

**WEBELOS CSA**

**Generalidades**



**Documento oficial**

## PERFIL WEBELO CSA

(Niños y Niñas de 10 a 12 años)

### MOWGLI HECHO HOMBRE (NATHOO)

Nathoo, aquel “Dios de los Bosques”, como lo llamó su madre Messua, ya deja de ser un niño para crecer y hacerse alto y fuerte, con extraños pensamientos y sentimientos que nunca antes había experimentado; es el hombre que retorna al hombre.

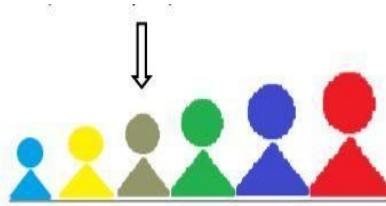
En coherencia con el modelo educativo de la CSA, nos hemos dado a la tarea de contribuir en la formación integral de nuestros “muchachos” como bien los llamaba B.P. dando aportes desde el aprender haciendo, para que crezcan en relaciones consigo mismo y con los otros, con Dios, con su patria y su hogar.



## UNIFORME



Color caqui.



## WEBELOS

El nombre que reciben los integrantes de la unidad es WEBELOS que es la abreviatura de la frase “**WE** will **BE LOYal Scouts**”, - “Seremos Scout Leales”, que a su vez representa el lema de la Unidad.

### MARCO SIMBÓLICO:

- **AMBIENTE:** El Bosque
- **FONDO ROMÁNTICO:** La Exploración

### ESTRUCTURA: SISTEMA Y ÓRGANOS DE GOBIERNO.

- El **sistema** en la Aldea de Webelos es el Sistema de Aldea.
- Existen en la Aldea de Webelos, dos **órganos de gobierno**: uno de los muchachos y otro de la jefatura. En cada uno de ellos se toman decisiones de acuerdo al nivel de responsabilidad de sus integrantes en relación.

**Quiere decir esto que el Consejo Webelo es el gobierno de los muchachos por los muchachos, y que en este escenario también se toman decisiones.**

→ Consejo Webelo: Conformado por los Líderes y Sublíderes de tribu, más el Jefe de la Unidad y su equipo de Jefatura. En algunas ocasiones puede participar la Aldea en general.

→ Consejo de Aldea: Conformado por la Jefatura de la Unidad.

### PRINCIPIOS:

Dios  
Patria  
Hogar

### VIRTUDES:

Lealtad  
Pureza

## Amistad

**LLAMADO:** El Jefe de Webelos usa un silbato para llamar la Aldea, así: 1 línea larga, 2 cortas y 1 larga, simulando el dibujo de la letra *W*. Primero se hace el llamado de atención, que es la primera línea larga. Los tres pitazos restantes se hacen de la siguiente manera: con la punta del dedo índice se cubre la mitad del orificio del silbato, luego se levanta y finaliza nuevamente con el dedo a mitad de orificio con un silbido más largo, logrando el sonido particular que caracteriza a la Aldea.

## **GRUPOS NATURALES: Tribus**

Según la antropología, los grupos humanos nacen en familias de lazo, que acorde a las condiciones se asocian con otras para intercambiar alimentos, cuidados, etc. A esta agrupación se le conoce con el nombre de tribu, quienes habitan un mismo espacio que permite satisfacer las necesidades humanas básicas de todos sus integrantes.

Para que un grupo sea considerado como tribu debe cumplir con 3 características: que todos pertenezcan a un mismo grupo común, costumbres y tradiciones similares e ideales comunes.

Es por esto que la Sección en la Aldea de Webelos es la Tribu, una agrupación de 4 o 5 Webelos del mismo sexo, que tienen un Líder y un Sublíder que encabezan la Tribu.

En consonancia con el Modelo Educativo CSA, la estructura pedagógica de las Aldeas es universal y no debe circunscribirse a aspectos particulares históricos, étnicos, culturales, geográficos, etc.

Sin embargo, dada la riqueza simbólica de los Grupos y Unidades Scouts en la CSA, cada Aldea en particular puede adoptar los nombres, emblemas, metáforas y demás símbolos que le confieran identidad propia; siempre en estricto apego al Espíritu Scout.

