

**DOCUMENTO GUÍA PARA LA COMPRENSIÓN
Y APLICACIÓN DEL GRAN JUEGO DE LA CSA
EN EL CLAN DE ROVERS**



INDABA 2009

PRESENTACIÓN

Desde 1996, cuando la CSA se transforma en una Organización Scout modelo que desarrolla un nuevo Escultismo para los nuevos tiempos, ha sido una premisa institucional mantener una propuesta educativa fiel, útil y moderna que permita que cada niño, adolescente y joven afiliado a la Corporación Scouts de Antioquia, logre cumplir de una manera práctica, atractiva y novedosa el propósito y los fines del Movimiento.

Esta propuesta educativa, que en la CSA recibe el nombre de **EL GRAN JUEGO**, ha sido diseñada como un todo integral y está fundamentada en la pedagogía del constructivismo, que responde a la idea del fundador de aprender haciendo y jugando, y que permite a los niños, adolescentes y jóvenes asumir la construcción de su propia formación, en su autogestión y la edificación conjunta de sus intereses, aspiraciones y necesidades personales, a través de temas que propician el desarrollo de pruebas y proyectos que se logran a través del Plan de Adelanto y las Especialidades.

Con lo anterior, y según los postulados fijados por Baden-Powell, se sustenta la idea de dar confianza al muchacho, otorgarle responsabilidades y buscar que las asuma por convicción y de manera responsable.

Dicho de otro modo: el Gran Juego desarrolla el Proyecto Educativo de la CSA.

Como antesala al Manual del Plan de Adelanto para el Jefe Educador, y en el marco de nuestro INDABA 2009, la Dirección Scout CSA se complace en entregar el presente documento, el cual se constituye en una herramienta fundamental para el desarrollo de nuestra misión como animadores, motivadores y facilitadores del proceso de cada uno de nuestros Cachorros, Lobatos, Scouts, Pioneros y Rovers, hacia la obtención de la Insignia Máxima en su respectiva Unidad.

Agradecemos a todos los Scouters, Dirigentes y Ayudantes que, durante casi dos años, participaron en este proceso de revisión y actualización de los cinco Planes de Adelanto, haciendo posible que como Movimiento sigamos creciendo y transformándonos en beneficio de nuestros niños, adolescentes y jóvenes.

**DIRECCIÓN SCOUT CSA
2009**

EL PROYECTO EDUCATIVO DE LA CSA

“Para juzgar y valorar exactamente el Escultismo, es preciso saber penetrar en su espíritu con humilde y apasionado hábito educador, con capacidad pedagógica e incluso, con cierta madurez de hábitos democráticos personales. Únicamente entonces nos revelará el Escultismo, por encima de las limitaciones y contingencias de las realizaciones humanas, su gran riqueza y su genialidad educativa.”

La Corporación Scouts de Antioquia CSA, consciente de su compromiso y responsabilidad en la educación de la niñez, la adolescencia y la juventud colombianas, ha elaborado un Proyecto Educativo que nos permita atender y contribuir al desarrollo integral y consecuente de los niños, los adolescentes y los jóvenes que optan por afiliarse a la CSA.

La propuesta que planteamos a cada uno de los integrantes es la siguiente:

- Vivir de acuerdo con un estilo de vida, con una forma de conocer y vivir el mundo que nos ha correspondido y participar de él para transformarlo y hacerlo a nuestro sueños e ideales.
- Participar activamente en la construcción de nuestras vidas y de un mundo mejor para todos.
- Una ruta de libertad que, inspirada en principios, en valores y en una ley, nos indica el camino de ser más humanos y mejores cada día.
- Asumir alegremente el viaje de la vida, esforzándonos por conquistar la felicidad.
- Hacer realidad metas propias y comunes en la fraternidad de un movimiento universal, haciendo el bien y no solamente siendo buenos.
- Estar en permanente contacto vivo y profundo con la naturaleza.
- Formar nuestro carácter y contribuir a la construcción de nuestro país, procurando una ciudadanía activa.
- Ser ejemplo y estar Siempre Listos para la vida.

Esta propuesta se inspira en el ESPÍRITU ROVER, que se representa en:

Una Promesa, que consiste en un solemne compromiso libre y personal, irrevocable, intransferible, permanente aún cuando se deje de pertenecer al Movimiento, indelegable, singular y único, de adhesión a la propuesta de vida y valores consagrados en la misma Promesa y en la Ley.

“Por mi honor y con la gracia de Dios
me comprometo a servir los mejor posible a Dios y a mi país,
ayudar a los hombres, mis hermanos, en toda circunstancia y
vivir cabalmente la Ley Rover”.

Una Ley, representada en un decálogo en el que se fundamenta un estilo de vida:

El Rover:

1. El Rover es honesto y digno de confianza.
2. El Rover es leal durante toda su vida.
3. El Rover convive con todos y les ayuda sin interés.
4. El Rover es servicial y ama a su prójimo.
5. El Rover es acogedor y rechaza la injusticia.
6. El Rover ama la naturaleza y protege la vida.
7. El Rover sabe obedecer y no hace nada a medias.
8. El Rover es de temple y supera las dificultades.
9. El Rover valora el trabajo y respeta el bien ajeno.
10. El Rover cultiva su espíritu y cuida su cuerpo.

Principios Fundamentales del Escultismo:

Definición:

Un movimiento educativo, no político, de carácter voluntario, de jóvenes, abierto a todos sin distinción de clase, raza o credo, de acuerdo con el propósito, los principios y el método concebidos por el fundador Lord Baden-Powell de Gilwell.

Propósito:

Contribuir al desarrollo de la juventud mediante la realización de sus potenciales espirituales, sociales, intelectuales y físicos como individuos, como ciudadanos responsables, y como miembros de sus comunidades, local, nacional e internacional.

Principios:

- Deberes para con Dios.
- Deberes para con los demás.
- Deberes para consigo mismo.

Fines:

- La formación del carácter.
- Desarrollo de un cuerpo y mente sanos.
- La preparación para una carrera u oficio.
- Hacerse útil para servir a los demás.
- Acercarse más a Dios.

El Método Scout:

- Adhesión voluntaria a una Ley y una Promesa.
- La vida al aire libre.
- Aprender haciendo y jugando.
- Pequeños grupos naturales.
- Adulto motivador.

El Programa Scout:

- El adelanto progresivo.
- Los marcos simbólicos.
- Las estructuras.
- Las actividades.

Áreas de Crecimiento y Objetivos Educativos:

El Escultismo se propone la tarea de contribuir al desarrollo equilibrado de las diversas dimensiones de la personalidad de los niños, de los adolescentes y de los jóvenes, promoviendo, formando y dando oportunidades de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona, interesándose en el Ser Humano en toda su dimensión y amplitud de manera completa.

Para lograr ese propósito, y enriqueciendo el Proyecto Educativo de la CSA, la progresión educativa Scout establece áreas de crecimiento que consideran esa pluralidad y la ordenan con base en la estructura de la personalidad.

Conscientes de que esa estructura ha sido objeto de múltiples teorías e interpretaciones, la propuesta de la CSA opta por una distinción que proviene fundamentalmente de su experiencia y que, sustentados en los Fines del Escultismo, conjuga en cinco áreas de crecimiento tanto los

conceptos generalmente aceptados acerca de la naturaleza humana, como los énfasis propios de nuestro Proyecto Educativo.

En cada Área de Crecimiento, se fijan los objetivos educativos que se proponen para el desarrollo y cumplimiento del proceso educativo del Escultismo en la CSA; estos objetivos se expresan en conductas deseables y observables que determinan el perfil del joven que termina su proceso en la CSA.

