecho a voz y voto. Pero, en cualquier caso, sólo emitirán su voto un total de asesores religiosos que no excedan el 30% del total de los miembros del Consejo de Grupo.



**Funciones.-** Corresponde al Consejo de Grupo:

- a. Definir el nombre del Grupo, acogiendo la opinión de sus miembros;
- b. Elaborar el plan de desarrollo y el presupuesto anual del Grupo;
- c. Coordinar las actividades conjuntas de las Unidades;
- d. Impulsar la correcta aplicación del método y del programa en cada una de las Unidades;
- e. Crear las Unidades que aseguren la continuidad metodológica y el proceso educativo, procurando completarlas al menos con los mínimos requeridos de miembros beneficiarios;
- f. Vincular a los padres de familia dentro del Consejo como un equipo que favorezca el desarrollo del Grupo y el cumplimiento de sus finalidades;
- g. Promover buenas relaciones con la Institución Patrocinadora, comunicar oportunamente los programas y acciones realizadas por el Grupo y ofrecer sus servicios.
- h. Conceder las facilidades necesarias para que los dirigentes del Grupo participen en las actividades de formación que ofrece la Asociación;
- i. Promover y mantener el contacto con el Distrito y participar en sus actividades;
- j. Elegir al Jefe y al Sub Jefe del Grupo de entre los miembros del Grupo que reúnan los requisitos de idoneidad para el cargo;
- k. Ratificar la designación de los Jefes y Sub Jefes de Unidad;
- l. Designar a los Delegados del Grupo ante la Asamblea de Distrito, de entre sus integrantes que tengan la calidad de miembros activos de la Asociación;
- m. Informar al Comité Ejecutivo de Distrito de aquellas acciones o situaciones del Jefe y del Subjefe de Grupo, que le parezcan contrarias a las normas, acuerdos y objetivos de la Asociación. Además, de acuerdo al Estatuto, censurarlos por motivos fundados;
- n. Administrar los bienes y fondos del Grupo y cumplir oportunamente sus obligaciones pecuniarias con la Asociación;
- o. Cuidar el buen uso y reposición de los bienes y materiales del Grupo; y,
- p. Velar por el cumplimiento del Estatuto, Reglamentos y normas complementarias que el Consejo Nacional establezca.

### **Jefe de Grupo**

#### **Descripción del cargo**

Es la persona que dirige el Consejo de Grupo, preside sus reuniones, hace ejecutar sus acuerdos y promueve todo aquello que tiende al buen funcionamiento del Grupo.

En general, ejerce las funciones de máxima autoridad individual del Grupo. Le corresponden específicamente las tareas de comunicación hacia las diversas Unidades y otras estructuras del Grupo, la representación del Grupo, las relaciones con autoridades e instituciones de la comunidad.

Integra el Consejo de Distrito en representación de su Grupo.

#### **Nombramiento**

Es elegido por el Consejo de Grupo y ratificado por el Comisionado de Distrito, quien se limita a verificar si reúne la calificación pedida para el cargo. Reporta al Consejo de Grupo, aunque su desempeño es supervisado por el Comisionado de Distrito.



### **Funciones**

- a. Convocar y presidir el Consejo de Grupo y hacer ejecutar sus acuerdos.
- b. Reunir al menos una vez al mes al Consejo de Grupo e informarlo de iniciativas, planes y acciones de Distrito, Zona y nivel nacional; verificar el cumplimiento del Plan de Grupo; recibir y difundir información de las unidades y coordinar sus actividades conjuntas; y verificar la realización de acciones administrativas, de gestión y apoyo necesarias.
- c. Asegurar el cumplimiento de las Normas y Políticas de la Asociación en todos los aspectos de la acción del Grupo.
- d. Supervisar el seguimiento y ejecución del presupuesto anual y del Plan de Grupo, en conformidad con las pautas acordadas por el Consejo de Grupo; autorizar los giros de fondos y disponer la realización de gastos de urgencia.
- e. Promover las relaciones y participación de los Dirigentes y Unidades del Grupo en los equipos y actividades organizadas por los distintos niveles de la estructura de la Asociación.
- f. Supervisar las tareas de los dirigentes que cumplen funciones en el Grupo, evaluar su desempeño y adoptar o recomendar las decisiones de renovación, reubicación, retiro o reconocimiento que fueren pertinentes.
- g. Participar activa y regularmente en las reuniones del Consejo de Distrito y en otras en que le corresponda, e informar de la marcha del Grupo y de sus unidades.
- h. Promover la formación personal de todos los miembros activos y colaboradores que cumplen funciones en el Grupo, colaborando con los Asesores Personales de Formación, para que los dirigentes puedan cumplir las metas de sus planes personales de formación.
- i. Mantener una adecuada comunicación con las familias de los jóvenes integrantes del Grupo Scout, e integrar la directiva del Comité de Grupo.
- j. Relacionar al Grupo con autoridades e instituciones de la Comunidad en la que opera.

### **Jefe de Unidad**

#### **Descripción del cargo**

Es el responsable del equipo de dirigentes que coordina una unidad. Conduce todas las tareas educativas de la misma, velando por la aplicación del Método Scout y el desarrollo de actividades adecuadas para los jóvenes, siendo responsable de la totalidad de la gestión de la Unidad. Anima la participación y vela por el seguimiento de la progresión personal de los jóvenes, compartiendo responsabilidades con sus asistentes.

#### **Nombramiento**

Es nombrado por el Jefe de Grupo con acuerdo del Consejo de Grupo. Reporta ante el Jefe de Grupo.

### **Funciones**

- a. Atender a las necesidades individuales de las niñas, niños, adolescentes y/o jóvenes, apoyar sus iniciativas y motivar su participación en las actividades.
- b. Fomentar la identidad de los pequeños grupos y velar por la integración entre ellos.
- c. Dirigir la organización, diseño, preparación, ejecución y evaluación de las actividades.



- d. Coordinar las tareas que los asistentes cumplen en el seguimiento y evaluación de la progresión personal de los jóvenes, y asumir directamente estos procesos respecto de determinados integrantes de la Unidad.
- e. Mantener una relación fluida con los padres de los jóvenes, en especial de aquellos cuya progresión personal sigue y evalúa y, según los casos, con los profesores u otros adultos que intervienen en su educación.
- f. Participar activa y regularmente en las reuniones de la Unidad, del Grupo y en otras en que le corresponda.
- g. Asumir y desempeñar responsablemente las tareas administrativas y de gestión que haya convenido con el Equipo de la Unidad, con el Consejo de Grupo u otras estructuras de la Asociación.
- h. Estimular y supervisar la formación personal de los dirigentes de su equipo, directamente o a través de los Asesores Personales de Formación de cada uno de ellos.

### **Subjefe de Grupo**

#### **Asistente para Métodos Educativos**

##### **Descripción del cargo**

Es uno de los miembros del equipo de dirigentes que conduce un Grupo, responsable de la unidad del método y de la coordinación de la aplicación del programa de jóvenes en todas las Unidades, velando por la continuidad y constante progresión de los niños y jóvenes, contribuyendo así a alcanzar en el Grupo el propósito de la Asociación. Interviene en la captación, formación y seguimiento de los dirigentes coordinando las acciones en el área de recursos humanos a nivel del Grupo.

Nota: involucra funciones en la línea de Dirección de Jóvenes y en la de Capacitación. Es conveniente que exista este apoyo al Responsable de Grupo en los grupos numerosos, es decir aquellos que tienen todas sus unidades masculinas y femeninas completas. Si no existe el cargo, estas funciones corresponden al Responsable de Grupo.

##### **Nombramiento**

Nombrado por el Consejo de Grupo a propuesta del Jefe de Grupo, y a él reporta.

##### **Funciones**

- a. Colaborar con el Jefe de Grupo en elaborar y cumplir los objetivos anuales establecidos en el sistema de planeamiento del Grupo, en las áreas que corresponda.
- b. Participar activa y regularmente en las reuniones del Consejo de Grupo y en otras en que le corresponda.
- c. Asumir y desempeñar responsablemente las tareas administrativas y de gestión que sean propias de su función, que haya acordado con el Consejo de Grupo, o que haya convenido con otras estructuras de la Asociación.

*En relación con la Dirección de Jóvenes:*



- d. Supervisar la planificación, ejecución y evaluación de las actividades de las Unidades.
- e. Promover las relaciones y participación de dirigentes y Unidades del Grupo en equipos y actividades de programa de los distintos niveles de la estructura de la Asociación.
- f. Apoyar la tarea de los Asesores Religiosos del Grupo.

*En relación con la Capacitación :*

- g. Coordinar las acciones de captación de nuevos dirigentes.
- h. Conducir el diagnóstico de las necesidades de capacitación en su Grupo.
- i. Colaborar con los Asesores Personales de Formación y con los dirigentes que actúan en el Grupo, para que éstos puedan cumplir las metas de su plan personal de formación.
- j. Coordinar todo tipo de apoyo en la tarea a dirigentes de Unidad, y realizar las acciones necesarias para mantener un alto nivel de motivación, aprendizaje y rendimiento.
- k. Elaborar periódicamente reportes sobre el desempeño de los dirigentes para los niveles de supervisión, sugiriendo reconocimientos, renovación de los nombramientos, reubicación en otros cargos o retiro.

## **Asesor Religioso del Grupo**

### **Descripción del cargo**

Es uno de los miembros del equipo educativo que trabaja en el Grupo y se encarga de orientar, promover y apoyar la educación de la fe en el mismo, tanto en el trabajo con los integrantes de su confesión religiosa en cada una de las Unidades como en el marco del Consejo de Grupo.

Nota: En los Grupos homogéneos desde el punto de vista religioso, debiera existir un Asesor Religioso para todo el Grupo; en los heterogéneos, idealmente debiera existir uno por cada confesión religiosa presente en el Grupo.

### **Nombramiento**

Es nominado por las autoridades de la Institución Patrocinadora, si ésta tiene carácter religioso; o por la autoridad religiosa de la Asociación (Asesor Religioso); en ambos casos de común acuerdo con el Responsable del Grupo, a quien reporta.

### **Funciones**

- a. Conducir la orientación religiosa en su confesión de los miembros jóvenes y adultos en el Grupo, atendiendo las necesidades espirituales de ellos, apoyando sus iniciativas y motivándolos a desarrollar su vida de fe y a participar en actividades religiosas.
- b. Velar por una adecuada integración de su fe en el Método Scout, enfocando su accionar desde una perspectiva pluralista.
- c. Asesorar e informar a las autoridades del Grupo, sobre la política y práctica de su propia confesión religiosa, en relación con la acción entre los jóvenes y en el Movimiento Scout.
- d. Relacionar a las autoridades del Grupo con las autoridades locales del credo que



profesa.

- e. Realizar, en coordinación con los Equipos de Unidad y de conducción del Grupo, de acuerdo a los planes formulados en conjunto, actividades religiosas para los miembros adultos y jóvenes que pertenezcan a su fe.
- f. Mantener un vínculo con otros Asesores Religiosos y organizaciones religiosas interesados en la acción con jóvenes en general y en el Movimiento Scout en particular.
- g. Asesorar a los Asesores Personales de Formación en lo que se refiera a las necesidades espirituales de los dirigentes.
- h. Participar activa y regularmente en las reuniones del Grupo y en otras en que le corresponda.

### ***Representante de PP. de Familia por Unidad***

#### **Descripción del cargo**

Esta denominación incluye diversas responsabilidades ejercidas por los miembros directivos del Comité de Grupo, quienes generalmente cumplen funciones en el Consejo de Grupo. Normalmente se trata de un reducido número de padres o madres de niños, adolescentes y jóvenes del Grupo, que dirigen la labor de todos los padres y madres que integran el Comité de Grupo.

Sus tareas dicen relación con aspectos educativos, como apoyo para la aplicación del programa y la gestión de los recursos humanos; y con aspectos de gestión, como secretaría, tesorería, captación de fondos, administración, campañas especiales, inventarios y balances.

#### **Nombramiento**

Son elegidos por los padres de los jóvenes que participan en el Grupo; reportan al Jefe de Grupo.

#### **Funciones**

##### Generales

- a. Integrar el Consejo de Grupo y desempeñarse en apoyo a la aplicación del Programa y a la gestión de Recursos Humanos; y en aspectos de gestión, como recolección de fondos, secretaría, administración, tesorería, manejo de campañas, inventarios y otros, colaborando estrechamente con el Asistente de Grupo para Servicios de Apoyo.
- b. Informar a padres y madres de niños y jóvenes miembros del Grupo acerca de las gestiones realizadas.
- c. Convocar, organizar y conducir las reuniones del Comité de Grupo y organizar las actividades de los padres y madres de los niños y jóvenes miembros del Grupo.

*Funciones del Directivo del Comité de Grupo que ocupe el cargo de Tesorero.*

- d. Recaudar, recibir y velar por el cuidado de los fondos del Grupo.
- e. Realizar el correcto registro de la contabilidad, el archivo de los comprobantes de respaldo y todos los demás aspectos de la gestión de tesorería.



- f. Rendir cuenta documentada en forma anual sobre la gestión económica y administrativa de los fondos del Grupo.
- g. Girar fondos del Grupo con la aprobación del Responsable de Grupo, o de quien lo subrogue, de acuerdo al presupuesto anual.
- h. Exigir rendiciones de cuentas por los fondos girados.
- i. Atender el cuidado del equipamiento y patrimonio del Grupo y colaborar en la correcta preparación del inventario.
- j. Colaborar estrechamente con el Asistente de Grupo para Servicio de Apoyo en el desarrollo de las funciones relativas a la gestión económica y financiera del Grupo.

*Funciones del Directivo del Comité de Grupo que ocupe el cargo de Secretario.*

- k. Mantener actualizado el Libro de Actas del Consejo de Grupo, el archivo de correspondencia y documentación y el registro de miembros del Grupo.
- l. Colaborar en las tareas administrativas del Grupo y realizar las que le fueran asignadas por el Responsable de Grupo o por el Asistente de Grupo para Servicios de Apoyo.
- m. Colaborar estrechamente con el Asistente de Grupo para Servicio de Apoyo en el desarrollo de las funciones que dicen relación con la administración del Grupo.

### **Representante de la institución patrocinadora**

Nota: El organismo de la comunidad que promueve la creación de un grupo scout, apoya su gestión educativa con servicios de distinta naturaleza y generalmente le proporciona el espacio físico en que funciona, es comúnmente llamado institución patrocinadora.

### **Descripción del cargo**

Es uno de los miembros del Consejo de Grupo, representa a la institución patrocinadora y comparte las funciones de dirección, coordinación y supervisión propias del Consejo de Grupo, siendo el enlace natural entre aquella y el Grupo.

### **Nombramiento**

Es designado por la autoridad máxima de la institución Patrocinadora, habitualmente a petición del Consejo de Grupo. Reporta a la institución patrocinadora y establece la comunicación permanente entre ésta y el Consejo de Grupo.

### **Funciones**

- a. Desempeñarse como el enlace natural entre el Grupo y la institución patrocinadora.
- b. Respetar las políticas y métodos del Movimiento Scout adoptados por la Asociación; y exigir el cumplimiento de los estándares mínimos para Grupos Scouts y sus Unidades.
- c. Apoyar la gestión educativa del equipo de dirigentes y dar el mayor apoyo y asistencia posible al Responsable de Grupo en el desempeño de sus funciones.
- d. Velar por el cumplimiento del convenio de patrocinio suscrito con la Asociación



- a través del Consejo de Grupo, particularmente en relación con el uso de instalaciones, equipamiento y propiedades de la institución patrocinadora por parte del Grupo Scout.
- Ayudar a que el Grupo cuente con un local apropiado y las facilidades necesarias para el desarrollo del Programa Scout.
  - Ayudar en la obtención de apoyo financiero y en la recaudación de fondos que hagan posible la aplicación del Programa de Jóvenes, la gestión de los Recursos Adultos y el desarrollo del Grupo en general.
  - Apoyar a los dirigentes en sus responsabilidades relacionadas con el desarrollo de la espiritualidad de los miembros del Grupo, en el caso de que la institución patrocinadora sea una organización religiosa.
  - Participar activa y regularmente en las reuniones del Consejo de Grupo y en otras en que le corresponda.

### **Método Educativo Scout**

Es un conjunto de procedimientos adecuados para dirigir la auto educación progresiva del muchacho.

En todo el mundo, los Scouts practican el mismo método, que consiste en:

- ✦ La aceptación voluntaria de un compromiso denominado Promesa Scout.
- ✦ La utilización de la técnica "Aprender Haciendo".
- ✦ La utilización permanente de pequeños grupos.
- ✦ La realización de actividades al aire libre y la observación de la naturaleza.
- ✦ La participación indirecta del adulto, en forma estimulante y no interferente, con la oportunidad de ayudar a los muchachos en la organización y dirección de actividades y en la toma de decisiones.

#### **¿Qué es un marco simbólico?**

Está constituido por un conjunto de elementos vinculados entre sí, tales como: palabras, nombres, gestos, signos, tradiciones y actividades fijas que se relacionan con los intereses de los jóvenes.

#### **¿Para qué sirve un marco simbólico?**

El marco simbólico ofrece algunas ventajas educativas:

- ✦ Refuerzo del sentido de pertenencia a una comunidad que se encamina hacia un mismo propósito.
- ✦ Da unidad a las actividades que se hacen.
- ✦ Permite a los dirigentes presentar los valores de manera atractiva y ayudar a los jóvenes a identificarse con esos valores.
- ✦ Motiva y da importancia al logro de objetivos personales.
- ✦ Incentiva la imaginación y desarrolla la sensibilidad de los jóvenes.