**SANTO PATRONO:** Santo Domingo Savio



Domingo (Doménico) Savio nació en Italia (1842), en una familia muy humilde. Demostró una preparación y una madurez religiosa muy poco común para los niños de su edad, por lo que fue admitido para recibir su Primera Comunión a los siete años, cuando en aquellos tiempos se hacía a los doce. En poco tiempo recorrió un largo camino de santidad, obra maestra del Espíritu Santo y fruto de la pedagogía de san Juan Bosco. Murió tres semanas antes de cumplir los 15 años de edad, siendo el santo no mártir más joven de la Iglesia católica. Pío XI dijo: «fue santo porque luchó para vencer los malos ejemplos y tentaciones, y corresponder generosamente a la Gracia». Es un ejemplo para los Webelos porque a la corta edad de 11 años decidió que quería ser santo, siendo un ejemplo de vida, símbolo de buenos valores e inocencia.

## **ORACIÓN**

Oh mi buen Señor:

Enséñanos a ser leales, a vivir con alegría y a ayudar a los demás. Y en nuestra senda junto a Ti, concédenos la fuerza para ser ejemplo de amor y de bondad.

Santo Domingo Savio, ruega por los Webelos.

## **PROMESA**

Prometo ser leal con Dios, mi Patria y mi Hogar; ayudar a los demás y cumplir fielmente la ley del Webelo.



## **LEY**

- El Webelo es leal
- El Webelo es responsable
- El Webelo es respetuoso
- El Webelo es útil

- El Webelo es alegre

## **PLAN DE ADELANTO: SENDAS PARA WEBELOS.**

### **SENDA DEL SER**



### **CARÁCTER Y AFECTIVIDAD**

Esta es una edad de hacer, producir e imaginar. En este campo de la vida, crecen y aprenden rápidamente, están en la madurez de la infancia. Hay que tener en cuenta que la evolución de las niñas se adelanta a la de los niños.

Frente a esta área existe un ingreso a lo social, un comportamiento frente al contexto en el cual se desenvuelve el niño y también un apego frente a las cosas y personas, de ahí es donde surgen ciertas emociones y sentimientos para ir formando un carácter. Por ello se busca con ellos, que adquieran sentimientos y autoestima.



## SENDA DEL TUCÁN

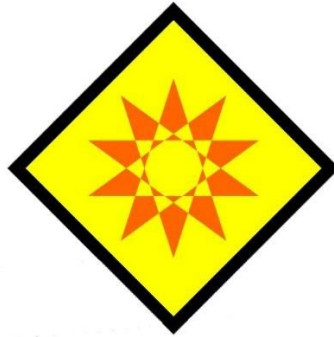


## SOCIABILIDAD

Los diversos contextos en los que se relacionan los niños van dando lugar a nuevas influencias sobre el desarrollo de la personalidad. De cada una de las personas con las que se interactúa va consolidando aspectos de su personalidad que habían empezado a construirse.

Se pretende dejar de lado ese egocentrismo característico de la primera infancia, para pasar a procesos mentales relacionados con la adquisición de conocimientos necesarios para integrarse en el medio social: valores, normas, costumbres, responsabilidades; al igual que procesos conductuales, es decir, cómo comportarse en cada espacio y con diferentes personas.

## SENDA DEL SOL



## ESPIRITUALIDAD

En esta área el niño gracias a su capacidad de asombro y emotividad pueden resultar innatos ante el hecho de creer en alguien, por más pequeños que resulten es necesario empezar a crear bases para que sepan interpretar hechos o situaciones que ameriten de creencias y más aún que está en una constante socialización de pensamientos e ideas.

Otra situación evidente es solucionarle preguntas que saldrán en cualquier momento y que lo inquietarán al ver diversas prácticas que encontrará en su medio.

## SENDA DE LA LUNA



## CREATIVIDAD

El desarrollo de la creatividad debe ser un fin principal si queremos tener niños independientes y autónomos en su forma de pensar, que puedan confrontar bien las situaciones que viven, que sean perceptivos al entorno, y que logren una inclinación hacia la exploración del mundo que los rodea.