CARÁCTER Y AFECTIVIDAD:

Destacando que el hombre se diferencia de todos los otros seres creados por su capacidad de distinguir entre el bien y el mal, entra a desarrollar la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.

Por otra parte, confirmando la resonancia que los afectos tienen en la historia interna de las personas, nos preocupamos porque los niños, adolescentes y jóvenes obtengan y mantenga un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella depende para:

- Conocer sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo pero siempre buscando su propia superación y la excelencia.
- Ser el principal responsable de su desarrollo, asumiendo la vida con un proceso constante de la perfección y la realización de sí mismo.
- Construir su proyecto de vida con base en los Principios y valores del Movimiento Scout.
- Actuar consecuentemente con sus convicciones.
- Enfrentar la vida con sentido de trascendencia, alegría y sentido del humor.
- Reconocer en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.
- Autoformarse en la responsabilidad, el sentido de autodisciplina y el orden.
- Ser digno, con una identidad definida y propia.
- Tolerar pero no ser permisivo y desarrollar la capacidad de actuar en las situaciones que se le pueden presentar siendo capaz de dominarse y ver el lado bueno de las cosas y no el malo y produciendo resultados positivos.
- Tomar decisiones en lograr sus objetivos y la educación de un carácter marcado por la fortaleza de su personalidad en su comportamiento ético inspirado en sus valores y que ama la verdad.

- Lograr mantener un estado de libertad, equilibrio y madurez emocional.
- Practicar una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
- Construir su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.
- Conocer, aceptar y respetar su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.
- Reconocer el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.
- Servir a los demás, hacer el bien y no solamente ser bueno, capaz de ponerse en el lugar de los demás, respetuoso de los derechos de los otros, que demuestra su afecto especialmente por los buenos.
- Desarrollar la capacidad de admiración y generosidad para combatir el egoísmo.
- Creer en el valor del diálogo y la importancia de escuchar.
- Amar y respetar a sus padres y comprender desde joven que debe superarlos y agradecerles cuanto han hecho por él.

CORPORALIDAD:

Dada la evidencia física de la persona y la importancia ineludible de su identidad corporal, esta área se ocupa del desarrollo de la parte de la responsabilidad que a cada uno le corresponde en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.

En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella depende para:

- Asumir la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
- Procurar el orden en su organismo conociendo los procesos biológicos que lo regulan, protegiendo su salud, aceptando sus potencialidades físicas y orientando sus impulsos y fuerzas.
- Valorar su aspecto y cuidar su higiene personal y la de su entorno.
- Mantener una alimentación sencilla y adecuada.
- Administrar su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.
- Convivir constantemente en la naturaleza y participar en actividades deportivas y recreativas que le proporcionen un cuerpo sano y fuerte.
- Asumir el descubrimiento de sus potencialidades desarrollando sus sentidos y respeto por sí mismo y los demás.

CREATIVIDAD:

Reconociendo al hombre como ser inteligente que puede lograr por sí mismo su realización personal, se propone el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:

- Incentivar el deseo de aprender nuevos conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje progresivo.
- Actuar eficaz y eficientemente con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
- Unir los conocimientos teóricos y prácticos mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
- Elegir su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades, intereses y las necesidades de la comunidad, manteniéndose fiel a ella y valorando las demás opciones sin prejuicios.
- Expresar lo que piensa y siente a través de los distintos medios, creando en los que se actúa espacios que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
- Reconocer en el saber científico un importante camino para comprender al hombre, la sociedad y el mundo; y utilizar la técnica como un medio al servicio del hombre.
- Que desarrolle y use el sentido común.
- Observador, analítico, que sabe usar la información, que distingue el bien del mal, a quien seguir y a quien rechazar, capaz de tomar decisiones éticas de acuerdo con sus convicciones.

SOCIABILIDAD:

El Ser Humano debe comprenderse en relación con los demás, por lo cual la CSA debe atender el desarrollo de la dimensión social de la personalidad, con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.

En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:

- Vivir su libertad de un modo solidario, capaz de ponerse en el lugar de los demás, especialmente los más débiles, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para todos.
- Reconocer y respetar la autoridad válidamente establecida y ejercerla al servicio de los demás.

- Cumplir las normas que la sociedad se ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas conforme evoluciona la sociedad en la construcción de una vida mejor y en ejercicio de una ciudadanía activa.
- Servir activamente en su comunidad local contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
- Hacer suyos los valores de su país, de elevado sentido de la ética; desarrollar un sentido de pertenencia y dignidad hacia su pueblo, el arte y la cultura.
- Promover la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando siempre por la comprensión y la paz.
- Contribuir a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural y el respeto por los derechos humanos.
- Ser disciplinado, organizado y trabajador en la búsqueda constante de la excelencia en lo que hace y en la formación de un liderazgo de excelencia frente a los demás.

ESPIRITUALIDAD:

La vida humana en su vocación hacia lo trascendente. Esta Área de Crecimiento desarrolla en los jóvenes la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumir la Fe e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.

En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:

- Buscar siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la creación.
- Adherirse a principios espirituales, ser fiel a la religión que los expresa y aceptar de manera alegre y con compromiso verdadero los deberes que de ello se desprenden.
- Practicar la oración individual y comunitaria como expresión del amor a Dios y como medio de relacionarse con Él.
- Dialogar con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres y un acercamiento conjunto a la verdad.
- Formar una familia en los valores propuestos por la religión que profesa y en el amor y para el amor, la caridad, la comprensión, la tolerancia, el respeto y la búsqueda juntos de la felicidad.

EL GRAN JUEGO

Es la herramienta fundamental para el desarrollo de las Áreas de Crecimiento y los objetivos del Proyecto Educativo de la CSA, a través de las pruebas y proyectos del Plan de Adelanto y las Especialidades, con sus respectivas insignias y líneas de ascenso.

Es una propuesta integrada para las cinco Unidades Educativas, que pretende una educación integral con base en las áreas de crecimiento propias de cada etapa de la niñez, la adolescencia y la juventud.

Es el instrumento didáctico, atractivo y novedoso, con el que la CSA garantiza que cada niño, cada adolescente y cada joven, recorre su camino hacia los reconocimientos máximos de progreso, en la construcción implícita y desapercibida del perfil que propone nuestro Proyecto Educativo.

Reiterando lo que dijimos al comienzo en la presentación, el Gran Juego ha sido diseñado como un todo integral y está fundamentado en la pedagogía del constructivismo, que responde a la idea del fundador de aprender haciendo y jugando, y que permite a los niños, adolescentes y jóvenes asumir la construcción de su propia formación, en la autogestión y la edificación conjunta de sus intereses, aspiraciones y necesidades personales, a través de temas que propician el desarrollo de pruebas y proyectos que se logran a través del Plan de Adelanto y las Especialidades.

El Gran Juego pretende contribuir a la formación de los niños, adolescentes y jóvenes colombianos, conforme a los Principios Fundamentales del Movimiento Scout.

Enfoques del Gran Juego:

- Estructura **horizontal** en contraposición a la tradicional vertical que se ha usado en los planes de adelanto.

Esto significa que los niños, adolescentes y jóvenes tienen un horizonte para escoger el módulo que deseen perfeccionar sin ninguna limitación, en el momento que les apetezca como quien “dar al pez la carnada que le gusta”, expresión utilizada por el fundador para indicarnos la forma como deberíamos atraer a los muchachos. El Gran Juego no tiene misterio y sí mucha aventura. Todas las cartas se ponen sobre la mesa y “el jugador escoge su mano”.