El Marco Simbólico estimula a los jóvenes a ir más allá de su vida cotidiana, transformando lo ordinario en extraordinario, lo imposible en posible, lo imperceptible en algo que puede sentirse instintivamente, poniendo ante los ojos y el corazón aquellas realidades que habitualmente no advertimos.

Para que esa transformación se produzca, todos los componentes del marco simbólico guardan una estrecha relación entre sí. Por ejemplo: los nombres de las etapas de progresión personal, las características de las celebraciones, los nombres de las principales actividades, el diseño de las insignias, todos ellos están fuertemente relacionados con el marco simbólico.



### Las acciones importantes del marco simbólico

Las acciones importantes son actividades fijas, propias de la rama que tienen un gran valor simbólico.

Por medio de ellas manifestamos nuestro compromiso con los valores de la Ley Scout y la Promesa.

Entre las acciones importantes se encuentra la entrega de las insignias de reconocimiento de la progresión personal.

### ¿Cómo organizamos una ceremonia?

Las ceremonias scouts también son actividades educativas, no son solamente una reunión social o de "protocolo". Para llenarlas de sentido educativo debemos tener en cuenta entre otras cosas: los signos, el encuadre, y la forma de participar. En una buena ceremonia se deben organizar previamente los distintos momentos, no dejando nada librado al azar.

Algunas cuestiones que deben definirse previamente, por ejemplo, son: el tiempo necesario para las palabras de inicio, la celebración religiosa de los protagonistas, las canciones y los agradecimientos.

Para evitar que las ceremonias se transformen en una actividad siempre repetida, aburrida y desprovista de creatividad presentamos a continuación una serie de preguntas que pueden servirte de guía, no siendo éste un cuestionario cerrado que debas responder pregunta por pregunta:

- ¿De qué tipo de ceremonia se trata?
- ¿Qué elementos se necesitan?
- ¿Se necesita comprar alguna insignia, pañuelo, obsequio?
- ¿Quiénes participan? ¿Cómo lo harán?
- ¿A quiénes invitar?
- ¿Quién realizará las invitaciones?
- ¿Hora, lugar y fecha en que se llevará a cabo?
- ¿El lugar elegido es el adecuado para el tipo de ceremonia que vamos a realizar?
- ¿Se seleccionará algún texto de reflexión?
- ¿Qué tareas tendrá cada miembro del Equipo de Dirigentes durante la ceremonia?
- ¿Se necesitará equipo de audio, televisión y video-reproductor, video, video-filmadora, etc.?
- ¿Se necesitará algún instrumento musical?

### La ceremonia de entrega de las insignias de la progresión personal

El tema central de esta celebración es la superación personal.

Se simboliza con la entrega de insignia de progresión correspondiente a la etapa que el joven comienza a desarrollar.

Son momentos fuertes que deben expresar la alegría de la Unidad por el nuevo paso que da uno de sus miembros en la ruta que caminan juntos hacia su desarrollo y realización como personas.

## Unidades

Unidades	Edad
Manada de Lobatos	7 a 11
Tropa Scout	11 a 15
Comunidad de Caminantes	15 a 17
Clan de Rovers	17 a 21



La Asociación de Scouts complementa la educación de sus miembros mediante el acercamiento a la Naturaleza (como fuente de ubicación en el mundo que nos rodea) y mediante la participación en la vida de la sociedad, en las expresiones de la cultura y de los valores trascendentes.

A partir de este entorno, estimula el desarrollo de las habilidades personales y de la responsabilidad social de cada joven, infundiéndole ideales generosos, ayudándole a crearse una personalidad propia y orientando su vocación de servicio a la comunidad.

En todo este proceso, bajo la coordinación y vigilancia de dirigentes responsables, los jóvenes adquieren conciencia de su compromiso con la sociedad a través de los grupos a que pertenecen (familia, escuela, clubes deportivos, etc.) y una actitud de rechazo a la manipulación de los intereses antisociales que, cada vez con más frecuencia, se interponen en su camino tratando de desvirtuar su vocación de hombres libres, íntegros y participativos en la creación de un mundo mejor para todos, de acuerdo con los principios y propósitos de la Asociación.

Ésta es la contribución fundamental que aporta a nuestro País el Movimiento Scout y sus logros, en millares de jóvenes (hoy, muchos de ellos ciudadanos distinguidos en la vida del País), no son un secreto para quienes han tenido contacto con la organización Scout.

---

## ***Manada de Lobeznas y Lobatos***

Las Manadas de Lobeznas y/o Lobatos con niñas y niños desde los siete y hasta antes de cumplir once años de edad.

Estas Unidades podrán optar por operar de manera mixta, es decir con niños de ambos géneros integrados en la misma unidad o bien realizarlo en manadas divididas por géneros.

Se organiza según lo establece la literatura básica de la Unidad:

- Cartilla del Lobo Pata Tierna
- Cartilla del Lobo Saltador
- Cartilla del Lobo Rastreador
- Cartilla del Lobo Cazador
- Guía para dirigentes de Manada
- Actividades educativas para niños y niñas entre 7 y 11 años.



El Consejo de Manada, órgano formado exclusivamente por los adultos registrados como dirigentes de la Unidad, es responsable de la orientación educativa y apoyo en la evaluación de la progresión personal de las niñas y/o niños que integran la Unidad, del diagnóstico y énfasis en el ciclo de programa, así como de aplicar adecuadamente el Esquema Nacional de Programa Educativo.

La toma de decisiones respecto a las actividades a llevar a cabo dentro de un ciclo de programa es realizada por el Consejo de Roca, el cual está integrado por todos los niños y/o niñas que integran la Manada.



Los elementos del Programa Educativo Scout son:

- Marco Simbólico: Ambiente de Fantasía.
- Estructura: El sistema de Manada.
- Sistema de Progresión Personal: Sistema de Progresión Personal para Manadas.

Sellos para Lobatos y Lobeznas, seis diferentes modelos, uno para cada área de desarrollo:

Bagheera para Corporalidad, Baloo para Carácter, Kótick para Sociabilidad, Kaa para Creatividad, Rikki-tikki-tavi para Afectividad y Francisco de Asís para Espiritualidad.



Usados por niños y niñas y sus dirigentes adultos de Manada para adherirlos en el lugar apropiado de sus Cartillas para Lobatos y Lobeznas en reconocimiento por el logro de objetivos educativos personales.

Cada modelo es de forma circular, 2 cm de diámetro, papel base de color con impresión a un color de la silueta del personaje símbolo del área.

### **Promesa**

Yo prometo por mi honor, hacer siempre lo mejor por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, obedecer la Ley de la Manada y hacer una buena acción a alguien cada día.

### **Mística**

Un día un joven bebé fue encontrado por una gentil loba, ella lo crió y lo alimentó; este niño fue creciendo y llegó a convertirse en un joven llamado Mowgli, y vivió muchas aventuras con sus amigos lobos, al paso del tiempo fue aprendiendo la Ley de la Manada:

- ✦ El lobato escucha y obedece al Viejo Lobo.
- ✦ El lobato se vence a sí mismo.

Tuvo muchos amigos, entre ellos están: Akela, Kaa, Baghera, Baloo, Maki, Zona, Mega, Mega Mega, Rikkytikytabi, Sugima, Sulú, Mao, Flecha Roja, Thaa, Astericks, etc

### **Ley de la manada**

- ✦ El lobato piensa primero en los demás
- ✦ El lobato siempre tiene los ojos y los oídos bien abiertos
- ✦ El lobato siempre está alegre
- ✦ El lobato siempre está limpio
- ✦ El lobato siempre dice la verdad

**Lema** !Lobatos siempre; mejor.

Los Lobatos se organizan en Seisenas y tienen su respectivo seisenero, las manadas se distinguen por medio de colores, los que simbolizan los hermanos de Mowgli en la manada.



## Patrono

### San Francisco de Asís

La caridad de Francisco se expresa en un apostolado tan abierto y universal, que su figura trasciende el mundo católico y se convierte hasta hoy en **un ejemplo para todos**. Para él no existió un hombre extraño a su corazón: los leprosos, los bandoleros, los nobles y los plebeyos, cristianos y musulmanes, todos fueron sus hermanos. Francisco, testimonio de humildad, **amante de la naturaleza**, amigo de los animales, y por sobre todo, siervo de Dios, es el compañero ideal de **los Lobatos** para ayudarles a crecer espiritualmente.



## Tropa Scout

Las Tropas Scouts con muchachos y/o muchachas desde los diez y hasta antes de cumplir quince años de edad.

Esta Unidad podrá optar por operar de manera mixta, es decir con muchachos de ambos géneros integrados en la misma Unidad o bien realizarlo en tropas divididas por géneros.

Se organiza según lo establece la literatura básica de la Unidad:

- ✦ Actividades educativas para jóvenes
- ✦ Cuaderno de Progresión / Etapas Pistas y Senda
- ✦ Cuaderno de Progresión / Etapas Rumbo y Travesía
- ✦ Guía para dirigentes de la Rama Scout.



El Comité de Tropa, órgano formado exclusivamente por los adultos registrados como dirigentes de la Unidad, es responsable de la orientación educativa y apoyo en la evaluación de la progresión personal de las niñas y/o niños que integran la Unidad, así como de aplicar adecuadamente el Esquema Nacional de Programa Educativo.

La toma de decisiones respecto a las actividades a llevar a cabo dentro de un ciclo de programa es realizada por la Asamblea de Tropa, órgano integrado por todos los muchachos que integran la Tropa Scout.

La Corte de Honor es el órgano de la Tropa Scout que está integrado por los guías, subguías de patrulla, así como por los adultos registrados como dirigentes de la Unidad, Este órgano es el responsable de ordenar las operaciones, capacitar y legislar además de definir el énfasis del ciclo de programa.

### Los elementos del Programa Educativo Scout son:

- Marco Simbólico: Exploración de Nuevos Territorios con un conjunto de amigos.
- Estructura: Sistema de Patrullas.
- Sistema de Progresión Personal: Sistema de Progresión Personal para Tropa Scout.



**Sellos** (estampillas) de progresión para la Rama Scout, seis diferentes modelos, uno para cada área de desarrollo:

El pez para Corporalidad, el ave para Creatividad, la tortuga para Carácter, la flor para Afectividad, la abeja para Sociabilidad y el árbol para Espiritualidad.



Usados por jóvenes y sus dirigentes de Tropa Scout para adherirlos en el lugar apropiado de sus Cuadernos de Progresión en reconocimiento por el logro de objetivos educativos personales. Cada modelo es de forma rectangular, 1,8 x 2,4 cm, papel oficial de sellos postales con impresión a un color del diseño del elemento símbolo del área.

Los más pequeños son Scouts y éstos aspiran a ser guías o subguías.

Un guía es el que va adelante y les muestra el camino a los que están atrás de él. El subguía va al último y va cuidando que nadie se pierda.

Los que toman las decisiones son los de la Corte de Honor, en ésta participan los guías, y en algunos grupos también los subguías.

**La promesa de patrulla para la Tropa Scout:**

*"Prometo obedecerte como jefe, quererte como hermano mayor,  
ser leal a mi patrulla y no desanimarme jamás"*

**Etapas de Progresión**



**Patrono**

**San Jorge**



Soldado romano que defendió su religión cristiana, hecho que lo llevó a soportar las peores torturas. Fue sacrificado hacia el año 303 en Lydda (actual Lod, Israel). Es conocido en el mundo como "el gran mártir", y se lo venera desde el siglo IV.

**Santo sufrimiento**

Según algunos autores nació hacia el año 280 en Siria, y según otros en Capadocia (Turquía). Sus padres, de acuerdo a la tradición, eran labradores y ricos; por lo que Jorge recibió una



buena instrucción, además de una buena educación cristiana. En otras versiones de su historia, se dice que su padre era militar y que por ese motivo siguió sus pasos.

Jorge sirvió en el ejército romano, y logró ser nombrado capitán de la guardia del palacio que el emperador Diocleciano poseía en la ciudad de Nicomedia. A comienzos del siglo IV este mandatario adoptó ciertas medidas para eliminar del ejército de oriente todo lo referente al cristianismo, por lo que muchos soldados decidieron renunciar.

Se publicó en la ciudad de Nicomedia un edicto que ordenaba la demolición de las iglesias y la expulsión de todos los cristianos de las dignidades y cargos administrativos. Y así poco a poco se fueron haciendo cada vez más crueles represalias contra éstos, extendiéndose la persecución por toda Asia menor.

Indignado con esta tiranía, Jorge decidió defender públicamente su religión. Repartió sus bienes entre los pobres, y dio libertad a los pocos esclavos que a su servicio tenía. Defendió con una valentía poco vista la causa de los perseguidos ante el consejo de dignatarios y jefes militares convocado por Diocleciano, y afirmó a viva voz que su religión era única y verdadera, y que no se podía rendir culto a los ídolos.

Se presentó al emperador y declaró que era cristiano, éste sorprendido intentó convencerlo de adorar a los dioses, prometiéndole grandes distinciones y dignidades; y lo amenazó con durísimas penas si no realizaba ese mandato. Pero el capitán Jorge afirmó que él nunca dejaría de adorar a Cristo. Entonces el emperador le declaró la pena de muerte. A consecuencia Jorge sufrió el martirio: azotes, garfios de hierro que le arrancaban la carne, baños de cal viva, introducción en un tonel lleno de agudos clavos. Éste sufrió todo sin emitir una sola queja, y contemplaba con admiración cómo se curaban milagrosamente sus heridas.

Luego el emperador pronunció la sentencia final. El Santo fue atado a un caballo y arrastrado así por las calles de la ciudad. Después fue decapitado. Su cuerpo se trasladó más tarde a Lydda, población de Tierra Santa, como, supuestamente, él había dispuesto.

### **Su culto**

Las infinitas devociones a este Santo han creado a través de los siglos en torno de su figura fantásticas leyendas, transmitidas hasta nuestros días. La más comentada es la que se forjó a fines del primer milenio, que describe su lucha contra un terrible dragón para liberar una bella princesa.

El culto a San Jorge surgió al poco tiempo de su muerte, primero entre las comunidades cristianas de Oriente y después entre las de Occidente. Fue tal la popularidad que alcanzó que se lo llamara el "gran mártir". Su fiesta litúrgica se celebra desde siempre el 23 de abril, tanto en los calendarios orientales como en el romano y el hispano-mozárabe.

Muchas iglesias han sido dedicadas a él, y diversos monasterios orientales lo reconocían por Patrón. A fines del siglo VII, el Papa León II dedicó en Roma un templo a este mártir. Un siglo más tarde fue transportada a esta ciudad su cabeza y desde entonces su culto no hizo más que extenderse a Roma, Francia, España y otros países contiguos.

Durante la Edad Media era invocado por todos los guerreros en los momentos de mayor peligro. Hoy es patrón de Inglaterra, Portugal, Cataluña y Aragón.



## Comunidad de Caminantes

Unidad integrada por jóvenes desde los catorce y hasta antes de cumplir dieciocho años de edad.

Esta Unidad podrá optar por operar de manera mixta, es decir con jóvenes de ambos géneros integrados en misma Unidad o bien realizarlo en comunidades divididas por géneros.

Se organiza según lo establece la literatura básica de la Unidad.

El Equipo de Dirigentes de Comunidad, órgano formado exclusivamente por los adultos registrados como dirigentes de la Unidad, es responsable de la orientación educativa y apoyo en la evaluación de la progresión personal de los jóvenes que integran la Unidad, así como de aplicar adecuadamente el Esquema Nacional de Programa Educativo.

La toma de decisiones respecto a las actividades a llevar a cabo dentro de un ciclo de programa es realizada por el Congreso de Comunidad, órgano integrado por todos los jóvenes que integran la Comunidad de Caminantes.

El Comité de Comunidad es el órgano de la Comunidad de Caminantes que está integrado por los coordinadores de cada equipo, los líderes de proyecto, así como por los adultos registrados como dirigentes de la Unidad. Este órgano es el responsable de ordenar las operaciones, capacitar y legislar además de definir el énfasis del ciclo de programa.

### Los elementos del Programa Educativo Scout son:

- Marco Simbólico: Desafío de vivir su propia aventura.
- Estructura: Sistema de Equipos.
- Sistema de Progresión Personal: Sistema de Progresión Personal para Caminantes.

Sellos de progresión para la Comunidad de Caminantes, seis diferentes modelos, uno para cada área de desarrollo:



## Comunidad de Rovers

Unidad integrada por jóvenes desde los diecisiete y hasta antes de cumplir veintidós años de edad.

Esta Unidad podrá optar por operar de manera mixta, es decir con jóvenes de ambos géneros integrados en la misma Unidad o bien realizarlo en clanes divididos por géneros.

Se organiza según lo establece la literatura básica de la Unidad.





El Equipo de Consejeros Rovers, órgano formado exclusivamente por los adultos registrados como dirigentes de la Unidad, es responsable de brindar orientación educativa y apoyo en la evaluación de la progresión personal de los jóvenes que integran la Unidad, así como de aplicar adecuadamente el Esquema Nacional de Programa Educativo. Uno de los miembros del equipo de consejeros Rovers representa a la Unidad ante el Consejo de Grupo, esta persona es denominada Consejero Responsable.

La toma de decisiones respecto a las actividades a llevar a cabo dentro de un ciclo de programa es realizada por el Parlamento Rover, órgano integrado por todos los jóvenes que integran el Clan Rover.

El Coordinador Rover es el joven electo por los miembros del Clan Rover para hacerse responsable de la administración operativa del Clan y coordinar las acciones del mismo.

### **Los elementos del Programa Educativo Scout son:**

- Marco Simbólico: Vivir su propia aventura mediante un proyecto de vida.
- Estructura: Sistema de Individuos Asociados.
- Sistema de Progresión Personal: Sistema de Progresión Personal para Rovers.

"Los Rovers son una hermandad al aire libre y de servicio. Son excursionistas del campo y acampadores en el monte, capaces de ir de un lado a otro, pero igualmente capaces y listos para prestar servicio al prójimo. Constituyen la rama mayor del Movimiento Scout, jóvenes de más de diecisiete años. La hermandad Rover fue organizada en la Gran Bretaña y sus posesiones de ultramar. Ahora se ha extendido a casi todos los países del mundo. No es solamente una hermandad, sino que es una alegre hermandad con su camaradería de campamento, su uniforme, sus guaridas o lugares de reunión distribuidos por todo el mundo. Ya que es una hermandad de caminantes, vosotros podéis como miembros de ella, extender vuestros viajes a países extranjeros y ahí establecer amistad con Rovers de otras nacionalidades. Este aspecto de nuestro movimiento no es solamente interesante y educativo, sino que va encaminado a constituir un paso real hacia la consecución de la futura paz del mundo, al través de la mutua buena voluntad." De "Roverismo hacia el éxito" por Baden Powell.

El Clan es la rama mayor de los Scouts en la cual entran muchachos de los 17 años y medio a los 21 años se denomina Clan de Rovers.

La principal misión de los integrantes de estas Unidades es el servicio a la comunidad y a las demás secciones del grupo Scout, porque nosotros representamos los frutos del escultismo.

Para que puedas ingresar al Clan tienes que aceptar a los demás miembros del clan y viceversa.

El clan es un grupo de individuos asociados que buscan su desarrollo personal y, como grupo, en diversas áreas como son lo físico, lo mental y lo espiritual. Para lograr esto se tienen la Ruta del Ser y la Ruta del Encuentro. La ruta del ser es discutir sobre los famosos escollos o rocas que plantea B.P. en "Roverismo hacia el éxito", que son Apuestas, Vino, Charlatanes y Presuntuosos e Irreligión. La ruta del encuentro es el campismo, excursionismo, montañismo.

Los Rovers son una hermandad al aire libre y de servicio.

Las metas principales del adiestramiento scout, son desarrollar los siguientes puntos:

1. Carácter e inteligencia.



2. Habilidad manual y destreza.
3. Salud y fuerza.
4. Servicio al prójimo y ciudadanía.

La Hermandad Rover se ha extendido a casi todos los países del mundo. No es solamente una hermandad, sino que es una alegre hermandad con su camaradería de campamento, su uniforme, sus lugares de reunión. "Rovers Scouts, lo que son... lo que hacen.", B.P.

En el clan existen jerarquías entre sus integrantes las cuales son, en orden ascendente:

*Aspirantes:*

Los más nuevos, los de recién ingreso al Clan (no forman parte del clan).

*Escuderos:*

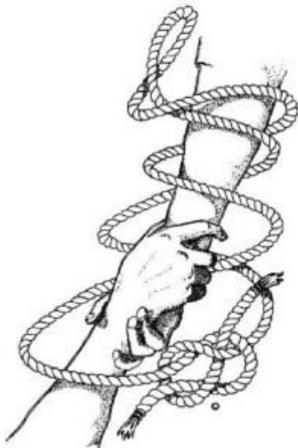
Ya formas parte del clan, tienes un padrino Rover que conoces y uno que no conoces.

*Rovers:*

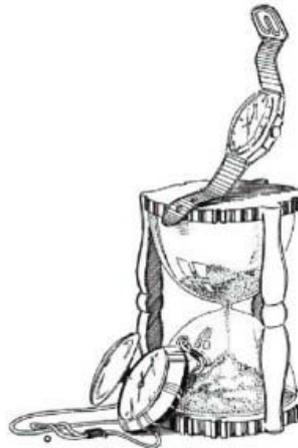
No necesitan descripción.

## **Dirigente Scout**

Ser Dirigente Scout es:



"El dirigente scout es y debe ser el alma de la gran hermandad scout"



"Ser dirigente scout es entregarse responsablement e a los muchachos y al movimiento, no dar migajas de nuestro tiempo"



"Ser dirigente scout es buscar responsablemente la máxima superación personal en beneficio propio y de quienes te rodean"



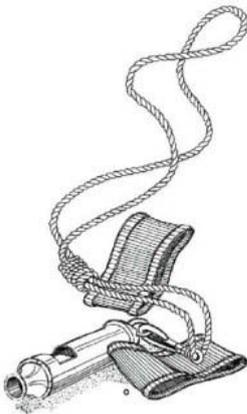
"El dirigente scout debe ser el más celoso y fiel guardián de la observación u cumplimiento de la ley y la promesa y hacer de ella su norma de vida"



"El dirigente debe ser scout con y sin uniforme y comportarse como tal en todo momento"



"Ser dirigente scout es buscar responsablemente la solución a los problemas de la asociación y participar en la adecuada implementación de esa solución"



"Ser dirigente scout no es un privilegio, es una vocación y un apostolado llenos de amor y responsabilidad"

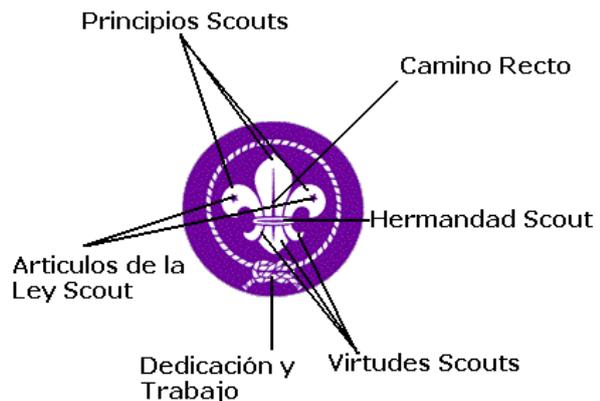


### La Flor de Liz

#### Significado de la Flor de Lis

La Flor de Lis es la insignia de compromiso que dentro de los Scouts tiene un gran significado. La Flor de Lis tiene tres pétalos, como los tres dedos de la seña Scout, que representa nuestros principios, contenidos en nuestra promesa Scout: Dios, Patria y Hogar, y los de la parte de abajo nuestras virtudes: Lealtad, Anección y Pureza. Las estrellas que están en los pétalos laterales nos mantienen presente la Ley Scout, cada una de las estrellas tiene 5 picos y en cada uno están simbolizados los artículos de la Ley Scout.

La línea que divide el pétalo central simula una aguja imantada, como las de la brújula, que nos refiere el camino recto que todo Scout busca en su vida. Los tres pétalos de la flor de lis están unidos por un anillo que simboliza la Hermandad Mundial Scout, además está rodeada por una cuerda cerrada por un nudo cuadrado que simboliza el trabajo y la dedicación que debes tener en todo momento para lograr tu superación.





## Cual es el origen de la Flor de Liz o Lirio.



El lirio o "LIS" es una planta que da una flor particular, uno de cuyos pétalos (el del frente) está caído hacia adelante, los de los lados están casi horizontales, y el trasero está más levantado. Lo que vemos en nuestra Insignia es la representación de la flor de lirio o \*LIS\* vista de frente, por lo que queda reducida a tres pétalos: dos laterales (suelen tener una estrella en cada uno), y el central. Hay de varios colores, pero el blanco siempre se tomó como símbolo de pureza.

## La Fleur-de-Lis en heráldica e Historia

La traducción al español de "fleur-de-lis" (a veces escrita "fleur-de-lys") es "flor del lirio". Este símbolo, representando una estilizada flor de lirio o lotus, tiene muchos significados. Tradicionalmente, ha sido usada para representar a la realeza Francesa. Y se dice que su sentido es significar la perfección, la luz y la vida. La leyenda que tiene es que un ángel le regaló a Clovis, el rey Merovingio de los Francos, un lirio de oro como símbolo de su purificación por su conversión al Cristianismo. Otros dicen que Clovis adoptó el símbolo cuando los lirios de agua le mostraron el camino de para cruzar con seguridad un río y ganar una batalla.



## *El significado del saludo con la mano Izquierda*

Una persona me dijo una vez que "él era como el mejor y que, por lo tanto, jamás levantaba un dedo, para saludar a sus llamados superiores, que no era esclavo para inclinarse ante ellos"; y otras cosas por el estilo. Tal cosa es absurda, a pesar de ser común entre personas que no han sido educadas como Scouts. No me puse a argumentar con él, pero pude haberle dicho que su idea sobre el saludo era enteramente errónea.



El Scout, al saludar a otro Scout, da la mano izquierda.

El saludo se hace entre personas de categoría. Es un privilegio poder saludar a una persona. En la antigüedad, los hombres libres podían usar armas y cuando se encontraban, levantaban la mano derecha en señal de que no tenían armas y que se encontraban como amigos. Igual hacían los hombres armados al cruzarse con una persona indefensa o una dama. Los esclavos o siervos no podían usar armas y por lo tanto, pasaban entre los hombres libres sin necesidad de hacer ninguna seña.

El saludo con la mano se usa solamente cuando el Scout no lleva bordón, ya que tiene que hacerlo con la mano derecha. El saludo, cuando se lleva bordón, se hace llevando con elegancia la mano izquierda enfrente del cuerpo, en posición horizontal, con los dedos en la forma que antes se ha descrito y, de tal manera, que la punta de los tres de en medio apenas toque el bordón.



Cuando está de uniforme, el Scout saluda, vaya cubierto o no, excepto en los servicios religiosos, en los cuales deberá permanecer firme.

En la actualidad, las personas no llevan armas, pero aquellos que tendrían derecho a portarlas, como los caballeros, escuderos, militares, los que viven de sus rentas, trabajan para mantenerse, etc., continúan saludándose levantando la mano derecha hasta el sombrero y aun quitándose éste. Los vagos no tienen derecho a saludar y deberán pasar sin ser notados, como sucede en general, y sin fijarse en los hombres libres y trabajadores.

Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás. No hay nada degradante en ello. Si un extraño le hace a uno la Señal Scout, se deberá en seguida corresponder y darle la mano izquierda con el saludo Scout. Si en seguida muestra su insignia, o en alguna forma demuestra ser Scout, se le deberá tratar como a un hermano Scout y prestarle ayuda.

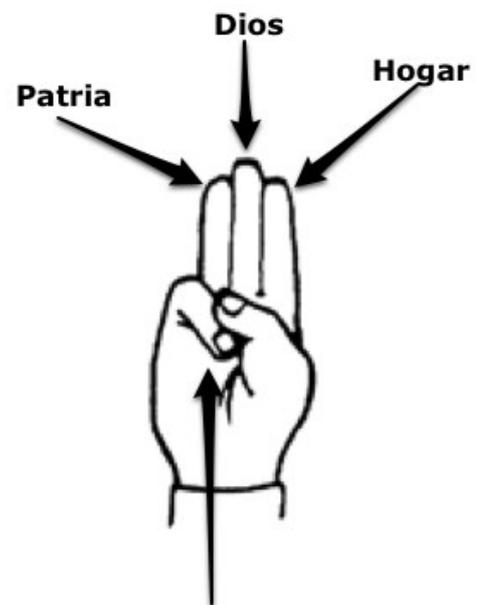
### ***El saludo SCOUT***

Los scouts tenemos un saludo especial que nos 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.

Para hacer la señal scout, se extienden los dedos índice, medio y anular, mientras que la yema del pulgar se apoya sobre la uña del dedo meñique, todo ello con la mano derecha. Cuando se saluda, se coloca ésta a la altura del hombro, haciendo la señal.

Los tres dedos levantados recuerdan las tres partes de la Promesa Scout o también las tres virtudes: Lealtad, Abnegación y Pureza y el dedo meñique, protegido por el pulgar, nos recuerda que los fuertes deben proteger a los débiles.

Tradicionalmente, el saludo scout está reservado a aquellos que han realizado su promesa scout.



**El Fuerte Protege al Debil**

### ***Los Principios y Virtudes Scouts***

**Los principios** son el respaldo espiritual de nuestro movimiento y son:

- ⊕ DIOS.- El Scout está orgulloso de su fe y la pone en práctica
- ⊕ PATRIA.- El Scout es solidario con los demás, su país, su comunidad
- ⊕ HOGAR .- El deber del scout comienza en casa

#### ***Virtudes***

- ⊕ LEALTAD.- Se refiere a la fidelidad a nuestros ideales y nuestros hermanos.
- ⊕ ABNEGACIÓN.- Se refiere al sacrificio espontáneo, sin tener en cuenta intereses egoístas y pasajeros.
- ⊕ PUREZA.- Se refiere al obrar con cristalinidad y espiritualmente.



### **Promesa Scout**

Yo prometo  
por mi honor  
hacer cuanto de mí dependa  
para cumplir mis deberes para con Dios  
y la Patria  
ayudar al prójimo en toda circunstancia  
y cumplir fielmente la Ley Scout.



### **Ley Scout**

Contiene los preceptos que deben cumplir todos los scouts del mundo.

Todo lo demás en el Escultismo, esta para hacer descubrir, comprender, aceptar, actualizar y vivir esta ley.

#### **LOS ARTICULOS DE LA LEY.**

La ley scout esta constiruida por diez articulos. Citaremos la enunciacion y comentarios textuales de B.P. para cada uno, y a continuacion, una reinterpretacion mas actual de la ley para darle a cada articulo su autentico sentido con las palabras que lo hagan mas fiel y mas facil de comprender para el chaval. Lo mismo haremos cuando analicemos la promesa scout.

Es necesario actualizar la ley y la promesa en funcion de los nuevos descubrimientos acerca de la psicologia y pedagogia, y en funcion tambien de la sociedad actual. B.P. siempre supo que no habia que ser fiel a la letra de lo que el dijo sino al espiritu, y que el Escultismo debia actualizarse con los tiempos.

#### **Articulo 1º: El scout cifra cu honor en ser digno de confianza.**

*Si un scout dice: "Por mi honor, esto es asi, significa que asi es, tal como si hubiera hecho la mas solemne promesa. De igual manera, si un jefe dice a un Scout: "Yo confio en que por tu honor haras esto.", es scout esta obligado a obedecer aquellas ordenes lo mejor quie pueda y a no peromitir que ningun obstaculo se le interponga.*

*Si un Scout faltara a su honor diciendo una mentira o no cumpliendo una orden con exactitud, cuando se hubiera fiado en su honor que asi no haria, se le puede pedir que devuelva su insignia y que jamas la vuelva a usar.*

*Se le puede pedir tambien que deje de ser scout. (B.P.)*

#### **Articulo 2º: Es scout es leal.**

*Debera serles fiel contra viento y marea, delante de sus enemigos, o con las personas que se expresen mas de ellos. (B.P.)*

#### **Articulo 3º: El scout es util y ayuda a los demas sin pensar en recompensa.**

*Debera cumplir con su deber, sobre todo, aunque tenga que sacrificar su placer, su comodidad o su seguridad. Cuando encuentre dificil saber cual de dos cosas deber hacer, se preguntara a si mismo: ¿Cual es mi deber?, es decir, ¿Que es lo mejor para los demas? y ejecutar esa. Debera estar siempre listo para salvar una vida o para ayudar a un herido y*



debera hacer cuanto pueda para ejecutar una buena accion en favor de alguna persona. (B.P)

**Articulo 4°: Es scout es amigo de todos y hermano de cualquier Scout sin distincion de credo, raza o clase social.**

*Asi, si un Scout encuentra a otro Scout aun cuando le sea desconocido, debera hablarle y ayudarlo en cuanto pueda, ya sea en el desempeño de sus oblicagiones en ese momento, o alimentandolo, o hasta donde pueda en lo que necesite, Un Scout jamas debe ser un snob; un snob es aquel que ve por encima del hombro a otro porque es pobre, o el que es pobre al que es rico. El Scout acepta a los otros hombres como son y saca de ello el mejor partido posible. A Kim se le llamaba "el pequeño amigo de todo el mundo" y tal titulo es el que todo Scout debe conquistar para si. (B.P.)*

**Articulo 5°: Es Scout es cortes y caballeroso.**

*Es decir, es afable, especialmente con las mujeres, con los niños, con los ancianos y con los invalidos o lisiados. Y jamas debera recibir recompensa por haber prestado ayuda o haber sido cortes. (B.P.)*

**Articulo 6°: Es Scout ve en la naturaleza la obra de Dios; protege a los animals y las plantas.**

*Les debera evitoar cualquier sufrimiento, no debera matar a ninguno sin necesidad, ya que que son criaturas de Dios. Se permitira, sin embargo, que mate a un animal pra conseguir alimento o poque es dañino. (B.P.)*

**Articulo 7°: El scout obedece sin replica y no hace nada a medias.**

*Aun cuando reciba una orden que no le guste debe hacer lo que los soldados y marinos, lo que harian con respecto a su capitan de futbol: cumplirla porque es su deber. Despues de haberla cumplido, podre hacer valer las razones que tenga en su contratrio; pero solo despues de haberla ejecutado sin vacilar. Esto es lo que se llama disciplina. (B.P.)*

**Articulo 8°: Es scout sonrie y canta ante las dificultades.**

*Cuando recibe una orden debe obedecerla con alegria y prontitud, nunca con desgano. El Scout nunca murmura en sus dificultades ni echa la culpa a los demas, ni refunfuña, si no que silba y sonrie. (B.P.)*

**Articulo 9°: El Scout es economico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.**

*Es decir, ahorra todo el dinero que puede y lo pone en el Banco, para tener con que sostenerse cuando se encuentre sin trabajo y asi no ser una carga para los demas; o para tener dinero para dar a otros que lo necesitan. (B.P.)*

**Articulo 10°: El scout es limpio y sano; puro en pensamientos, palabras y acciones.**

*Es decir, desprecia a la juvenud tonta que habla de cosas sucias. No se deja llevar por la tentacion ni en sus conversaciones ni en sus pensamientos y jamas ejecuta una accion sucia. El scout conserva limpia su mente y es varonil. (B.P.)*

**B.P. termina este decalogo de educacion moral diciendo:**

*Todo Scout conoce la ley Scout. Pero esta tiene un mandato extra, que no sera escrito en ella y que, sin embargo, todos lo entienden y es este:*



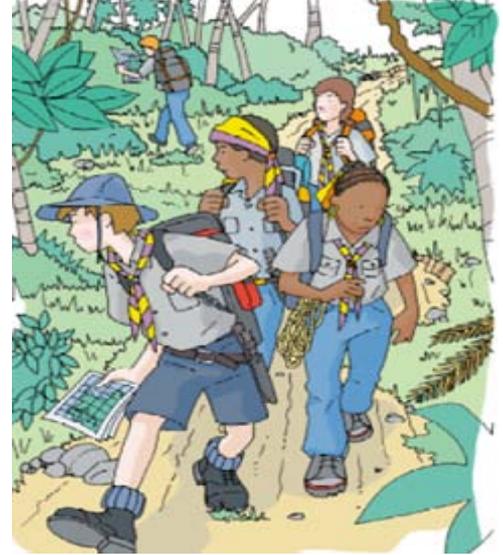
**EL SCOUT NO ES NINGUN TONTO** y sabe lo que es perjudicial para el.