Los módulos para escoger son cinco; coincidentes con los cinco fines del Escultismo y son ofrecidos desde la primera hasta la última Unidad Scout, traducidos al lenguaje romántico de cada una.

FINES DEL ESCULTISMO	MÓDULOS DEL GRAN JUEGO	RUTAS PARA ROVERS
La formación del carácter	Carácter y Afectividad	Carácter y Afectividad
Desarrollo de un cuerpo y mente sanos	Corporalidad	Corporalidad
Hacerse útil para servir a los demás	Sociabilidad	Sociabilidad
La preparación para una carrera u oficio	Creatividad	Creatividad
Acercarse más a Dios	Espiritualidad	Espiritualidad

Tabla 1: El Gran Juego.

- En cada Unidad se **continúan** los cinco módulos, traducidos a cada uno de los fondos románticos que sirven de soporte al marco simbólico de la respectiva Unidad. Por eso el plan adquiere significados importantes y llamativos para cada niño, adolescente o joven participante: DENTELLADAS, PRESAS DE CAZA, AVENTURAS, DESAFÍOS DE ACCION, RUTAS PARA ROVERS.
- El Plan es completamente **integral** y permite evaluar en cada etapa del proceso de adelanto el logro de los cinco Fines del Escultismo.
- El sentido de **hermandad, individualidad y educación** centrada en el joven, permite evidenciar la coincidencia de muchachos de diferente adelanto y edad en el mismo módulo, demostrando así la autenticidad de cada participante e introduciendo el concepto de **universalidad** propio de los centros de educación superior. Es decir que en la operación del Plan se vive el espíritu universitario.
- Orientación **constructivista**, donde cada participante, solo o con sus compañeros de Unidad o de sección, defina sus preferencias de conocimiento de acuerdo a sus necesidades, inquietudes, aspiraciones, entorno y marco cultural para apoderarse de conocimientos hasta el límite de sus deseos por medio de proyectos concretos, realizables y cuantificables que, orientados por el jefe educador, se conviertan en actividades atractivas tanto como lo sería participar en un divertido “Gran Juego”.

- **Recapitulemos:** El Gran Juego ofrece un patrón horizontal con cinco módulos de conocimientos basados en los cinco fines del Movimiento, desarrollados de manera personal por cada participante, por medio de pruebas y proyectos individuales o grupales escogidos por los mismos muchachos, con terminología y referencias propias del ambiente de cada Unidad Scout.

Características del Gran Juego:

- **Personalizado:** De acuerdo al ritmo natural y las necesidades de cada quien.
- **Activo:** Utiliza el método de aprender haciendo.
- **Divertido:** Presentado como un juego que despierta el interés del niño, el adolescente y el joven por desarrollar sus pruebas y proyectos.
- **Formativo:** Educa integralmente en las áreas de crecimiento.
- **Continuo:** Toma en consideración la etapa anterior y prepara para la siguiente.
- **Útil:** Permite experiencias que dan lugar a un aprendizaje efectivo.
- **Progresivo:** Contribuye al crecimiento de manera sencilla y práctica, fácil de asumir y vivir.
- **Estimulante:** Produce en el niño, en el adolescente y en el joven la percepción de haber logrado un provecho que se reconoce por un atractivo sistema de insignias de adelanto.
- **Coeducativo:** Está diseñado para ser desarrollado por niños, adolescentes y jóvenes de ambos sexos sin distinción.
- **Técnico:** concierne al desarrollo físico y de la habilidad manual.
- **Humano:** concierne al carácter y a la relación con Dios y los demás.

Reglas para jugar al Gran Juego:

1. **Participantes:** todos los niños, adolescentes y jóvenes que estén afiliados a un Grupo Scout.
2. **Facilitador, Motivador y Orientador:** Jefe Educador, comprometido con la educación de los participantes por medio del Método Scout.

3. **Tiempo de duración:** durante toda la vida de actividad como miembro juvenil de la CSA.
4. **Procedimiento:** cada participante al inscribirse en una Unidad Scout recibe la información de los cinco módulos ofrecidos para aprender a ser Cachorro, Lobato, Scout, Pionero o Rover, según su edad. Una vez ilustrado, escoge de manera voluntaria y libre el módulo de su preferencia y anuncia a su Jefe educador su elección. El Jefe Educador procede a diseñar la estrategia para orientar a todos sus muchachos y muchachas de manera individualizada, hacia los proyectos grupales o individuales que les permitan adquirir los conocimientos. Al finalizar con éxito cada proyecto y adquirir los conocimientos, el Jefe Educador y sus asistentes proceden a calificar a los participantes y entregarles las insignias de estímulos, que lucirán en su uniforme, y que son demostrativas ante la comunidad Scout y ante sus propios compañeros del éxito logrado. Los proyectos se desarrollarán por lapsos de tiempo definidos y en medio de las actividades propias de la Unidad: reuniones semanales o quincenales, excursiones, campamentos, caminatas, rallys, reuniones especiales, etc.
5. **Instructores del juego:** tanto el Jefe Educador, como los padres de familia, los hermanos mayores, los amigos y los maestros pueden contribuir a los proyectos con el objetivo de que el participante adquiera los conocimientos que el proyecto escogido le exige.
6. **Instrumentos para jugar:** los textos scouts, las bibliotecas de los colegios y las públicas, la red mundial de Internet, los cuadernos de notas de los antiguos Scouts, las prácticas aprendidas en acción en campamentos y excursiones o enseñadas y orientadas por los instructores.
7. **Límite de tiempo:** no existe. Cada participante elige la velocidad con la que desea adquirir los conocimientos. Debe motivárseles a la eficiencia y recordarles la Ley Scout como espíritu motivador que anime sus proyectos.
8. **Estímulos:** títulos, nombres e insignias que se entregan en ceremonia pública a cada participante una vez logre los objetivos de conocimientos propuestos. Algunas Unidades tienen diseñada una insignia para cada módulo de conocimientos y a su vez la suma de módulos y especialidades les permite obtener insignias de adelanto tradicional (en todas las Unidades).
9. **Las especialidades:** hacen parte fundamental del Gran Juego y se consiguen de la misma forma, por medio de pruebas y proyectos que el muchacho desarrolla para demostrar que adquirió el conocimiento y lo practica. Están íntimamente ligados a los módulos de cada Unidad y son perfectamente compatibles. No hay límite para su profundización. Los muchachos podrán ser todo lo expertos que deseen en cada una de ellas. Tampoco hay límite de especialidades. En cada Unidad hay especialidades prediseñadas, pero si “no existe” la

que el muchacho quiere, el Jefe Educador debe crearla, asegurándose primero de que no esté contenida en otra ya existente.

10. Materiales del juego: Manual para el Jefe Educador, Fichas para los participantes que describen los módulos, los ascensos y algunos proyectos sugeridos.

11. Ganadores: todos los participantes que logren las metas propuestas y obtengan sus insignias de adelanto. Habrán ganado en conocimientos, actitudes y sentimientos: serán unos verdaderos Scouts.

12. Objetivo final: formar hombres y mujeres íntegros que con sus acciones y ejemplos se conviertan en ciudadanos de carácter que construyan una nación fuerte y respetada.

EL GRAN JUEGO EN EL CLAN DE ROVER: RUTAS PARA ROVERS

Rutas para Rovers está estructurada en tres líneas que hacen del Roverismo una unidad para los nuevos tiempos y unos Rovers que viven, piensan, aman, conviven, comparten en una sociedad cambiante de alto nivel de profesionalización, ideas, propuestas y creaciones.

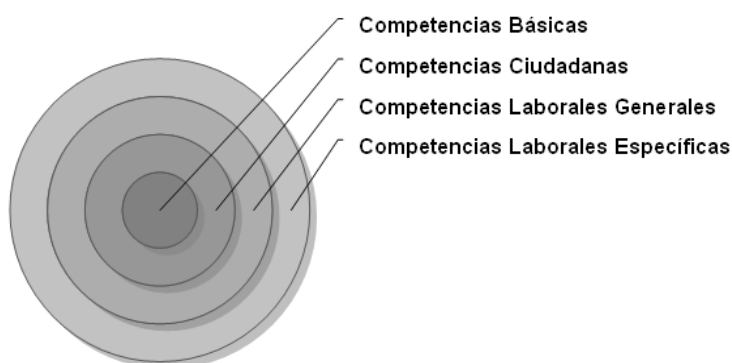
Nuestra sociedad se actualiza constantemente en nuevos modelos y teorías que hacen cada día ser más exigentes en los procesos y en los nuevos estándares educativos.

Siendo consecuentes con el Proyecto Educativo CSA llamado el Gran Juego, desarrollaremos nuestras áreas de crecimiento las cuales se verán inmersas en un concepto muy actual pero ya estructurado desde hace mucho tiempo y son las competencias.

¿Qué son las Competencias?

Hablar de competencias es ahondar en un mundo aun en construcción, pero que definitivamente esta desarrollando niveles altos tanto en la educación como en lo laboral. Desaulniers que ha aportado grandes avances en este campo, nos define las competencias como: “La capacidad para resolver un problema en una situación dada, lo que significa decir que la medida de ese proceso se basa fundamentalmente en resultados.”

El Ministerio de Educación Nacional clasifica las competencias para el proceso educativo de la siguiente manera:



Nuestra integración de competencias al plan de adelanto Rover se hará en los niveles de las competencias educativas y las competencias laborales generales.

Las competencias educativas buscan como lo indica Ibarra en su definición el saber, el saber hacer y el saber ser.

Veamos que nos indica cada competencia educativa¹:

- ✓ Saber ser: Practica la autorreflexión para mejorar continuamente el desempeño, teniendo en cuenta unos determinados propósitos.
- ✓ Saber conocer: Identifica qué es y cómo se da el desempeño idóneo, determinando los instrumentos y las estrategias del saber ser, el saber conocer y el saber hacer, dentro de un determinado contexto educativo.
- ✓ Saber hacer: Orienta la formación de las competencias teniendo como base el proceso de desempeño idóneo, con base en el proceso metacognitivo y los objetivos pedagógicos.

Veamos como relacionamos estas competencias educativas con las 3 líneas de profundización en el Plan de Adelanto Rover “Rutas Rover”:

	Saber SER	Saber CONOCER	Saber HACER
Roverismo	Ser Rover	Conocer sobre Roverismo	Hacer Roverismo “Servicio”
Empresarismo	Ser Empresario	Conocer como se hace una Empresa	Hacer una Empresa Rover
Clubes	Ser líder de un Club	Conocer uno o varios Clubes	Hacer un Club

¿Qué son Las competencias Laborales Generales²?

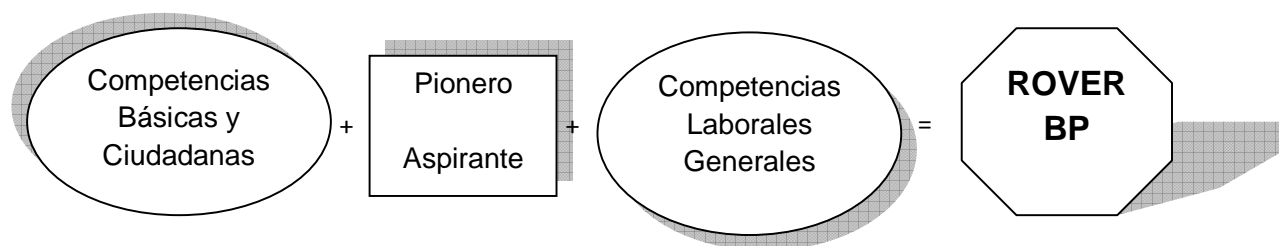
“Las competencias Laborales Generales (CLG) son el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que un joven debe desarrollar para desempeñarse de manera apropiada en cualquier entorno productivo, sin importar el sector económico de la actividad, el nivel del cargo, la complejidad de la tarea o el grado de responsabilidad requerido”.

“Vistas así, las Competencias Laborales Generales se constituyen en recursos permanentes que las personas no solo pueden utilizar en su vida laboral, sino que les permite desempeñarse de manera adecuada en diferentes espacios y, lo que es muy importante, seguir aprendiendo”³

¹ Tobón, Sergio. Formación basada en competencias. 2006.

² Ministerio de Educación Nacional. Articulación de la educación con el mundo productivo. 2006.

³ Ídem.



¿Cómo Desarrollar el Plan de Adelanto “Rutas Rover”?

Inicialmente se debe desarrollar la ruta de iniciación ya sea para el aspirante nuevo o para el pionero que pasa al Clan. El Jefe de Clan indicará a uno de los Rovers que ya posean su RS, para que apadrine al aspirante a Rover en su proceso inicial y lo guíe en el mundo del Plan de Adelanto.

Finalizado el desarrollo de todo este proceso y verificado su cumplimiento se impondrá el uniforme Rover en ceremonia de unidad o de grupo.

Este proceso para el aspirante nuevo no debe ser superior a tres meses, y deberá estar muy apoyado por el Jefe para su correcta articulación con el Clan, además deberá desarrollar los conocimientos generales del Escultismo y los propios de la unidad.

En cambio para el Pionero este proceso solo se centrará en el conocimiento de la unidad, y deberá ser asesorado por el Jefe de Clan, durante el periodo de empalme (último mes o dos meses antes del paso)

PERFIL DEL ROVER CSA

El Rover CSA se caracteriza por tener las siguientes calidades:

PRINCIPIOS:

- Tiene fe
- Sentido de pertenencia
- Convivencia de familia

LIDERAZGO:

- Es auténtico
- Se exige
- Posee iniciativa
- Tiene respeto por las diferencias
- Aporta a la resolución de conflictos
- Tiene una actitud positiva

EJEMPLO:

- Tiene coherencia entre lo que hace y lo que piensa
- Es crítico
- Demuestra la caballerosidad

TRABAJO EN EQUIPO:

- Posee tolerancia
- Es recursivo
- Se adapta a los cambios

ESCULTISMO:

- Mística
- Alto pionerismo

CONCIENCIA SOCIAL:

- Practica el servicio
- Está inmerso en las actividades sociales
- Construye amistades
- Participa en actividades alternas