Toda la ley Scout puede resumirse en tres palabras fundamentales, que constituyen las *VIRTUDES SCOUTS*:

*Lealtad, Abnegacion y Pureza.*

Ley Scout

1. El Scout es una persona digna de confianza.
2. El Scout es leal.
3. El Scout sirve a los demás.
4. El scout comparte con todos
5. El Scout es amable.
6. El scout protege la vida y la naturaleza.
7. El Scout se organiza y no hace nada a medias.
8. El Scout enfrenta la vida con alegría.
9. El Scout cuida las cosas y valora el trabajo.
10. El Scout es una persona limpia en pensamientos, palabras y obras.



## **Oraciones**

### **Del Lobato/ Lobezná:**

Dulce y buen Señor mío, enséñame a ser humilde y bondadoso, a imitar Tu ejemplo, a amarte con todo mi corazón y a seguir el camino que ha de llevarme al cielo junto a Ti Así sea.

### **DEL SCOUT:**

Señor, enséñame a ser generoso, a servirte como lo mereces, a dar sin medida, a trabajar sin descanso, a combatir sin temor a las heridas y a no esperar más recompensa que el saber que hago Tu santa voluntad. Así sea.

### **DEL GUÍA DE PATRULLA:**

Señor y Jefe mío, que a pesar de mi debilidad me has escogido como jefe y guardián de mis hermanos Scouts, haz que mis palabras y mis ejemplos iluminen su camino por el sendero de Tu Ley, que sepa mostrarles Tu huella divina en la naturaleza que has creado, enseñarles lo que debo y conducirlos de etapa en etapa hasta Ti, Señor mío, en el campo del reposo y de la dicha en donde has establecido tu tienda y la nuestra para toda la eternidad. Así sea.



### **DEL CAMINANTE:**

Señor ayúdame a encontrar la fortaleza del viejo roble para que ningún triunfo me envanezca, la alegría de la naturaleza para que ninguna soledad me abata, la libertad del ave para elegir mi camino, y la voluntad del caminante para seguir siempre adelante y servir. Así sea.

### **DEL ROVER :**

Dame Señor: un corazón vigilante, que ningún pensamiento vano me aleje de Ti; un corazón noble, que ningún afecto indigno rebaje; un corazón recto, que ninguna maldad desvíe; un corazón fuerte, que ninguna pasión esclavice; un corazón generoso, para servir. Así sea.

### **DEL JEFE:**

Señor, Tú que me diste el deber de dirigir, dame ahora la alegría para trabajar, seguridad para disponer y humildad para servir. Convierte en fortaleza mi debilidad, en madurez mi inexperiencia, en habilidad mi torpeza y en serenidad mi impaciencia. Quiero, con tu ayuda generosa, realizar la misión que me has encomendado. Así sea.

### **DE LOS ALIMENTOS:**

Señor, Tú que das agua a los campos, Tú que das tierra a las plantas, Tú que das fruto a los hombres, danos bendito este alimento para que, vuelto fortaleza, podamos servirte mejor. Así sea.

## **Técnica Scout**

*"Una vez que se conoce la técnica,  
el único límite es nuestra imaginación."*

### **La Mochila**



### **Partes y ergonometría**

#### **PARTES DE UNA MOCHILA**

1. Ajuste de la altura de la tapa.
2. Asa de izado.
3. Tirantes superiores de los hombros o estabilizadores.
4. Hombreras anatómicas. Se adaptan a la forma espalda hombro tórax, reduciendo el apoyo indirecto sobre el cuello.
5. Espalda acolchada
6. Ajuste pectoral
7. Tensores de hombreras
8. Cinturón acolchado y anatómico. Reduce la presión sobre las caderas.
9. Ajuste de cintura
10. Ceñidores de balanceo del cinturón. Reducen el balanceo lateral.
11. Acolchado lumbar.
12. Cuelga dedos. Al colgar el dedo pulgar mantendremos las manos a la altura del corazón y



evitaremos que se hinchen con motivo de llevarlas bajas.

13. Ajuste de altura.
14. Cintas de compresión y porta esquís.
15. Cruceta anatómica. Repartir la carga directamente al centro de las clavículas, liberando el cuello.
16. Bolsillo en la tapa.
17. Porta materiales

Para un óptimo transporte, la mochila debe adaptarse a nuestra morfología y a la utilización que vayamos a darle.

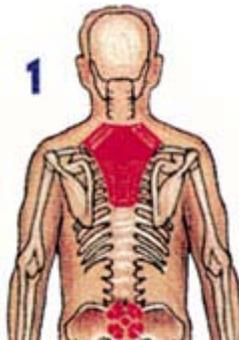
El sistema de porteo ideal requiere repartir bien la carga y evitar la presión de esta sobre nervios, vasos sanguíneos, músculos y huesos. De este modo obtenemos comodidad y al limitar el movimiento de la carga, mejoramos nuestra estabilidad y aprovechamiento de la energía.

Los bolsillos laterales aumentan la capacidad de carga, aunque, por el contrario, desestabilizan la marcha y dificultan el paso por lugares estrechos. Algunos modelos disponen de bolsillos accesorios que pueden adaptarse a las cintas porta esquís.

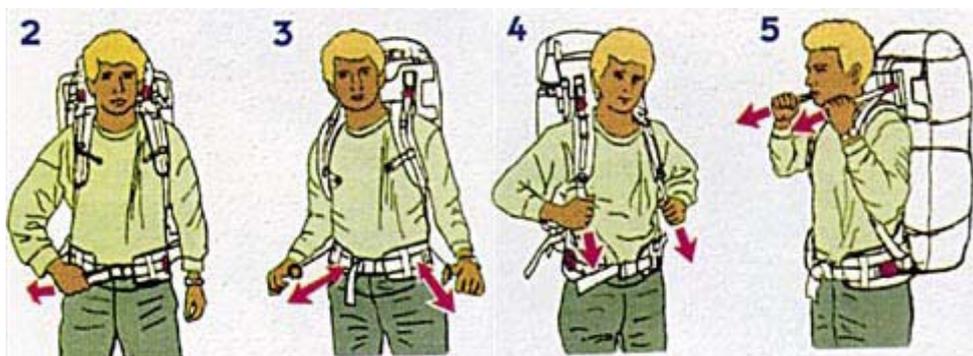
Dependiendo del uso podremos clasificarlas en distintos grupos:

- Mochila de gran carga. Capacidad 70 a 85 litros.
- Mochila de excursión. Capacidad de 45 a 70 litros.
- Mochila de una jornada. Capacidad de 30 a 45 litros.
- Mochila de escalada. Pequeñas y muy técnicas.
- Mochilas estancas. Son totalmente estancas al agua y sumergibles. Ideadas para descensos de barrancos, rafting, travesías en nieve o con mucha lluvia, etc.

### COMO AJUSTAR LA MOCHILA AL CUERPO.



1. Una vez cargada a la espalda, la cruz formada por el inicio de las hombreras debe coincidir entre los omóplatos de la espalda (fig. 1).
2. Cerraremos el cinturón (fig. 2). Su posición corresponderá con la parte superior de la pelvis. Tensaremos de forma que exista contacto con todo el contorno de la cintura.
3. Tensaremos los ajustes laterales del cinturón (fig. 3) hasta que no exista balanceo de los bajos de la mochila.
4. Tensaremos las hombreras (fig. 4) hasta notar que existe contacto en toda la zona del pecho, hombros y preferentemente al inicio de la espalda.





Tensaremos los tirantes superiores de las hombreras (estabilizadores), de manera que se anule el balanceo de la parte alta de la mochila y teniendo la precaución de que no moleste al giro de la cabeza (fig. 5). Para mejorar la inmovilización de la carga resulta muy útil la cinta de pecho.

### EL PESO DE LA MOCHILA Y LA ALTURA.

El organismo debe ser apto para dos clases de trabajo:

1. El trabajo muscular, que consiste en marchar, subir, descender, llevar, etc.
2. El trabajo cardíaco y respiratorio suplementario que exige la altitud.

Esto dos esfuerzos serían irrealizables si se añadiera a los mismos la lucha necesaria del organismo contra la agresión de la intemperie y la tensión nerviosa debida al peligro o a un riesgo incontrolable. Para poder superar lo antes mencionado es sumamente necesario un período de aclimatación.

Una vez pasado el período de aclimatación los muchachos estarán preparados para afrontar las pruebas más duras, pudiendo subir sin temor hasta las altitudes límite indicadas en la siguiente tabla y en función de las edades (aproximadamente).

Equipo	10 y 11 años	12 años	13 años	14 años	15 años	16 años	17 años	18, 19 y 20 años
Sin mochila: indumentaria ligera	2000	2500	3000	3000	3000	3300	3500	3800
Mochila ligera: comida, impermeable, saco de dormir	1800	2200	2600	2600	2600	3000	3300	3600
Mochila pesada: material de camping, provisiones.	nada	nada	nada	nada	Salvo excepciones	2400	2600	2800

La tabla siguiente indica el máximo desnivel admitido en la subida a altitudes inferiores a las cifras de la precedente tabla y después del período de aclimatación.

Equipo	10 años	11 años	12 años	13 años	14 años	15 años	16 años	17 años	18 a 20 años
Sin mochila	500 mts.	600 mts.	600 mts.	700 a 800 mts.	800 a 900 mts.	1000 a 1200 mts.	1300 a 1400 mts.	1500 a 1600 mts.	1700 a 2000 mts.
Mochila ligera	300 mts.	300 mts.	400 a 500 mts.	600 a 700 mts.	700 a 800 mts.	900 a 1000 mts.	1100 a 1200 mts.	1300 a 1400 mts.	1500 a 1700 mts.
Mochila pesada	nada	nada	nada	nada	nada	Nada salvo excepciones	700 mts.	800 mts.	1000 mts.

Si se tiene planeado regresar el mismo día, será conveniente reducir el recorrido en una tercera parte aproximadamente.

El descenso fatiga más que lo que muchos creen. Deberá procurarse realizar un descenso de unas dos horas (comiendo en este intervalo) antes de iniciar el descenso.

### **La Carpa**

La carpa es un elemento casi indispensable para un Scout., De ella depende que podamos pasar las noches de campamento cómodos y que por ello podamos dormir bien.



Las carpas que, hoy por hoy, se ofrecen en el mercado, brindan comodidad y seguridad, aún bajo exigencias climáticas extremas, sin embargo, depende de nosotros para que la misma cumpla su función a la perfección. Recordemos que ella es nuestra casa cuando vamos de campamento, por lo tanto debemos cuidarla y mantenerla lo más limpia posible.

El arreglarla, revisarla, limpiarla, etc, redundará en una vida larga para nuestra carpa y en comodidad en nuestros campamentos.

### Tipos de carpas

Bueno, vamos a hablar de carpas, si nos ponemos a observar existen montones de modelos y tipos, sin embargo, aquí te vamos a mostrar lo básico sobre carpas, tipos y complementos.

Básicamente hay cuatro tipos, a saber:

#### Canadiense

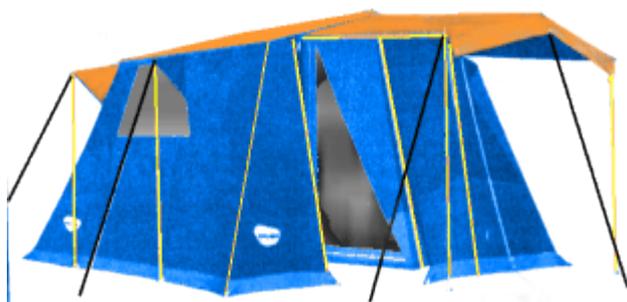
Esta es la carpa más completa, si contemplamos su fácil armado, resistencia, durabilidad, economía de espacio, peso, y variedad de usos. Se reconoce por su techo a dos aguas. A su vez podemos dividirlas en sub tipos.



**Sin sobre techo:** La misma no posee sobre techo, lo cual implica más cuidado con las lluvias, también se las llama tienda de campaña.

**Con ábside:** son las canadienses en las cuales el sobre techo, o la carpa en sí, cierra la parte trasera de la carpa, tomando la forma de una proa de barco, algunas también se cierran por delante. Este espacio te sirve para guardar mochilas, enseres, etc. También ayuda a cortar los vientos.

#### La carpa estructural



Se caracteriza por su conformación estructural, se compone de tramos, ensambles, codos y ángulos de encastrado, los cuales dan fortaleza y forma a toda la estructura. Tiene varios espacios o habitaciones separados, dormitorios, cocina, despensa, etc. Algunas traen baño químico, ducha y otras comodidades.

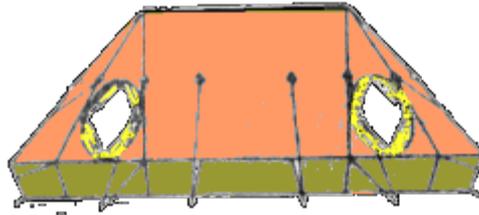
#### Carpas tipo Igloo



Estas están formadas, generalmente, por varillas de fibra de vidrio, que son flexibles y no ofrecen resistencia al viento, lo acompañan, las hay de diversos tamaños y costos. Son muy útiles para la montaña y los campamentos volantes por su bajo peso y el reducido espacio que ocupan en una mochila. Las hay de dos tipos, la Medio tubo y Semiesfera, esta última es mejor por su resistencia.

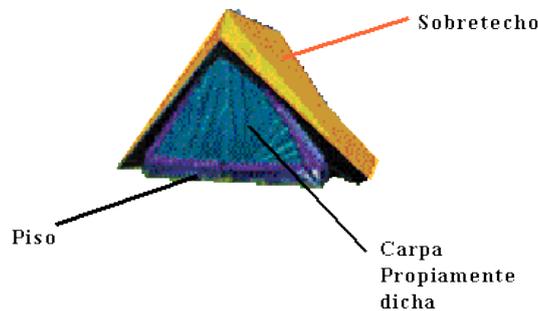


### Carpas isotérmicas

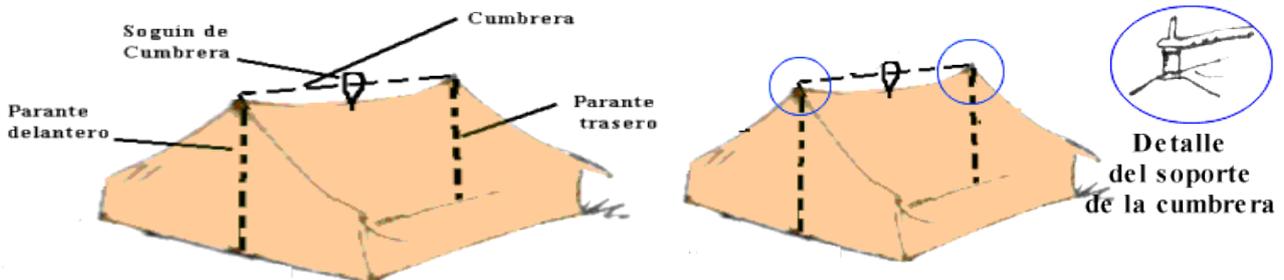


Para zonas de severas condiciones climáticas, glaciares, andinismo, etc. Consisten en una carpa dentro de otra, las cuales, una vez armada la exterior la interior queda armada también, entre ambas queda un espacio de aire que aísla del frío, el cual no permite que los cambios de temperatura exterior varíen la del interior de la carpa.