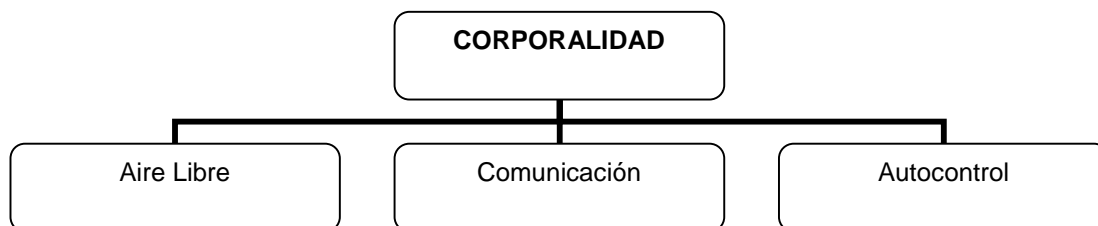
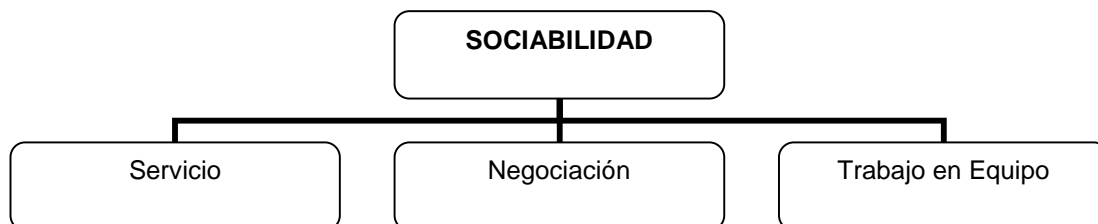
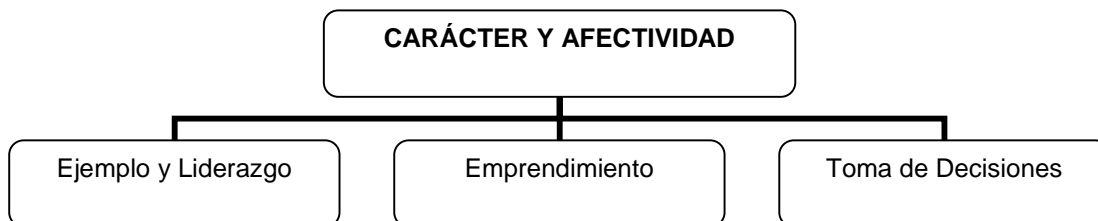
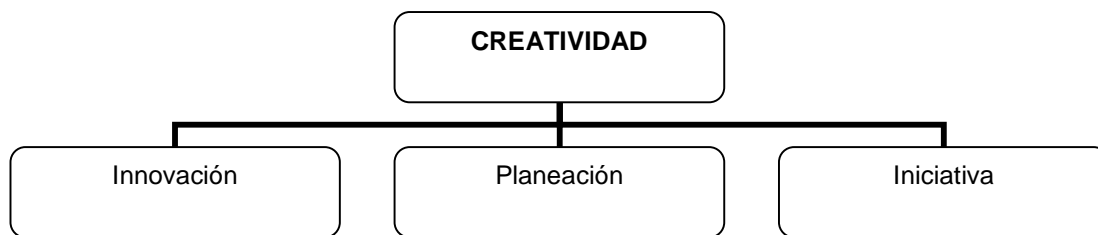
CAPACIDAD EMPRESARIAL:

- Posee una elección vocacional o profesional
- Genera innovación
- Es un agente de cambio
- Se actualiza
- Esta a la vanguardia en el conocimiento de la tecnología
- Se aproxima a la experiencia laboral

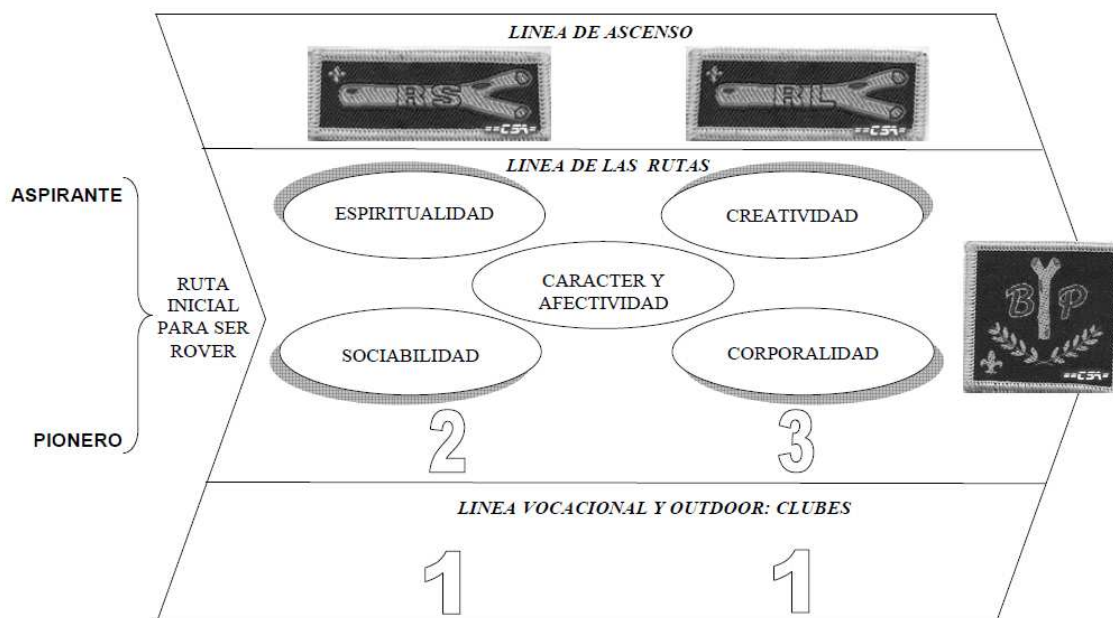
CONCIENCIA ECOLÒGICA:

- Disfruta la vida al aire libre
- Procura su conservación

ÁREAS DE CRECIMIENTO Y COMPETENCIAS ROVERS



“RUTAS para ROVERS”



RUTA INICIAL

Para Aspirantes:

- Participa satisfactoriamente en por lo menos seis (6) reuniones de Clan.
- Aprende y explica la Ley y la Promesa del Rover.
- Explica el significado del Lema del Rover.
- Practica y explica la Divisa del Rover.
- Recita la Oración del Rover y explica su significado.
- Conoce y explica los Fines, Principios y Virtudes del Movimiento Scout.
- Explica y demuestra la Señal Scout, el saludo Scout (medio y completo) y el saludo de mano izquierda.
- Describe la Flor de Lis y su significado.
- Explica el sentido del Uniforme Scout.
- Relata una breve historia del Escultismo y su Fundador.
- Lee Roverismo hacia el Éxito de B.P.
- Conoce el Código del Aire Libre.
- Conoce, lee y comprende, el documento contra el abuso infantil.
- Conoce los nudos y amarres básicos y realízalos con habilidad y precisión

- Conoce las normas básicas de campismo, como armar y desarmar una carpa de manera correcta y la forma adecuada de llevar el morral.
- Asiste a un Consejo de Clan.

Para Pioneros:

- Participa satisfactoriamente en por lo menos seis (6) reuniones de Clan.
- Aprende y explica la Ley y la Promesa del Rover.
- Explica el significado del Lema del Rover.
- Practica y explica la Divisa del Rover.
- Recita la Oración del Rover y explica su significado.
- Explica el sentido del Uniforme Scout.
- Lee Roverismo hacia el Éxito de B.P.
- Asiste a un Consejo de Clan.

A partir de este momento comienza el proceso de desarrollo de las áreas de crecimiento, competencias y proyectos. Así:

ROVER SCOUT



Para ser Rover Scout debes cumplir los siguientes requisitos:

- Haber desarrollado por completo dos áreas de crecimiento (es decir, las 6 competencias que abarcan las dos áreas respectivas)
- Crear o participar de un club por un periodo no menor a tres meses.
- Desarrollar un Programa Rover CSA.
- Realizar la Vigilia Rover.

Una vez hayas cumplido los requisitos obtendrás, mediante una ceremonia, la insignia oficial CSA de Rover Scout, la cual deberás portar encima del bolsillo izquierdo del uniforme. También podrás portar tu navaja y tu bordón.

ROVER LIDER



Para ser Rover Lider debes cumplir los siguientes requisitos:

- Haber desarrollado por completo tres áreas más de crecimiento (es decir, las 9 competencias restantes que abarcan las tres áreas respectivas)
- Crear o participar de un club diferente por un periodo no menor a tres meses.
- Desarrollar un Programa Rover CSA diferente.
- Realizar el Peregrinaje Rover.

Una vez hayas cumplido los requisitos obtendrás, mediante una ceremonia, la insignia oficial CSA de Rover Lider, la cual deberás portar encima del bolsillo izquierdo del uniforme.

ROVER BP



Para ser Rover BP debes cumplir los siguientes requisitos:

- Ser Rover Líder.
- Ser aprobado por el Consejo de Clan su entrega.
- El Rover aspirante a Rover de BP, debe demostrar en todo instante las calidades según el perfil del Rover CSA.

Una vez hayas cumplido los requisitos obtendrás, mediante una ceremonia, la insignia oficial CSA de Rover BP, la cual deberás portar encima del bolsillo derecho del uniforme.

CARÁCTER Y AFECTIVIDAD

EJEMPLO Y LIDERAZGO

Es la capacidad de hacer lo correcto por los motivos adecuados, y permitir que sus actos sean imitables sin hacer alarde de ello.

1. Identifica las características del líder en un contexto determinado.
2. Reconoce su rol aceptando el liderazgo de otros.
3. Impulsa y dirige procesos de interacción entre los miembros del grupo.
4. Entusiasma a los demás con sus propuestas y consigue que participen en las actividades.
5. Genera un ambiente de entusiasmo y compromiso; es ampliamente reconocido por su carisma.

EMPRENDIMIENTO

Capacidad para elegir entre varias alternativas, aquella que es más viable para la consecución de los objetivos propuestos, basándose para ello en un análisis exhaustivo de los posibles efectos y riesgos debido a esa elección.

1. Conoce los conceptos básicos de empresarismo.
2. Reconoce la importancia del emprendimiento y su utilidad en la creación de empresas.
3. Adquiere conocimientos en emprendimiento por medio de personas o instituciones idóneas.
4. Aplica el modelo de emprendimiento en su empresa o en empresas ya constituidas.
5. Genera una cultura empresarial en su entorno, apoyando la creación y desarrollo de empresas.

TOMA DE DECISIONES

Es la capacidad para tener ascendencia sobre otros y para recibir de ellos la aceptación de ese rol. Implica la facultad de conducir a otros para lograr resultados.

1. Identifica los problemas u oportunidades de mejoramiento en una situación determinada.
2. Acepta la responsabilidad en las decisiones tomadas.
3. Plantea diferentes soluciones frente a una situación determinada.
4. Evalúa las consecuencias posibles y probables de las diferentes soluciones.
5. Obtiene los mejores resultados para la consecución de los objetivos propuestos.

CORPORALIDAD

AIRE LIBRE

Es el desarrollo de habilidades para convivir y adaptarse a un medio, por medio de la vivencia, construcción y entendimiento de ese entorno.

1. Identifica y vivencia los elementos básicos de la técnica en la naturaleza.
2. Es protagonista en la ejecución de procesos basados en la técnica.
3. Se apropia de los conocimientos en técnica mejorando la aplicabilidad de ellos.
4. Genera nuevas propuestas para la aplicación de la técnica.
5. Optimiza los recursos y genera el menor impacto obteniendo bienestar durante la vivencia en la naturaleza.

COMUNICACION

Proceso de interacción basado en la transmisión de mensajes de información de un sujeto a otro que expresa a través del nexo, relación o diálogo que se establece entre las personas por medios orales, gestuales, escritos y corporales.

1. Identifica en el entorno donde se desarrolla los agentes de comunicación, los medios y modos de interacción.
2. Expresa sus deseos, gustos y opiniones en espacios inducidos por otros.
3. Crea espacios de comunicación y promueve la participación grupal.
4. Encuentra los medios comunicativos adecuados de acuerdo al contexto en el que interactúa.
5. Demuestra una comunicación efectiva, haciendo uso de todas las habilidades comunicativas.

AUTOCONTROL

Es la capacidad de tener controladas las emociones y restringir las acciones negativas que se provocan cuando se encuentra oposición u hostilidad de otros, o cuando se trabaja bajo condiciones de presión para lograr objetivos.

1. Evita actuar en forma impulsiva frente a situaciones determinadas.
2. Controla sus emociones en situaciones que le provoquen disgusto o frustración. Domina sus sentimientos.
3. Muestra una actitud autónoma frente a la influencia de los demás.
4. Actúa de manera efectiva en situaciones de presión constante.
5. Conserva una actitud positiva y constructiva frente a los procesos adversos o a las decisiones contrarias a sus deseos.

CREATIVIDAD

INNOVACIÓN

Es la capacidad de introducir aspectos nuevos en la realización de una acción o proceso de creación.

1. Propone dentro de lo establecido ideas para el desarrollo de actividades y/o procesos.
2. Plantea ideas de mejoramiento en actividades y/o procesos ya establecidos.
3. Adapta actividades y/o procesos dentro de contextos específicos ya establecidos.
4. Genera nuevas ideas e interviene en el desarrollo de actividades y/o procesos.
5. Desarrolla ideas y nuevos conceptos que crean o mejoran actividades y/o procesos.

PLANEACIÓN

Es la habilidad para identificar y construir los objetivos a lograr, definir las prioridades y determinar los medios a utilizar, así como la correcta utilización y aplicación de estos en el logro del fin esperado.

1. Identifica y hace un diagnóstico de las necesidades en algún contexto determinado.
2. Establece objetivos, metas y alcances del proyecto.
3. Diseña etapas y actividades para el desarrollo del proyecto.
4. Evalúa y rediseña de acuerdo al alcance de los objetivos propuestos del proyecto.
5. Realiza una prospectiva del proyecto.

INICIATIVA

Es la capacidad de emprender acciones proactivamente, ejecutando actividades y no simplemente pensando en acciones que habría que realizar.

1. Muestra interés por conocer nuevas actividades.
2. Adquiere los conocimientos necesarios para el buen desarrollo de la actividad.
3. Participa en actividades concretas o típicas realizadas por instituciones adecuadas.
4. Motiva la participación y conocimiento de actividades.
5. Es proactivo y genera espacios para el desarrollo de actividades.

SOCIABILIDAD

SERVICIO

Actitud necesaria para ejecutar de forma permanente actividades de intervención social que permitan el crecimiento humano.

1. Muestra interés por participar en actividades de servicio.
2. Participa activamente en servicios en una comunidad determinada.
3. Convoca y participa en servicios en una comunidad determinada.
4. Lidera actividades de servicio en una comunidad determinada.
5. Presenta proyectos que generan impacto en una comunidad determinada.

NEGOCIACIÓN

Es la facultad para concretar acuerdos y desarrollar alianzas y sociedades beneficiosas para las partes. Es también la capacidad para lograr la solución a problemas, conflictos o diferencias mediante estrategias que permitan que las partes logren acuerdos de ganancia mutua.

1. Busca posibilidades de negociación para realizar alianzas estratégicas.
2. Conoce y respeta los intereses de las partes dentro de la negociación.
3. Genera espacios de encuentro y socialización de las partes en negociación.
4. Propone y promueve acciones que permitan la negociación.
5. Concreta negociaciones exitosas que permitan beneficios mutuos.

TRABAJO EN EQUIPO

Capacidad de vivenciar e incentivar de manera grupal la vida al aire libre y todas las actividades que allí se generan, implica trabajar en cooperación con otros, ser parte de un equipo. Para que esta competencia sea efectiva, la intención debe ser genuina.