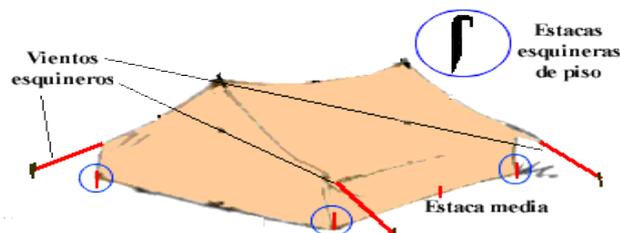
### Partes de la carpa

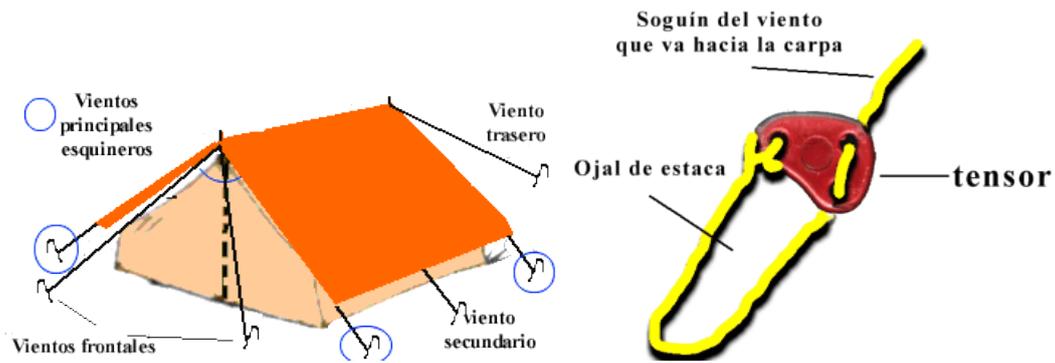


No olvides que la parte del sobre techo mas desteñida es la que va para arriba, cuando la carpa es usada. En caso contrario fijarte en la marca cosida o en la disposición de los ojales.



La cumbre evita que el sobre techo toque el techo de la carpa, así no permite que se filtre el agua.





Obviamente también tenemos, ventanas, mosquiteros, cierres, ojales, borde del piso, (este no permite que penetre agua dentro de la carpa, generalmente es impermeable), soguín de entrada, (para sostener las partes de la entrada abiertas, enrolladas a los costados), vientos secundarios, etc.

### Armado de la Carpa

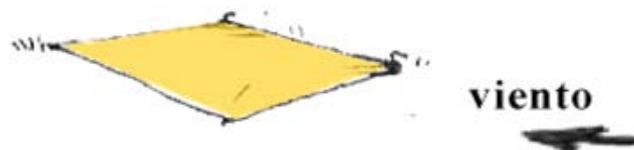
Antes de armar la carpa se deben tener en cuenta algunos factores:

- No se debe armar en lugares privados sin previo aviso y autorización del dueño.
- El terreno debe ser lo más alto y plano posible; de esta manera se obtendrá un suelo seco y se evitarán inundaciones en caso de lluvias.
- No se debe armar una carpa muy cerca del río, arroyo, etc., ya que el suelo es húmedo y además, en caso de tormenta pueden crecer repentinamente.
- No armar la carpa dentro de un bosque o bajo grandes árboles que se puedan caer o desgajar.
- Verificar desde donde vienen los vientos, y colocar la carpa de modo que su parte trasera quede en diagonal a los mismos.
- No armar la carpa en el paso de gente, animales o vehículos.

### Pasos para armar la carpa

1: Limpie el lugar de yuyos, malezas, piedras, o ramitas.

2: Controle la dirección del viento, la carpa debe estar con su parte trasera en diagonal al mismo, para cortar el viento.



3: Trate, en lo posible, de que el sol le dé por la mañana

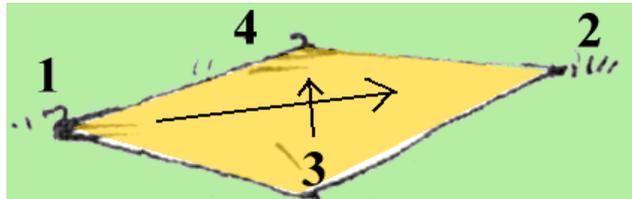




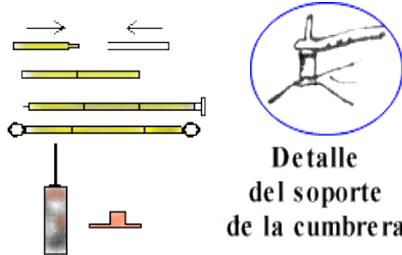
4: Extienda la carpa, sacando las arrugas.



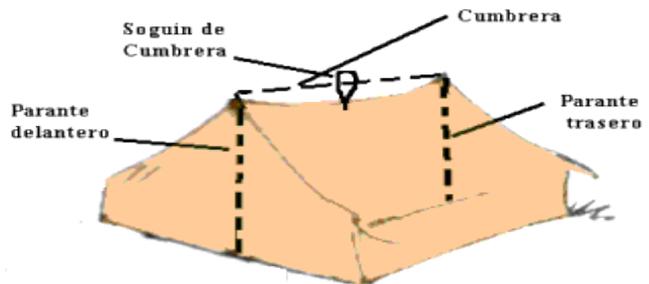
5: Clave las estacas esquineras, en diagonal, sin estirar demasiado, luego las estacas medias, sin tensar demasiado.



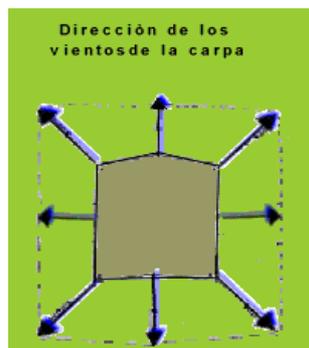
6: Arme los palitroques y la cumbrera.



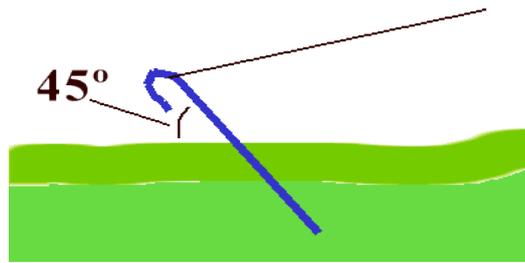
7: Coloque los palitroques, recuerde descalzarse para entrar a la carpa, una vez colocados, cierre las cremalleras (cierres), luego coloque los soportes para la cumbrera y la cumbrera, no olvide pasar la misma por el soguín de cumbrera



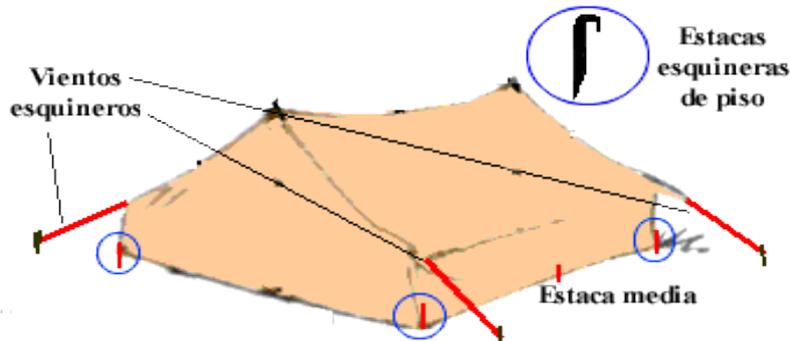
8: Tense los vientos esquineros, en diagonal y con las cremalleras cerradas, luego coloque los vientos secundarios, siempre sin tensar demasiado.



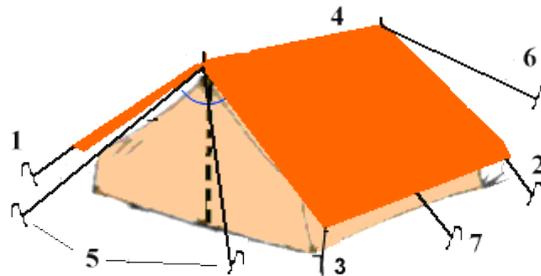
9: Controle que las estacas de los vientos estén a 45 °



10: Coloque el sobre techo, recordando que la parte desteñida va para arriba.



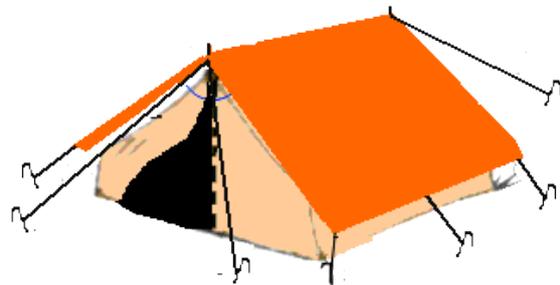
11: Coloque los vientos principales, siempre en diagonal, luego los vientos frontales y traseros, sin tensar demasiado, recuerde la posición de las estacas a 45°.



12: Tense los vientos, controlando las arrugas del sobre techo.

13: Observe el interior de la carpa, si está bien armada, en su interior no habrá arrugas ni deformidades, si las hubiese, contrólelas con los vientos secundarios.

14: Deje la entrada abierta para airear, recordando cerrarla a la tarde, por los insectos. Si hubiera mosquitero, no preocuparse.



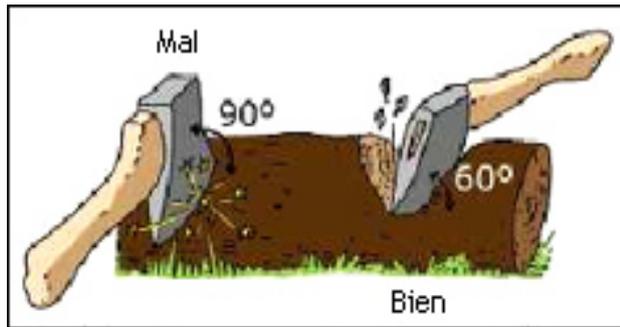


## Herramientas

### **Hacha y Cuchillo**

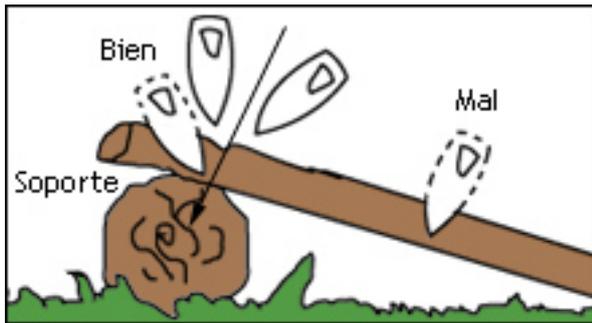
Suele ser corriente el que cualquier Scout, el primer "pie tierno" recién ingresado, se atreva a emplear el hacha sin haber recibido las necesarias instrucciones para su uso. Esto trae, desde luego, como consecuencia algunos accidentes que pueden revestir gravedad y que siempre causan el deterioro rápido en el hacha, que pronto queda inservible.

El modelo de hacha más conveniente es el llamado canadiense, de mango doblemente curvado. La parte opuesta al corte debe ser plana, no terminada en punta (peligroso). Esta parte plana puede servir como martillo en trabajos ligeros. En los trabajos que exijan golpes algo violentos no debe emplearse, pues el del hacha se deformaría, saliéndose el mango. El golpe con el hacha debe darse sin que apenas se haga esfuerzo muscular.



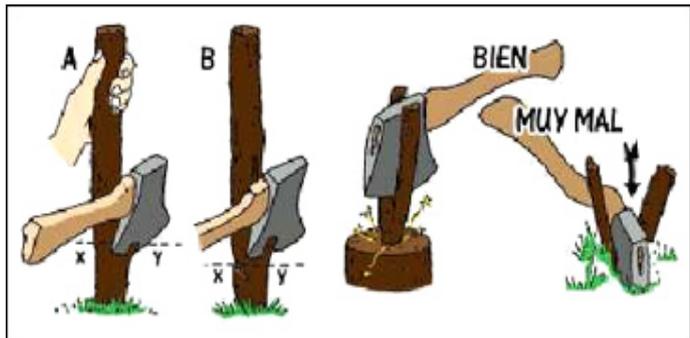
No golpes verticales sino que a 60°

El hacha tiene que cortar por la fuerza adquirida por la caída de su masa desde cierta altura. Por ello conviene y es preferible que sea algo pesada. El individuo se limita a dirigir el golpe. Este no debe darse verticalmente sobre la madera que se trata de partir, pues la elasticidad de la misma absorba parte de la fuerza, sino con una inclinación de 60° aproximadamente, de un modo alternativo de derecha a izquierda y al contrario, haciendo una entalladura en "V". No dirigir los golpes



hacia la mano o pie que sostenga la madera, pues una desviación cualquiera ocasionaría un accidente

Toda madera que se vaya a cortar, ha de colocarse sobre un tronco de leña o pedazo de madera que haga de tajo, dando los golpes exactamente encima de éste y no en vano. Cuando no se usa el tajo, se corre el peligro de cortar del todo la madera y dar con el filo del hacha en el pavimento o en las piedras del suelo, lo que le mellaría. Por la misma razón deben quitarse todos los clavos antes de partir la madera.



El hacha, cuando haya de entregarse a otro Scout, se lo dará en propia mano y no lanzándola desde cierta distancia, confiando en la buena puntería. Un rebote en una piedra



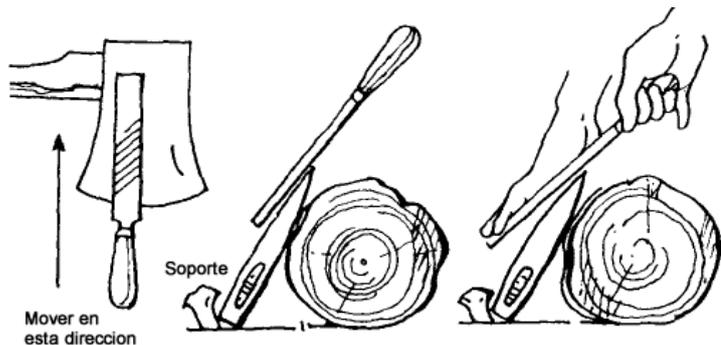
del suelo, por ejemplo variando su dirección, podría producir un accidente gravísimo. Esto es de suma importancia.

Todo Scout debe abstenerse de hacer lo que sigue o impedir que otros lo hagan:

- 1° Clavar el hacha en un árbol vivo, aunque sea fijarle momentáneamente (Art. 6° de la Ley Scout)
- 2° Dejar el hacha en el suelo o clavarla en ella. (Las piedras que hay en la tierra producirán melladuras). Las hachas deben estar en su funda de cuero o clavadas en un tronquito de leña.
- 3° Cortar árboles, arbustos, etc., y sus ramas.

### Afilando del Hacha

Para preservar el filo del hacha en buenas condiciones, siempre procederemos a asentar el mismo una vez concluida nuestro campamento o salida al aire libre. Podremos hacerlo como indican los dibujos a continuación, pero siempre deberemos darle un acabado con una piedra al aceite, con el grano que se desee utilizar o que corresponda al estado del filo del hacha, debido a que esta puede presentar melladuras profundas que deben ser corregidas antes de su nueva utilización.



### Precauciones



Cuando vayamos a hachar verifiquemos que a nuestro alrededor, y en un radio de aproximadamente 3 metros, no haya ninguna persona, dado que se puede desprender el hierro del cabo del hacha, por hallarse flojo, o también puede darse el caso de que se nos resbale el hacha de la mano, y de esta forma podríamos causar un accidente.

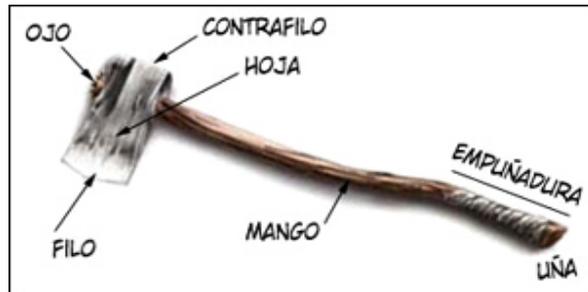
Al hachar ramas, utilizando el taco de apoyo, u otro tronco, siempre tengamos la precaución de no sostener el leño a cortar con nuestro pie, porque puede que demos un mal golpe con el hacha, y la misma termine justamente en la pierna o en el pie, produciéndonos un severo corte. Siempre que debamos hachar trabajaremos el leño a cortar con cuñas de madera o piedras del lugar, o con estacas que podamos llevar para ese fin.

Transportemos el hacha con su filo hacia el suelo, de esta forma, si se produce nuestra caída en forma involuntaria, y la transportamos con el filo hacia arriba, podremos caer sobre ella, produciéndonos una herida considerable. Siempre al transportar el hacha, hagámoslo con su funda correspondiente, de cuero o tela gruesa, y colgada en el cinturón detrás de nuestra espalda, dado que es allí y de esta forma donde menos puede provocarnos accidentes. Nunca dejemos el hacha tirada en el suelo, porque aparte de



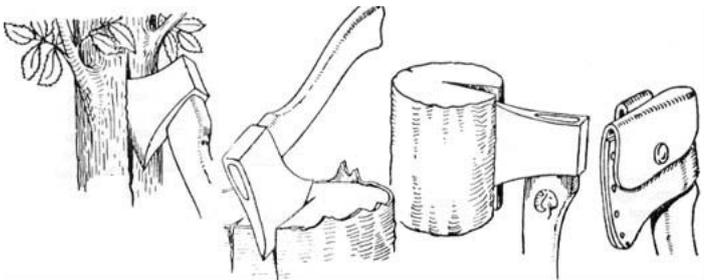
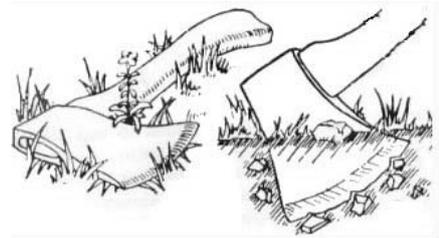
oxidarse, puede que alguien sin experiencia la encuentre y se ponga a jugar con ella, pudiendo producirse y producir un serio accidente. Cuando el hacha no se ha de utilizar, busquemos un tronco seco, y allí dejémosla clavada, junto a las otras herramientas de uso común en el campamento. Nunca olvidemos que si somos buenos observadores, y sabemos convivir con la naturaleza, encontraremos a nuestro paso, infinidad de ramas caídas y secas, troncos viejos y secos, y restos que pueden utilizarse como leña. Siempre preservemos los árboles.