1. Participa en las actividades del equipo de trabajo y realiza las funciones que le corresponden.
2. Tiene una actitud abierta para aprender de los demás miembros del equipo.
3. Impulsa la participación y el aporte de opiniones en las decisiones del equipo.
4. Reconoce los meritos de los compañeros que hacen buena labor en el equipo.
5. Genera un buen ambiente de trabajo y colaboración en el equipo.

ESPIRITUALIDAD

DESARROLLO DE PRINCIPIOS

Necesidad intrínseca del ser para trascender y que promueve el bienestar individual y colectivo a través de una adhesión voluntaria a las normas, las costumbres y los valores.

1. Asume los principios scout como norma de vida y se decide a aceptarlos.
2. Conoce los principios y aspectos culturales de su entorno.
3. Desarrolla el entendimiento profundo de los principios y respeta en los demás la diversidad de ellos.
4. Promociona en la comunidad la vivencia de principios y valores scout
5. Demuestra con sus actitudes y acciones una vivencia plena de los principios scout.

SENTIDO DE PERTENENCIA

Pertenecer no es solo formar parte, es SER parte constitutiva y dinamizadora del proceso y mejoramiento continuo.

1. Conoce la estructura y los fundamentos del entorno seleccionado.
2. Asume como propio los fundamentos y la estructura del entorno en que se desarrolla.
3. Es agente activo en el crecimiento y desarrollo de su entorno.
4. Contribuye a la transformación de su entorno propiciando en los demás un sentido de pertenencia a él.
5. Es reconocido por otros a través de la vivencia diaria de los valores de su entorno.

CONCIENCIA ECOLÓGICA

Capacidad de trascender en el aire libre los conceptos entendidos como principios y deberes; convirtiéndolos en modelos de vida y proyección diaria para la sostenibilidad y mejoramiento continuo del entorno.

1. Conoce su entorno ecológico e identifica los elementos que interactúan con él.
2. Profundiza en aspectos ecológicos que permitan visualizar el impacto de mis acciones en el entorno.
3. Participa en proyectos ecológicos o iniciativas que contribuyan al mejoramiento del entorno cercano.
4. Lidera procesos ecológicos en la comunidad para promover en los demás una cultura.
5. Genera y construye acciones que dan sostenibilidad al entorno ecológico.

EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS ROVERS

ROVER

En el cuadro Desarrollo de Niveles seleccione el nivel en el cual se encuentra, verifíquelo con su padrino y luego proceda a desarrollar los niveles siguientes por cada competencia. En el cuadro siguiente realice una autoevaluación de la frecuencia con la cual implementa esta competencia en su vida. Recuerda que siempre debemos aumentar la frecuencia en que las desarrollamos hasta volverlas un estilo de vida.

COMPETENCIA	DESARROLLO DE NIVELES					SIEMPRE	FRECUENT	A VECES	OCASIONAL
	1	2	3	4	5	100%	75%	50%	25%
CREATIVIDAD									
Innovación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Planeación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Iniciativa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SOCIABILIDAD									
Servicio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Negociación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trabajo en equipo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Carácter y Afectividad									
Ejemplo y Liderazgo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Emprendimiento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Toma de decisiones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CORPORALIDAD									
Aire libre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Autocontrol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ESPIRITUALIDAD									
Desarrollo de principios	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sentido de pertenencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conciencia Ecológica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LÍNEA VOCACIONAL

Durante todo el proceso del desarrollo de nuestro proyecto educativo, hemos buscado que se desarrolle de manera activa y decidida la línea vocacional en todas las unidades.

De manera muy especial en los Rovers la línea vocacional no solo busca el conocimiento de una especialidad, sino el dominio de ella. Queremos que nuestros Rovers no tengan una gran colección de conocimientos básicos, sino que posea dos componentes de esta línea con el desarrollo adecuado por parte de cada uno.

Los elementos para la ejecución de estos componentes son: un desarrollo cognitivo: en este sentido se tiene un doble significado: primero se refiere a una representación conceptual de los objetos; la segunda, es la comprensión o explicación de los objetos. El otro elemento de lo vocacional debe ser lo actitudinal y lo aptitudinal, para una real comprensión e interiorización de la habilidad.

Por esta razón nuestra línea vocacional está agrupada en categorías, las cuales son:

- Salud
- Vida institucional
- Deportes
- Ciencia y tecnología
- Buceo
- Artes y oficios
- Roverismo Aéreo y Naval
- Prevención, Socorrismo y bomberotécnica

¿Cuál es la metodología para desarrollarlas?:

1. Desarrollo cognitivo y aptitudinal: el Rover demostrará toda su disposición y conocimientos con el desarrollo del módulo, frente a su Clan y a la Jefatura.
2. Conformación de Clubes: los Rovers desarrollarán unos grupos de interés que llamaremos Clubes, los cuales se construirán para desarrollar en un nivel más profundo y práctico, donde se reunirán Rovers de diferentes Clanes, unidades o grupos de amigos motivados por el mismo grado de interés para desarrollar su Club.
El objetivo final del Club será tener un espacio de encuentro de los Rovers con quienes integran sus clubes en el mismo interés, y así compartir, aprender y educar en su saber específico; pero también buscamos con estos clubes que sean tan especializados que puedan competir a nivel comunitario, departamental e incluso nacional, mostrando una

nueva imagen del escultismo y muy en específico del Roverismo Antioqueño CSA. Deberán participar durante tres (3) meses en el club como mínimo.

Reglamento General de los Clubes Rover:

1. El club estará conformado por lo menos por tres personas ya sean Rovers de mismo o de diferente clan, integrantes de otras unidades o amigos, familiares, conocidos de la comunidad en general.
2. Cada club deberá tener su propia reglamentación (construida por los mismos integrantes) y verificada por el Jefe de Clan del Rover quien este dirigiendo o creando el club en ese momento.
3. El coordinador de un club se deberá rotar cada trimestre por un nuevo rover quien asumirá la dirección del club.
4. El club deberá reunirse o tener contacto virtual como mínimo una vez al mes.
5. Las actividades de los clubes deberán estar regidas por la ley y la promesa Rover.
6. Con el fin de promocionar el club, al inicio de este se deberá enviar un correo electrónico a la comisión; para que se promocionen por los medios que ellos tengan a su disposición.

¿Cómo se evalúa la participación de un Rover en un Club?

El Jefe de Clan será la persona que evalúe y apruebe si el Rover desarrolló de manera adecuada su requisito de un Club para la línea de Ascensos. Para tal fin el Jefe de Clan se guiará con las siguientes preguntas:

Preguntas orientadoras	SI	NO
1. ¿El Rover indicó al Jefe de Clan a cual Club deseaba pertenecer?		
2. ¿El Rover participó mínimo durante tres meses en actividades propias del club al que perteneció (o pertenece)?		
3. ¿El Rover mostró evidencias (fotos, documentos, actividades entre otras) de su participación en el Club?		
4. ¿El Rover lideró la creación de un club?		
5. ¿El Rover se destacó en la participación del club?		
6. ¿El Rover participó con el Club en algún evento comunal, municipal, departamental o nacional?		

Estas son algunas preguntas que el Jefe de Clan podrá usar para evaluar el proceso, aunque no significa que se debe seguir de manera rigurosa o exigir todos los ítems que anteriormente se describieron; pero si es muy importante que se dé el nivel de exigencia y responsabilidad al Rover que participa y/o coordina un Club Rover, pero sin colocarle un nivel imposible para la aprobación por parte del Rover.

De manera autónoma o desde la Comisión para Rover se podrán generar encuentros de varios clubes, encuentros de Coordinadores de Clubes para generar más integración y participación de diversas comunidades.

PROGRAMAS ROVERS CSA

Los programas Rovers CSA son actividades que complementan el desarrollo sicosocial del Rover y que lo catapultan a un proceso más profundo y decidido dentro de su perfil Rover. Estos programas que se proponen buscan una adecuada apropiación de las competencias Rover en diferentes contextos de la vida y así lograr edificar dentro del Roverismo la firme decisión de construir nación desde un estilo de vida.

Los programas Rovers CSA que se proponen son los siguientes:

1. LOS ROVERS EN ALIANZA POR COLOMBIA

En las últimas décadas, los jóvenes han estado pasando por varios cambios en su forma de pensar, de actuar y de relacionarse con su entorno, por lo cual se han generado diferentes corrientes que observan y viven el mundo desde diversas perspectivas; el Movimiento Scout se convierte en una de ellas, desde él se pretende contribuir a la formación de los individuos y posibilitar espacios para que desarrollen su vocación y cumplan con sus metas.

Es por eso que surge **ALIANZA POR COLOMBIA**, el cual pretende que los Rovers de la CSA aprovechen los espacios que nos brinda la ciudad para encontrarse con lo que en un futuro será su área profesional, social y familiar, al igual que permitirá el servicio a la comunidad.

Es un programa de acción y compromiso enmarcado por el servicio a la comunidad, el cual se desarrolla a través de actividades concretas, puntuales y requiere de un contacto directo con la sociedad; este trabajo contribuirá al desarrollo social de la Ciudad, el Departamento y por ende de nuestro País.

¿QUÉ SE NECESITA?

Para acceder a este programa el Rover deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- ✓ Pertener a la CSA
- ✓ Ser Rover
- ✓ Poseer un alto espíritu de servicio
- ✓ Ser proactivo
- ✓ Divulgar el Roverismo y el programa Alianza por Colombia

¿CÓMO SE DESARROLLA?

Las actividades podrán desarrollarse a nivel Individual, de Clan o de Corporación, pero siempre presentando resultados de ellas, ya que no podemos olvidar la metodología del programa que son actividades puntuales y concretas.

Se realizarán dos servicios a comunidades específicas donde se trabajará actividades recreativas, educativas y/o de promoción de la salud y prevención de enfermedades. Cada uno de estos servicios se deben realizar en comunidades diferentes.

Comunidades específicas:

- Desplazados
- Discapacitados
- Tercera edad
- Personas en situación de calle
- Personas en situación carcelaria

¿POR QUÉ DE LA INSIGNIA?

La insignia del programa **ALIANZA POR COLOMBIA** será un marco rectangular con el fondo de la bandera de Colombia y sobre ella la letra R como símbolo del compromiso de los Rovers con el proyecto de país que queremos.

Será otorgada por el Jefe de Clan al verificar el cumplimiento de los requisitos y se resaltará la buena labor desarrollada por el (los) Rover(s).



2. DONANTE DE VIDA CSA

La Corporación Scouts de Antioquia lidera esta campaña con el fin de crear una cultura a nuestra sociedad en la donación de órganos y así aumentar día a día los niveles de calidad de vida.

Los Rovers como hermanos mayores seremos quienes difundamos este programa y permitiremos que nuestras familias, amigos y conocidos conozcan, acepten y participen en este programa.

Los Rovers podrán portar esta insignia por realizar campañas sobre la donación de órganos en su familia, instituciones educativas, urbanizaciones y otros y demostrar que 10 personas poseen el carné de donante de órganos gracias a su labor de motivación y capacitación.



La *Asociación Nacional de Trasplantados* es una de tantas organizaciones en Colombia que apoyan y desarrollan capacitaciones sobre la donación de órganos, allí podrás conocer más sobre este proceso, los requisitos, además te explicarán la realidad sobre tantos mitos que existen sobre este tema.

Conoce más de la Asociación Nacional de Trasplantados en su portal de Internet: www.trasplantados.com.

LOS ROVERS VIVENCIANDO LA ECOLOGÍA

Esta línea donde los Rovers vivencian la ecología de manera práctica y dirigida por procesos ya definidos por la Corporación Scouts de Antioquia y que buscan seguir construyendo nación pero desde los elementos de la naturaleza en su desarrollo y sostenibilidad para así crear un mejor mañana para nuestros semejantes.

Se tiene dos programas que el Rover podrá escoger y desarrollar siguiendo los lineamientos de cada uno, estos programas son:

3. **“El Temprano” o Insignia de Servicios al Campo Escuela Scout.**

El Rover deberá desarrollar dos niveles a partir del nivel que posea cuando ingresa al Clan.

Los niveles del Temprano son:

- Temprano Laborioso
- Temprano Forestal
- Temprano Ecológico
- Temprano Guarda Bosques

Conoce los requisitos en el Manual de los Tempranos CSA

4. “Oso Panda” o la Insignia Mundial de la Conservación.

Para los Rovers la etapa es la Azul cuyo tema es Aire Limpio, Agua Pura.



1. **Desarrolle:**

A. Las siguientes actividades:

- Describir las reglas de buen comportamiento en el campo; que conoce el **Código del Aire Libre** y lo practica.
- Limpiar una represa, laguna o quebrada.
- Ir de excursión al campo con una de las Unidades Menores (Cachorros, Lobatos, Scouts, Pioneros) y enseñar ejemplos que muestren cómo el hombre ha dañado la naturaleza y otros ejemplos que muestren cómo la ha mejorado.
- Diseñar un sonoviso o película acerca del tema de la Conservación o específicamente de la protección del aire y el agua. Utilizar el material en apoyo a una comunidad marginada o en un colegio.
- Plantar por lo menos 20 árboles.

B. Desarrolle por lo menos dos (2) de las siguientes actividades:

- Organizar una excursión a una población y enseñar a los jóvenes de la comunidad las riquezas hidrográficas de nuestro país y cómo se deben conservar, los peligros de la contaminación y organizar una brigada de Conservacionistas.
- Hacer un estudio de contaminación del aire.
- Mejorar las condiciones del uso del agua en una comunidad.

2. Conocer y demostrar por lo menos seis (6) de las siguientes situaciones:

- La importancia del agua dulce para el hombre, la agricultura, la industria y que puede uno hacer para ahorrar el agua y no ensuciarla.
- Qué es la marea negra de la muerte, cuáles son sus causas y qué se puede hacer para evitarla.
- La importancia de las plantas en el ciclo del agua.
- Las riquezas hidrográficas que tiene nuestro país.
- Las sustancias que contaminan el agua y el aire.
- La importancia de conservar los bosques para los recursos hídricos.
- Las principales causas de la contaminación del aire.
- La existencia de oxígeno en el aire.
- La fogata y la conservación.
- Como el río también puede contaminar el aire.

3. Realice por lo menos tres (3) de las siguientes acciones:

- Organizar una excursión de exploración del agua a un río, una laguna, una quebrada y hacer una práctica de limpieza y protección.
 - Construir una planta modelo de purificación de aguas negras.
 - Colocar vallas de protección de la naturaleza.
 - Organizar una expedición a un Parque Nacional.
-
-

4. Multiplicar el Mensaje, realice por lo menos dos (2) de las siguientes acciones:

- Entusiasmar a otros jóvenes y adultos en el cuidado y conservación de la naturaleza.
- Motivar a otros jóvenes y adultos para que protejan el agua pura y el aire limpio.
- Concientizar a otros acerca de la importancia de usar racionalmente los recursos y su adecuada utilización.
- Divulgar las ideas de **INSIGNIA MUNDIAL DE LA CONSERVACION.**