### Partes del hacha



### Cuidados con el hacha cuando no se usa

Cuando no se utiliza el hacha hay que recordar que no se debe dejar tirada sobre el suelo o enterrada en la tierra ya que alguna persona puede sufrir un accidente, mientras que el hacha resultara dañada ya que la humedad la oxidara y los golpes en las piedras crearan abolladuras en sobre el filo.



Es muy común que al usarla, el hacha quede mojada en su parte metálica por agua o rocío. Para evitar la oxidación conviene secarla después de cada uso.

El hacha debe tener su filo protegido por la funda para evitar un accidente, en caso no tengamos la funda podemos buscar un tronco seco y dejarla clavada,

teniendo en cuenta que todo el filo del hacha quede dentro del tronco, si se deja en un tronco verde la humedad la puede oxidar.

### Uso de la Navaja

Una buena navaja debe tener un hoja fuerte, ser segura, una vez abierta quede firme y no pueda cerrarse accidentalmente. No son recomendables las navajas con resortes ya que suelen traer una hoja muy estrecha y con doble filo, que no es práctica para usar en campamento, Las navajas por lo general no tienen guarda lo cual es un inconveniente grave. Una norma básica de buena educación del scout es **no hacer ostentación de armas blancas**.

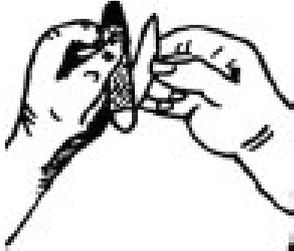
El cuchillo podrá llevarse al cinturón cuando realmente sea necesario, pero apenas sé esta cerca de zonas pobladas este será guardado en un bolsillo de la mochila. El cuchillo requiere ciertos cuidados: los golpes pueden mellarlo, aflojar su empuñadura o llegar a quebrar la



hoja. Hay que proteger la hoja del oxido y repasar el filo, cada vez que sea necesario, con una buena piedra de afilar, si se utiliza una piedra con motor hay que mantener la hoja mojada para que no se recaliente y no pierda su temple.

### Manejo de la Navaja

Para abrir la navaja toma el



mango con la mano izquierda (si eres diestro) y con la derecha abrela tirando de la ranura



Si pasa la navaja abierta, toma la hoja entre tus dedos con el filo hacia fuera y que la reciban por la empuñadura



Para cerrar la navaja, tómalala de la empuñadura con la mano izquierda y presiona la hoja con la palma de la mano derecha



Cuando uses la navaja tómalala de la empuñadura no de la hoja



Corta desde la parte inferior de la rama para prevenir atascamientos o rajaduras



Empuja la navaja hacia el lado opuesto de tu cuerpo cuando estés tallando o cortando



Afila la navaja en una piedra de asentar lisa y adecuada para esta función, apoyándola firmemente. Después de usarla, limpia la hoja con un paño y pon una gata de aceite en la bisagra.

### Nudos

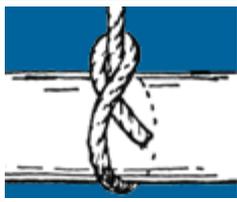
Todo Scout debe saber nudos. Hacer un nudo parece cosa sencilla y, sin embargo, se puede hacer bien o mal. Un nudo bien hecho es capaz de resistir cualquier esfuerzo y que sin embargo, pueda deshacerse con facilidad. Un nudo mal hecho es aquel que, cuando tiene



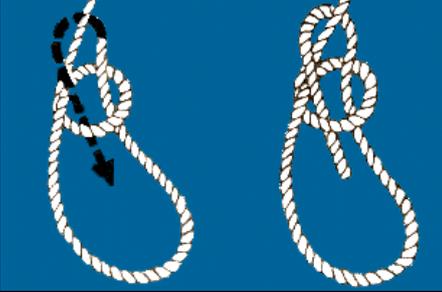
que resistir una fuerza x tira de él, se deshace y cuando se trata de deshacerlo, se liga tan fuertemente que no hay manera de desbaratarlo (B.P)

	<p><b>Nudo Llano o Nudo de Rizo</b>, es el que se usa más frecuentemente para unir cuerdas de igual grosor, terminar algunos amarres y terminar vendajes gracias a su carácter plano</p>
<p><b>Llano Andino</b> Nudo llano más seguro</p>	<p><b>Zarpa de gato</b></p>
<p><b>Nudo Cadena</b></p>	<p><b>Ballestrinque</b> Muy usado para unir una cuerda a un palo o para comenzar un amarre</p>
<p><b>Media llave y dos cotes</b></p>	<p><b>Nudo de ocho doble</b></p>
<p><b>Ojo de pescador</b></p>	<p><b>Nudo fácil doble</b></p>
<p><b>Leñador</b></p>	<p><b>Nudo rodante</b></p>

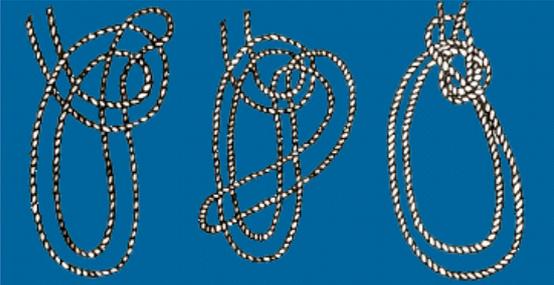


	
<p><b>Margarita</b> Este nudo sirve para acortar una cuerda o para reforzar un pedazo que este picado. Si el nudo No está tenso se desata fácilmente</p>	<p><b>Nudo de Pescador</b> El nombre explica su uso, los marineros lo usan para atara cuerdas mojadas. También es útil para unir el nylon de pesca</p>
	
<p><b>Bolina</b></p>	<p><b>Nudo médico</b></p>
	
<p><b>Doble escota</b></p>	<p><b>Nudo de ocho</b> Para ajustar una cuerda a un agujero, para fabricar escaleras, se usa como corredizo o tope</p>
	
<p><b>Medio enganche</b></p>	<p><b>Nudo Driza</b></p>
	
<p><b>Alondra</b> O fija argolla, sirve para fijar a un mástil una cuerda que sufra poca tensión, para colgar un objeto que tenga anillo o argolla, para atar una cuerda a otra por el medio, para arrastrar un haz de leña, etc...</p>	<p><b>Nudo de escota</b> O Vuelta de escota, sirve especialmente para atar cuerdas de distinto grosor</p>
	
<p><b>Nudo muerto</b></p>	<p><b>Nudo Marino</b></p>



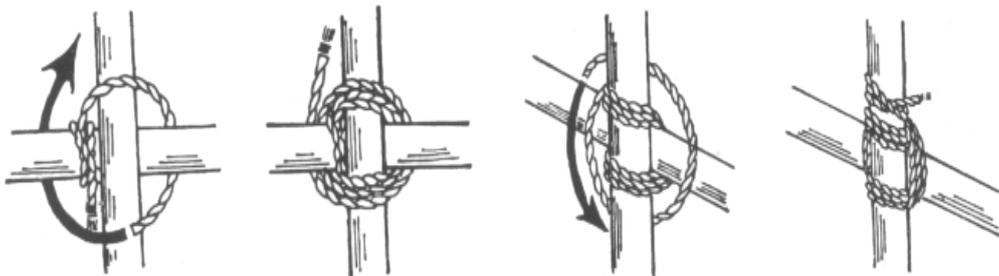
	
<p><b>Nudo de Abuelita</b></p>	<p><b>Nudo de molinero</b></p>
	
<p><b>Media llave</b></p>	<p><b>Nudo fácil doble</b></p>
	
<p><b>Nudo de labrador</b> O Vuelta de escota Corredizo, es simplemente un vuelta de escota con un lazo en la cuerda más delgada para que puede ser desatado más rápidamente. Es muy útil cuando se va a atar y desatar varias veces el nudo</p>	<p><b>Nudo corbata</b></p>
	
<p><b>Nudo tirante</b> Es usado para ajustar los vientos de la carpa pues desliza en una sola dirección</p>	<p><b>As de Guía</b> ha sido llamado el rey de los nudos. es excelente para rescate de personas y jamás deslizará si esta hecho correctamente</p>
	
<p><b>Nudo resbaloso</b></p>	<p><b>Nudo estibador</b></p>
	



<p align="center"><b>Nudo marinero</b></p> 	<p align="center"><b>Nudo corredor</b></p> 
<p align="center"><b>As de Guía doble</b> En salvamento se ocupa un lazo para sentarse y otro más corto para la espalda</p>	<p align="center"><b>As de Guía con doble cuerda</b> Igual al doble pero los dos lazos son del mismo largo</p>
	<p align="center"><b>Arnés de Hombre</b> Tiene el mismo uso que el As de Guía, pero puede realizarse en la mitad de la cuerda</p>

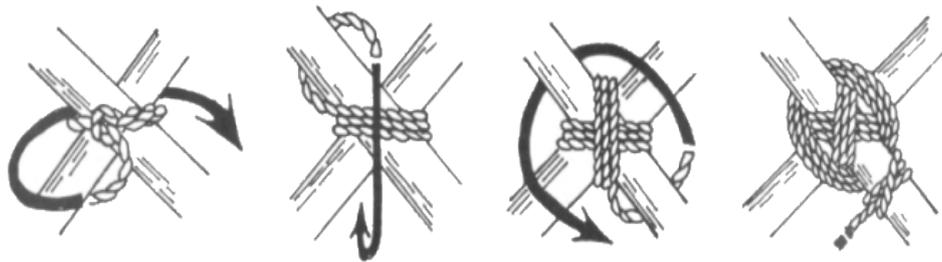
## Amarres

### Cuadrado



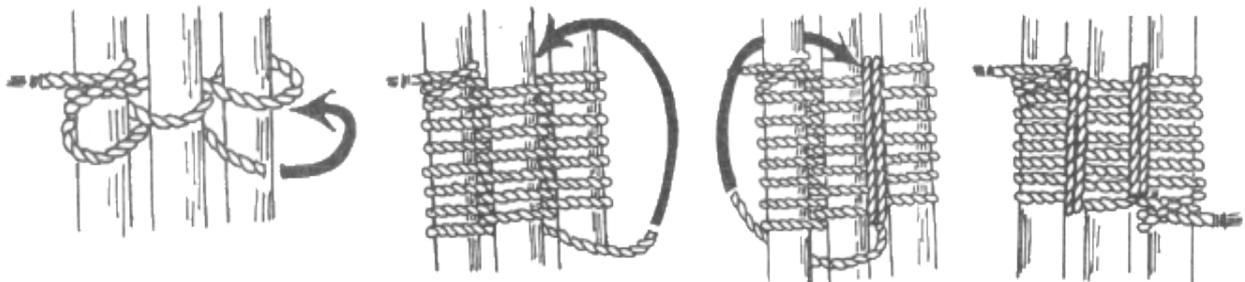
Este amarre es utilizado para unir dos postes, de manera que quede perpendicular el uno del otro. Se comienza haciendo un ballestrinque en uno de los postes y se le da vuelta a la cuerda como muestran las figuras. Se "ahorca" el amarre y se asegura con un ballestrinque. Es muy importante apretar lo más posible cada vuelta del amarre para darle solidez. Se pueden formar distintas estructuras utilizando varios amarres cuadrados, o en combinación con otros tipos de amarres.

### Diagonal



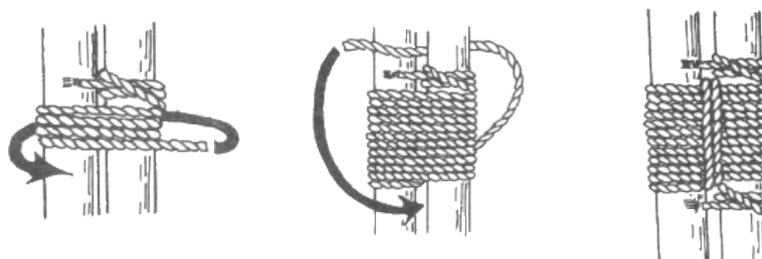
Este amarre es usado para unir dos postes que no van a quedar perpendiculares el uno del otro. Se comienza con una vuelta de braza alrededor de ambos postes y se le da vuelta a la cuerda como se muestra. Se "ahorca" el amarre y se asegura ya sea con un ballestrinque o con otra vuelta de braza. Usándolo en combinación con el amarre cuadrado permite la construcción de estructuras muy sólidas.

### Ocho



Permite unir varios troncos uno junto a otro. Es utilizado para hacer balsas, mesas y bases para campamentos elevados, por ejemplo. Se inicia con un ballestrinque y se da vueltas a la cuerda en forma de ocho (por arriba y por abajo) alrededor de los troncos. Luego, se "ahorca" el amarre en cada juntura (cuando son muchos troncos, es conveniente usar una cuerda para cada "ahorcado"). Se termina el amarre con un ballestrinque. Para que las bases así armadas sean más sólidas, es conveniente amarrarlas por ambos extremos, así como montarlas sobre troncos colocados perpendicularmente cerca de los extremos (ver figura).

### Redondo



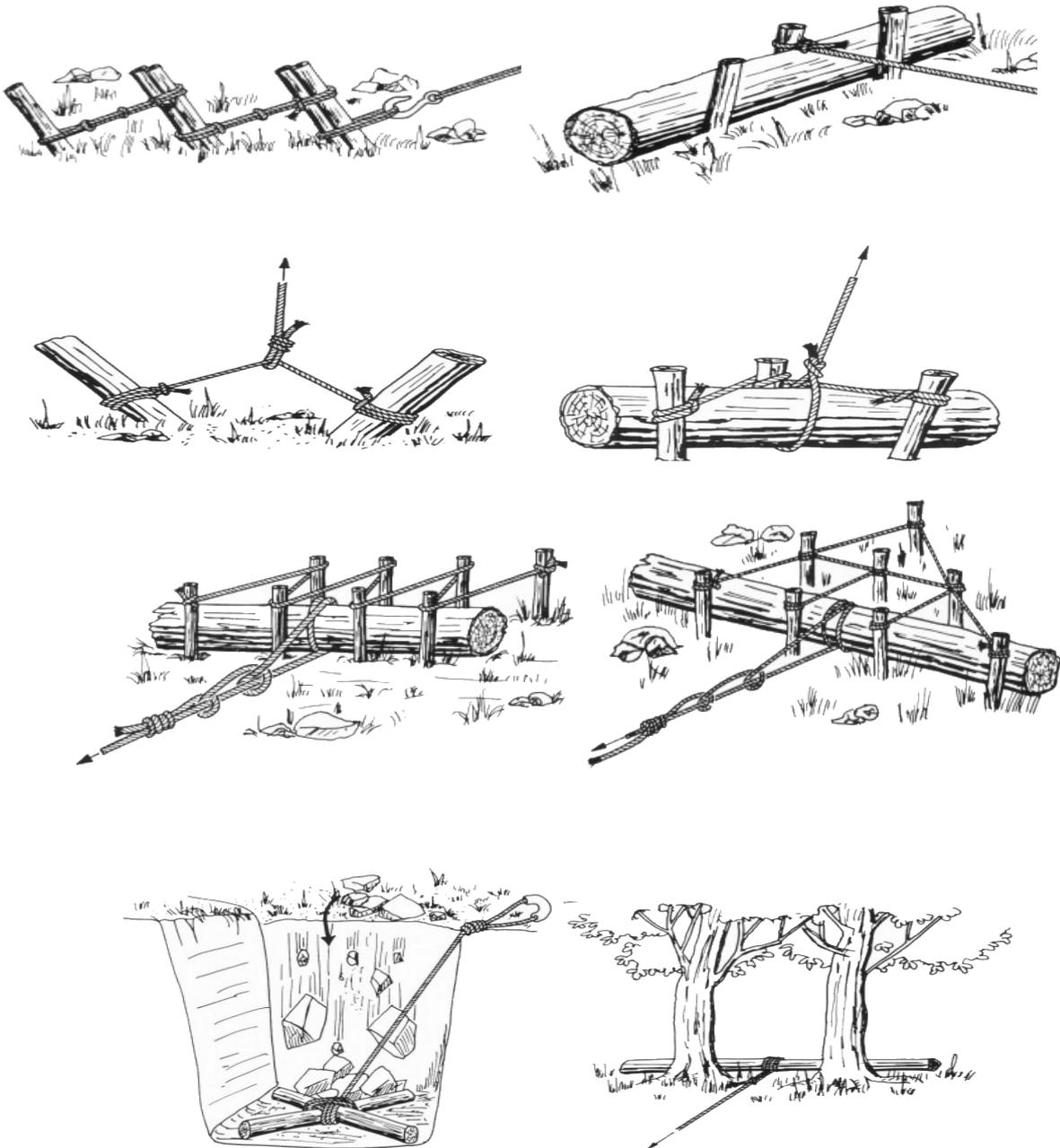
Se utiliza para amarrar dos postes de modo que uno sea una "extensión" del otro, para hacer un asta bandera, por ejemplo. Se comienza con un ballestrinque y se da vueltas a la cuerda alrededor de los dos postes como muestra la figura. Se "ahorca" el amarre y se asegura con otro ballestrinque. Igualmente es necesario apretar cada vuelta del amarre



para darle mayor solidez. Un buen truco para que los mástiles queden mucho más sólidos es unirlos con dos amarres redondos pequeños, uno arriba y otro abajo (ver figura).

### Anclajes

*Los "Anclajes" simples o sofisticados, dependen del terreno, las condiciones del suelo, los elementos que le rodean, la tensión que deseamos aplicar o la cantidad de cuerda de que disponemos. Todos son buenos si están bien sujetos.*





Unas estacas clavadas al suelo, ligadas unas a otras, unos trozos de maderos sujetos en cruz y enterrados, dos palos largos y fuertes clavados en diagonal o un tronco bien sujeto, son anclas colocadas en sentido contrario a la tracción, como punto fijo, para sujetar fuertemente un cabo.

## ***Fuego***

El fuego es una de las parte más importantes de un campamento, ya que con este se prepara la comida, se animan ciertas actividades. Es de considerar el hecho de que es un elemento con el cual se debe tener mucho cuidado tanto en su utilización como de las personas que va a estar cerca de el.

Recordemos que este esta compuesto de tres elementos:

Fuego, combustible y oxígeno.

El fuego puede producirse por fósforos, encendedores, etc, el combustible puede ser madera, carbón, hojas secas, ramas secas, troncos, papel, etc, el oxígeno lo proporciona el aire circundante.

Uno de los problemas que se presentan al encender una fogata sobre todo con fósforos es que muchas veces llegan mojados debido a que algo se regó dentro del morral, llovió, etc. Para prevenir esto se pueden impermeabilizar. Se toman cinco fósforos en línea y con una vela encendida se deja caer suficiente parafina sobre las cabezas de los fósforos y así quedan impermeables. Al momento de ser utilizados se retira la parafina de las cabezas.

### ***TIPOS DE LEÑA***

En campamentos no es problema la recolección de leña ya que esta abunda en el suelo. La mejor leña para encender un buen fuego es la seca que aún se encuentra en el árbol o árboles secos ya que contiene mucho menos humedad.

### ***Madera para encender***

Esta operación sencilla en apariencia requiere un mínimo de habilidad para poderla llevar a cabo, con la mayor rapidez y eficiencia.

Para encender un fuego se necesitan tres tipos de materiales:

- ⊕ Papel o corteza de árbol para iniciar el fuego.
- ⊕ Ramitas para mantenerlo un poco.
- ⊕ Leña para alimentar el fuego.

### ***Recomendaciones***

- ⊕ En el sitio se coloca primero papel o corteza.
- ⊕ Con ramitas delgadas y secas se coloca una especie de pirámide encima de la corteza. La longitud de los trozos de madera debe ser de unos 10 cm.
- ⊕ Sobre la pirámide anterior se coloca otra con los trozos de madera con la que vamos a alimentar el fuego, de una longitud entre los 15 y 20 cm.
- ⊕ Se enciende la base por el lado que sopla el viento. Cuando está ya esta encendida se procede a soplar y el fuego se transmite al resto de leña.
- ⊕ Al poco rato el fuego esta encendido y frecuentemente se debe ir alimentando paulatinamente para mantenerlo.

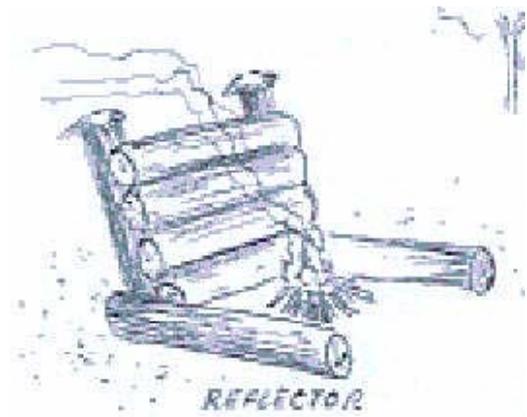
Encender fuego en tiempo lluvioso puede parecer una tarea muy difícil sino se tiene leña seca resguardada de la lluvia. Lo primero es ubicar los lugares más resguardados de la lluvia para buscar leña seca, tenga en cuenta que no se necesita gran cantidad, solo unos pocos trozos. No se debe prender el fuego bajo la misma lluvia sino en un sitio resguardado.



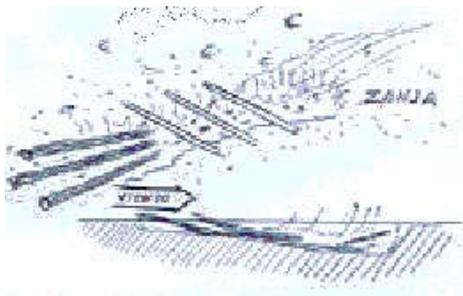
### ***Tipos de fogatas***

REFLECTOR.- Esta fogata es útil sobre todo para calentar la carpa

Debes usar troncos de buen grosor, de unos 20cm aproximadamente. Clava dos de ellos un poco inclinados hacia atrás y sobre ellos, uno sobre otro pon los restantes formando la espalda del "reflector" el cual apuntará hacia la carpa o lo que desees calentar. A cada lado coloca dos de los troncos más gruesos y en medio de esta pequeña estructura enciende una fogata en pirámide. Esta fogata funciona mejor contra el viento.

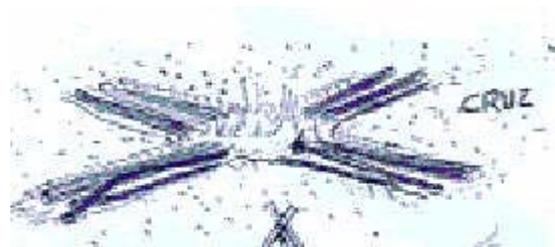


CORREDOR.- Formaremos un corredor de piedras o troncos, en medio de los cuales encenderemos la fogata. La distancia entre los troncos o piedras será, del ancho de nuestras ollas. Al momento de hacerla con piedras no uses piedras "redondas" y prefiere las más grandes, pues le daran mayor estabilidad a tu fogón



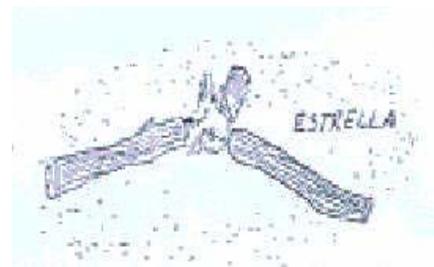
ZANJA.- Se hace en lugares de mucho viento y cuando no hay piedras a troncos. Se hace una zanja de unos 20 cm de ancho y unos 40 cm de largo, con declive y con la parte menos profunda hacia el viento. Se alimenta por el lado menos profundo con varas de preferencia largas. Se usa para cocinar para lo cual se pueden colocar ramas verdes atravesadas sobre la zanja de modo que puedan apoyarse las ollas sobre ellas.

CRUZ.- Se trata de dos fogatas de zanja cruzadas y se usa en lugares con viento cambiante, en este caso las ollas se cambian de posición según el cambio de viento y en lo demás se siguen las indicaciones para la fogata en zanja.





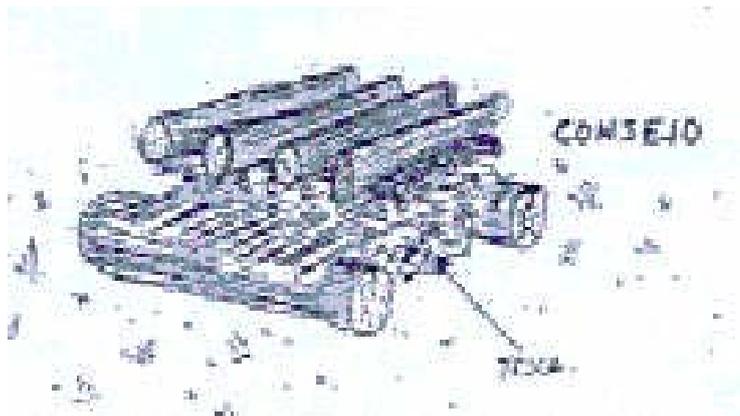
**POLINESIO.**- Es trata de una fogata para cocinar mucho por un largo rato. Se hace un agujero con forma de cono tronco invertido con la boca más grande que la base. La boca debe tener aproximadamente 1/2 metro y la profundidad algo parecido. En el fondo arma una fogata y a los lados coloca los troncos que la van a alimentar. Produce gran calor y los troncos conforme se consumen van descendiendo poco a poco, no necesitando alimentar la fogata durante mucho tiempo.



**ESTRELLA.**— Es una fogata que no produce mucho humo. Se hace colocando tres leños gruesos en forma de una estrella y encendiendo en medio de ellos una fogata en pirámide. Conforme se acabe la leña se empujan los leños gradualmente, controlando así el humo y el calor. Si dormimos junto a una fogata de estas dejaremos un leño al alcance de nuestra mano así si queremos alimentar la fogata nos bastará con empujar el leño sin que sea

necesario que nos levantemos.

**CONSEJO.**— Es una fogata que da gran calor y se usa para calentar o para hacer una cama de brasas para cocinar. Coloca dos troncos paralelos y en medio de ellos amontona abundante yesca. Cruzados sobre estos troncos pon una capa de ramas delgadas. Sobre estas vuelve a poner otra capa de ramas un poco más gruesas, también en dirección perpendicular y así sucesivamente, aumentando cada vez el grosor de los leños. Esta fogata en grandes proporciones puede usarse también como "Gran Fogata" para ceremonias, pero ojo, al irse quemando los "pisos" de ramas inferiores pueden derrumbarse aparatosamente los leños superiores, tanto más aparatosamente cuanto.





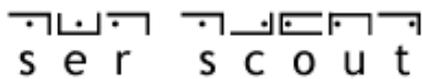
Claves

Rejilla

Esta es una de las que son un poco más complicadas:

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

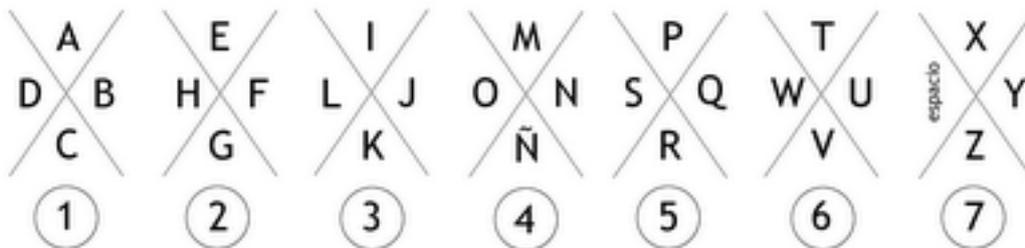
Cada letra se reemplaza por un símbolo que muestra la ubicación dentro de la rejilla de nueve espacios, mostrando el recuadro que la contiene, y marcando la posición relativa con un punto (en alguno de los extremos o en el centro). Un ejemplo para entender mejor:



Algunos, en lugar de utilizar puntos para marcar la posición dentro del recuadro usan los números del 1 al 3.

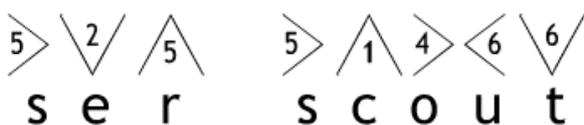
Siete cruces

Tiene una lógica similar a la rejilla:



Cada letra debe ser reemplazada por el símbolo correspondiente a la posición de la cruz donde está, con un número que indique en cuál de las siete cruces. Notar que en la última cruz figura el espacio (entre palabras va ese símbolo).

Aquí un ejemplo para entender mejor cómo funciona



Dametupico, Parelinofu, sufamelico



En estas claves se reemplaza cada letra por la que se encuentra en la misma sílaba:

**DAMETUPICO**  
ADEMUTIPOC

**SUFAMELICO**  
USAFEMILOC

**PARELINOFU**  
APERILONUF

*Ejemplo*

*Ser scout*  
*Smr soctu (dametupico)*

**EL BLOQUE**

Se escribe el mensaje en un bloque rectangular con 3 o mas filas según el tamaño del texto y entonces se lee por columnas.

Ejm: Es muy fácil leer los mensajes

*ESMUYFACI  
LLEERLOSM  
ENSAJES*

El mensaje clave se vería así: *ELE SLN MES UEA YRJ FLE AOS CS IM*

Para decodificar es muy fácil, solo escribe los grupos de letras en columnas, los juntas y se encuentra el mensaje!

**Morse**

Se presenta un método para aprenderse el código morse que consiste en asignarle a cada letra del alfabeto morse una palabra clave, en la cual cada sílaba representa un intervalo: siendo largo si tiene la vocal "o", y corto si tiene cualquier otra vocal (a, e, i, u).

A .- Árbol	B -... Bobadilla	C -.. Coca-Cola	Ch ---- Chorroborro
D -.. Docena	E . El	F ... Fumarola	G -- Gorriones
H .... Himalaya	I .. Iris	J .--- Jabonoso	K -.- Komárno
L .-.. Limonada	M -- Mono	N -. Nogal	Ñ -.-.- Ñoño pecoso
O --- Oporto	P ... Pelotones	Q --.- Cocoliso	R .. Revólver
S ... Sardina	T - Tos	U ... Usado	V ...- Ventilador
W .-- Wagongo	X -.- Xochimilco	Y -.- Yoshitomo	Z -.- Zozobranter

**Numeros**

1 .-----	2 .----	3 ...--	4 ....-	5 .....
6 -....	7 ---...	8 ----..	9 -----.	0 -----



Hagamos un Ejemplo con la palabra "Ciencia":

-.-. /.. /. /-. /-.. /.. /.- /  
C I E N C I A

Debemos también tener en cuenta algunos normas y reglas de este alfabeto:

- Las separación etntre letras se realiza con un slash "/", entre palabras con dos slash "/" y entre parrafos tres slash "///"
- Para transmitir las letras del código, cada punto y cada raya se separa haciendo breves pausas.
- Independientemente de la velocidad y destreza que se pueda llegar a adquirir empleando el código Morse, a la hora de transmitir un mensaje el tiempo de demora de una raya debe superar en tres veces el de un punto.
- Cada letra o número del código se compone de uno o más puntos o rayas, o las combinaciones de ambos signos, separados entre sí por una pausa de tiempo equivalente al de la transmisión de un punto.
- Entre la transmisión de una letra y la siguiente, el tiempo de separación debe ser mayor que el necesario para transmitir una raya o tres puntos. El tiempo de separación entre una palabra y la otra debe ser equivalente al que se requiere para transmitir seis puntos.

Clave Murciélago

Cuando quieres enviar un mensaje de forma que no cualquiera pueda saber lo que dice, lo codificas usando alguna clave secreta para dificultar su comprensión.

La clave "Murciélago" se utiliza cambiando en el mensaje que escribas cada una de las letras "M U R C I E L A G O" por un número de acuerdo a la variante que utilices, son 10 variantes, esto depende del número que le asignes a la letra "M".

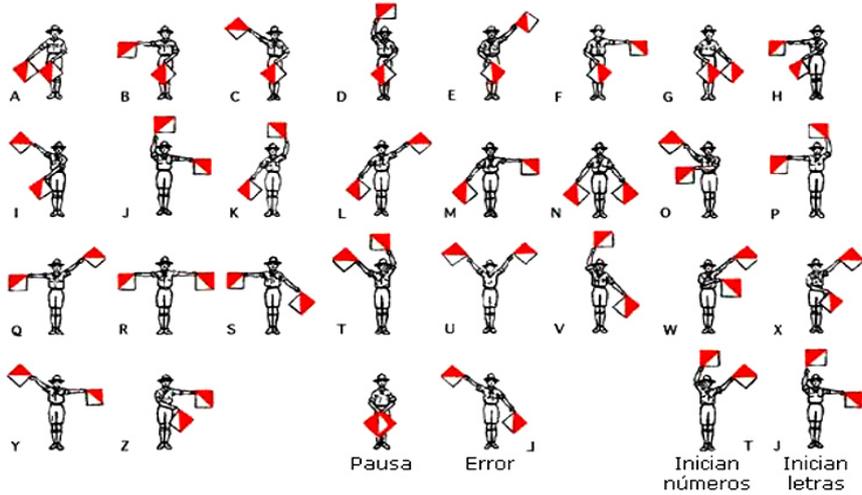
Por ejemplo:

"una vez scout, siempre scout" lo escribirías  
"1n7 v5z sc91t, s450p25 sc91t", usando el cero para la "M",  
"5n1 v9z sc35t, s894p69 sc35t" usando el cuatro para la "M".

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
2	3	4	5	6	7	8	9	0	1
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
8	9	0	1	2	3	4	5	6	7
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8



Semaforo

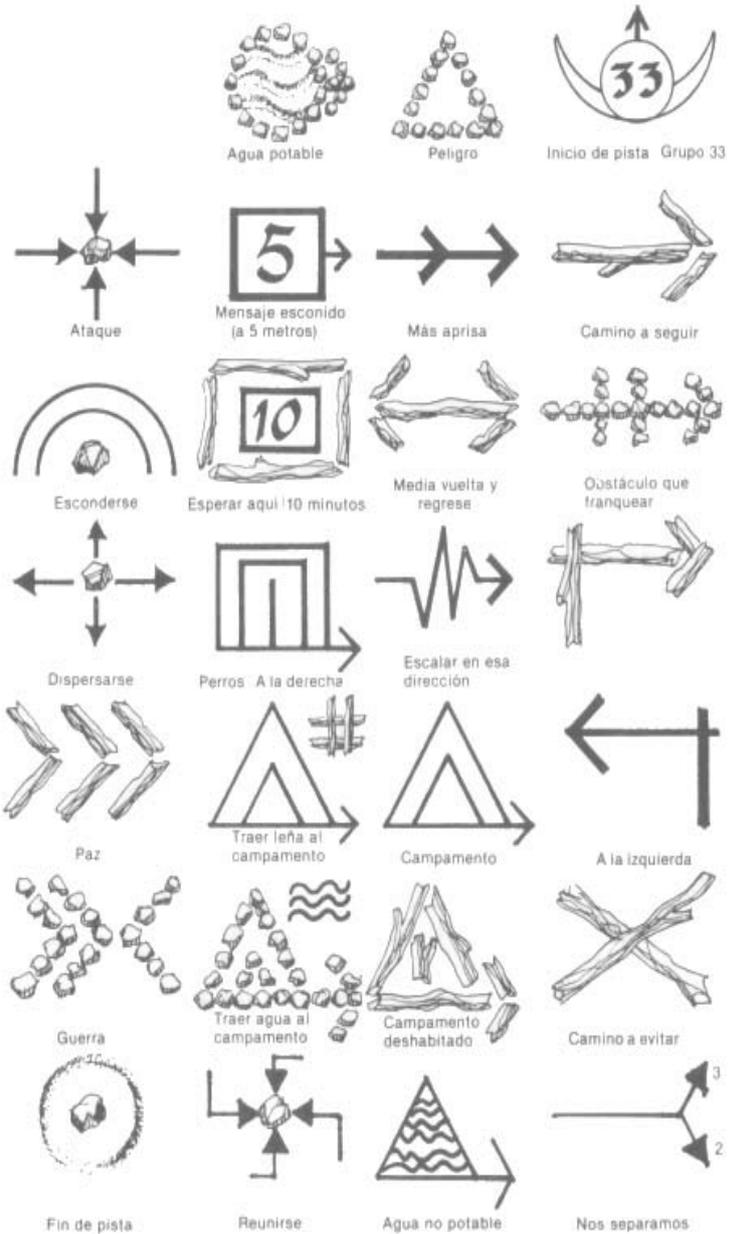


Pistas

Siempre debes estar alerta a lo que ocurre a tu alrededor, así podrás con el tiempo observar tus propios errores y corregirlos.

Una de las mejores formas de practicar es observando las huellas de las personas que nos han precedido en el camino, debes iniciar con señales que se hayan dejado a propósito para indicarte el camino o darte alguna instrucción. Para esto los Scouts contamos con varias señales convencionales llamadas "pistas".

Estas señales son un lenguaje secreto que permite a los Scouts dejar a los que los siguen indicaciones precisas para que los puedan alcanzar en un sitio determinado. Como verás esto no sólo será divertido, también será muy útil para reunir a la patrulla o tropa, o bien, avisar de alguna emergencia que pueda surgir o indicar algún peligro.





### **Reglas Básicas.**

- ⊕ Debes colocarlas siempre del lado derecho del camino. Evita que sean muy llamativas, ya que podrían llamar la atención de extraños que podrían quitarlas o destruirlas, lo importante es que tu señal sea sólo visible a los ojos de un scout.
- ⊕ Debes trazarlas sobre la tierra con el regatón de un bordón, con ramas, piedras o gis. Nunca hagas incisiones sobre la corteza de árboles ni destruyas plantas vivas para indicar una señal.
- ⊕ La distancia a que debes colocar una de la otra va a depender del tipo de terreno, si es muy sinuoso cuida que la distancia entre ellas no sea mayor de 10 metros.
- ⊕ No debes hacerlas sobre propiedades ajenas ni sobre objetos movibles.
- ⊕ Si se va a hacer un recorrido largo por un camino o atravesar un pueblo, lo mejor es dejar un mensaje oculto que indique la ubicación de la siguiente pista.
- ⊕ Después de colocar la pista debes cerciorarte de que ha quedado claramente legible y discreta, así como en la ubicación correcta.

### **Al seguir una pista debes tener presente:**

- ⊕ Recordar la ubicación de la última señal ya que la siguiente pudo haber sido borrada o movida y a partir de la anterior podrás deducir el camino.
- ⊕ Seguir la pista a paso moderado. La naturaleza es muy tramposa y alguna pista puede ser suprimida o desplazada por algún animal o el viento. En este caso piensa y razona sobre la dirección que has seguido y continúa la búsqueda de la siguiente pista. Si es necesario regresa por el camino recorrido.
- ⊕ El último en pasar borrará todas las pistas y recogerá las cartas y/o mensaje

## **Formaciones**

El Jefe de Tropa llama a formación por medio del silbato utilizando el código Morse de las letras  
T C-C (- // -. . // -. . ).

Cuando los muchachos llegan al punto de reunión, el Jefe de Tropa ya debe estar haciendo la señal para la formación deseada.

Las patrullas se forman por orden alfabético. En cada patrulla se forma primero el guía portando su banderín de patrulla, después el primer scout, luego el segundo, etc. y al final el sub-guía.

Cuando no está el guía en la formación, lo sustituye el sub-guía y al sub-guía el primer scout.

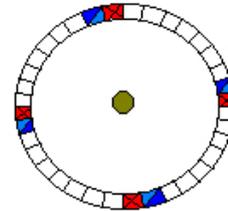


Cuando cada patrulla está en posición y completa, lanza su grito de patrulla.

Simbología utilizada:			
 Jefe de Tropa	 Guía de Patrulla	 Subguía	 Patrullero

### Círculo

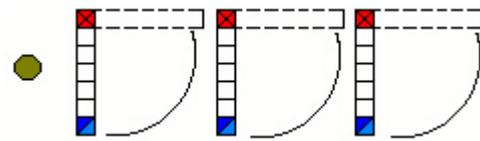
Esta formación es prácticamente exclusiva de las manadas.



### Columna abierta



Para la Columna Abierta, el Jefe de Tropa coloca los brazos con los dedos extendidos, doblados hacia arriba en ángulo recto, delante del pecho.

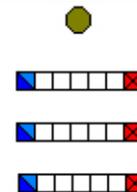


La distancia entre las patrullas es de cinco pasos como mínimo. Se usa para inspección o como formación en desfiles.

### Columna cerrada



Para la Columna Cerrada el Jefe de Tropa coloca los brazos con los puños cerrados, doblados hacia arriba, en ángulo recto delante del pecho.



La distancia entre las Patrullas es de dos pasos. Se usa como formación en un local pequeño.

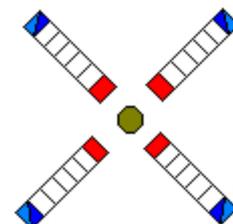
### Estrella



El Jefe de Tropa extiende los brazos oblicuamente hacia arriba, en forma de V.

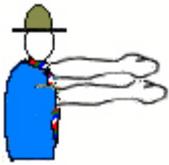
Las patrullas se forman en columna con el Guía a la cabeza y marchan hacia el jefe, como los radios de una rueda, deteniéndose a cinco pasos de él.

Esta formación se usa siempre que, a continuación de ella, se haya de efectuar un desplazamiento por Patrullas; por ejemplo, antes de extenderse en el campo para un gran juego. El Jefe, situado en el punto que indica la figura, explica el tema y las reglas del juego. Enseguida las patrullas marchan, sin movimientos preparatorios, y casi siempre a paso scout, cada una en la dirección que se le ha indicado.



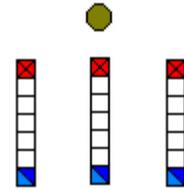


**Filas abiertas**



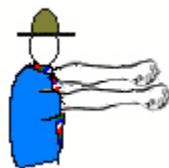
El Jefe de Tropa extiende los brazos hacia delante, a la altura de los hombros, con las palmas vueltas hacia adentro.

Las patrullas se colocan unas detrás de las otras a dos pasos frente al Jefe, y a doble distancia de brazo entre los costados.



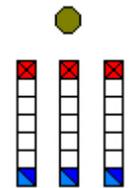
Se usa para relevos y otros juegos.

**Filas cerradas**



El Jefe de Tropa extiende los brazos hacia delante, a la altura de los hombros, con los puños cerrados.

Las patrullas se colocan unas detrás de las otras a dos pasos frente al Jefe, y a un paso entre los costados.



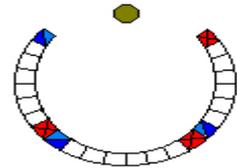
**Herradura**



El jefe de Tropa coloca sus brazos semi extendidos hacia arriba tratando de formar una herradura.

Las patrullas se colocan en forma similar a una herradura, con los guías de patrulla a la derecha.

Esta formación es indicada para efectuar ceremonias scout.



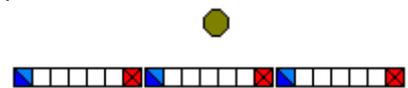
**Línea Recta**



El Jefe de Tropa extiende ambos brazos horizontalmente para orientar la formación.

Las patrullas se forman con dos pasos de intervalo entre una y otra.

Se utiliza para inspeccionar o para revista de uniformes y equipo, y, en general, para no dificultar la circulación por un camino.

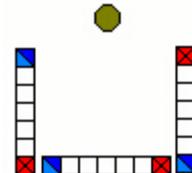


**Rectángulo**



El Jefe de Tropa coloca sus brazos hacia arriba en figura de rectángulo.

Las patrullas se forman en línea con el Guía a la derecha formando tres lados de un rectángulo. El Jefe ocupa el cuarto lado, que es siempre uno de los más largos. Tradicionalmente se usa cuando una visita va a dirigir la palabra a los scouts.



Actualmente ésta es la formación más usual de las tropas, se utiliza casi para todo tipo de actividad, inclusive para algunas ceremonias, entrega de reconocimientos, etc.



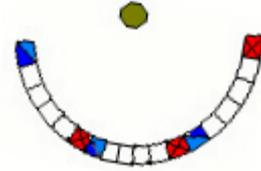
### Semicírculo



El Jefe de Tropa describe un círculo con el brazo derecho extendido.

Las patrullas se alinean en torno al jefe, formando un semicírculo.

Se usa para hacer demostraciones. La formación en círculo es exclusiva de las manadas, debido al simbolismo propio de esas ramas.



## Juegos y Dinámicas

### 1. Pelea de gallos

2 contrincantes se colocan en cuclillas (con las piernas flexionadas, sin colocarse de rodillas), uno frente al otro. El juego consiste en tratar de botar al contrincante, empujándolo con las manos, sin pararse ni golpear con los puños.

Pelea de cangrejos

2 contrincantes se colocan en "4 patas" con sus dos manos y la punta de sus dos pies, sin tocar el suelo con ninguna otra parte del cuerpo. El juego consiste en tratar de hacer que el oponente toque el suelo con una parte de su cuerpo, golpeándole los brazos con las manos para que pierda el equilibrio.

Al igual que la "pelea de gallos" exige mucha agilidad, coordinación y viveza por parte de los participantes.

### 2. Una torre alta, firme y hermosa

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

Material:

- 1 pegamento en barra por equipo.
- 2-3 diario completo que se puedan usar.
- Opcionalmente papel de volantón u otro para adornar.

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo.

Después de ±30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

### 3. Matamoscas



Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20 x 10 M. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

Existe una variante llamada "Sin marcha atrás" que se describe a continuación:

La dinámica del juego es la misma con la peculiaridad de que se juega siguiendo una línea cerrada y de tal manera que los jugadores solo pueden avanzar en una dirección hacia adelante y lateralmente sobre la línea de su posición, es decir la cadena avanza en el sentido horario y el resto al contrario. Normalmente se elige una línea que tenga cada cierto tramo un sitio ancho donde se pueda esquivar al contrario.

#### **4. El Oso**

Ver "Pito Loco"

Juego para ser realizado en la noche de un campamento.

Varios monitores con trozos de papel con la palabra OSO en su mano deben esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los diferentes equipos deben tratar de encontrarlos guiados por el sonido del silbato. Si lo encuentran recibirán uno de los OSOS de manos del monitor. Los monitores pueden estar moviéndose continuamente o escondidos en un sitio fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de OSOS.

Variante:

Jugando en un pueblo, cada monitor se pone de acuerdo con un equipo sobre un tipo de silbido (PIIIIII, PIII PIII PIII, PI PIIIIIII,...). Cada equipo tendrá que capturar a un oso determinado, el cual estará moviéndose por el pueblo. Es mucho más dinámico que el anterior ya que pueden encontrarle pero no cogerle.

#### **5. Lucha Scout**

Normalmente es una competición entre dos Scouts. Los participantes se atan una pañoleta a la pierna entre la rodilla y el tobillo. Estos deben conseguir la pañoleta del contrario sin perder la suya y a la vez sin salir de un recinto delimitado. El juego requiere una gran habilidad y atención por parte de los participantes.

Variantes:

##### **1. Pelea de pañoletas simple:**

Cada uno de los participantes en los juegos debe tener una pañoleta colocado en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de ella.

El juego consiste en tratar de quitar la pañoleta al contrario sin que le quiten la de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas).

Deben evitarse los golpes o juego brusco.

Variación: La pañoleta puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar al tirarlo. Por ejemplo:

En el tobillo de un pie: la pelea es espectacular, es bastante más complicada y de mayor duración.



En una muñeca: más complicada aunque, se vuelve algo violenta.

En la cabeza: muuuuuuy peligroso!! ! 2.Pelea de pañoletas:

Se forman equipos de  $\pm 6$  integrantes, que bien pueden ser las mismas patrullas. Los equipos se forman en fila y se toman de la cintura formando una cuña, el último integrante de la cuña se coloca la pañoleta en la parte de atrás de la cintura de la misma forma que para la pelea simple. Es preferible que participe más de un equipo al mismo tiempo.

Hay que tratar de que las cuñas no se desarmen además de tener cuidado ya que por lo general el último de la fila puede salir volando. 3.Pelea de pañoleta a caballo:

Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a lapa al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar una pañoleta al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar la pañoleta a las otras parejas sin que le quiten el propio.

Debe tenerse cuidado en elegir un terreno sin muchos accidentes ya que las caídas al suelo son bastante frecuentes. 4.Pelea de pañoleta a ciegas:

Se forman parejas sin ningún criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que haga de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañoleta atrás (igual que la pelea simple).

Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañoletas entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc. ).

Debe tenerse cuidado con que algún ciego choque o caiga en algún lugar peligroso. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos.

El juego es muy bueno ...

Nota:

Se ha estimado conveniente incluir el juego original en sí, y después recopilar las diferentes variantes que se han podido encontrar, ya que hincharíamos un archivo de juegos que en realidad es variantes.

## 6. Los Submarinos

Se forman equipos de  $\pm 6$  equipos (o patrullas) los que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último.

El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (aprisa, a la derecha, paren ! !, etc..). El objetivo de cada submarino es "investir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser investidos por los demás submarinos.

Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.

Variante:

- En vez de agarrarse de la cintura se agarran de los hombros; y el encargado de dirigir el submarino, en vez de hablar, da golpes en el hombro del de delante y este a su vez al de delante, ... ( Dos golpes en el hombro derecho a la izquierda, dos golpes en el hombro izquierdo a la izquierda, dos golpes en los dos hombros a la vez todo recto, ...).



## 7. ¿Te gustan tus vecinos?

Definición:

- Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.

Objetivos:

- Aprender los nombres y pasar un rato divertido.

Participantes:

- Grupo, seisena, patrulla, .... a partir de 5 años.

Materiales:

- Una silla menos que participantes.

Consignas de partida:

- El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

Desarrollo:

- Todos /as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "- te gustan tus vecinos?", si la repuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que Éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.
- Si la repuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla continúa el juego.

## 8. Corro de nombres

Definición:

- Se trata de decir tu nombre a una señal del Scouter.

Objetivos:

- Aprender los nombres.

Consignas del juego:

- El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

Desarrollo:

- Todos/as en círculo. El Scouter en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. Él/ella puede girar despacio, de prisa, saltando, cambiando de lado,...



## 9. Palmadas

Definición:

- Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.

Objetivos:

- Aprender los nombres
- Desarrollar el sentido del ritmo.

Desarrollo:

- En círculo ,el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo. •Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, haciéndolo también con los pies estando sentados.

## Bibliografía

- Wikipowel
- Wikipedia
- El manual del scout
- [www.biouls.cl/badenpowell/tecnica.htm#Morse](http://www.biouls.cl/badenpowell/tecnica.htm#Morse)
- [www.siemprescout.org](http://www.siemprescout.org)
- [www.siemprescout.org/nudos1.html](http://www.siemprescout.org/nudos1.html)
- [www.manualscout.cl/](http://www.manualscout.cl/)

## Creditos

Sctr. Pablo Ramos Coordinador Proyecto ASE – CRISFE EQNAC  
Sctr. Mario Hurtado Sub Jefe de Tropa Grupo # 18 “Don Bosco ” Guayaquil