Un niño creativo es capaz de encontrar diferentes alternativas de solución a los problemas y tienen un mejor desempeño escolar. Se hace necesario dejarlo hacer y que busque alternativas frente a lo que suceda en su entorno.

## SENDA DEL RÍO



## CORPORALIDAD

En teoría, los niños, al dominar su cuerpo, adquieren sentimientos de competencia esenciales para su salud mental. Se consigue control postural e independencia al desplazarse.

Aquí no se considera al niño como un cuerpo lleno de músculos que hay que entrenar para que tengan fuerza, sino que busca que tengan movimientos intencionados, creativos e inteligentes, además del conocimiento de su propio cuerpo, cuidado y aprecio.

En este período la inteligencia del niño se caracteriza por ser fundamentalmente práctica, ligada a lo sensorial y a la acción motora.

## ESPECIALIDADES PARA WEBELOS



Son de borde azul oscuro. Las especialidades consideradas obligatorias son natación y primeros auxilios, cada una de ellas desarrollada al nivel de las edades de los webeles.

Hay fabricadas 8 insignias en la actualidad para los Webeles, que son en orden de aparición amigo de los animales, alto pionerismo, natación, coleccionista, cocina, primeros auxilios, artista y deportista. Sin embargo, está a merced de cada aldea y basados en los talentos de cada Webelo gestionar y otorgar tantas especialidades como sean necesarias.

# LÍNEA DE ASCENSO



**Explorador**  
W

5 Sendas  
5 Especialidades

**Caminante**  
W

2 Sendas  
2 Especialidades



# GRAN JUEGO

## Pruebas transitorias

### PRUEBAS DE INVESTIDURA

1. Conoce una breve historia del escultismo y su fundador Baden-Powell.
2. Escucha y aprende el significado de la historia de la buena acción.
3. Conoce el significado del saludo de la mano izquierda.
4. Conoce la oración del Webelo y quién es el Santo Patrono de la unidad.
5. Conoce la historia de tu Grupo y tu Aldea.
6. Explica el significado del lema de tu Aldea.
7. Explica el significado de los símbolos de tu Aldea.
8. Conoce y explica los principios scout y las virtudes del Webelo.
9. Explica el significado de la seña scout.
10. Conoce, explica y demuestra que vives según la promesa y ley del Webelo.
11. Demuestra que sabes qué significan las 5 sendas para Webelos del plan de adelanto.
12. Conoce y explica el lema y el tótem de la Tribu a la cual perteneces.
13. Demuestra que conoces las normas básicas de técnica para desarrollar el escultismo al aire libre, participando activamente en un campamento y en donde puedas aplicar: nudos y amarres básicos, saber armar y desarmar una carpa correctamente, conocer sus partes y cuidados.
14. Explica el significado de la Bandera de la Aldea.
15. Demuestra un buen rendimiento en las actividades académicas.

## SENDA DEL SER (CARÁCTER Y AFECTIVIDAD)



1. Con la ayuda de tus Jefes realiza una actividad de promoción o prevención sobre el buen manejo de las redes sociales y la tecnología.
2. Elige un líder de tu agrado al cual admires. Realiza una muestra artística resaltando las características de este personaje.
3. Participa activamente en alguno de los órganos de gobierno de tu Aldea.
4. Demuestra que conoces los derechos del niño, que cumples con tus deberes en el hogar, en el colegio, en la Aldea y en tu Grupo Scout.
5. ¿Has pensado en qué quieres ser cuando seas grande? Representa tu idea mediante la personificación de esta figura que tienes en mente, donde muestres las características de la profesión u oficio que quieres ejercer en el futuro y muéstralo al resto de la Aldea.
6. Con la ayuda de tus Jefes, de forma individual o junto a tus compañeros de Tribu, planea, diseña, ejecuta y evalúa una actividad económica, con la cual puedas alcanzar una meta trazada.
7. Participa de una caminata nocturna.
8. Participa de una vivaqueada.

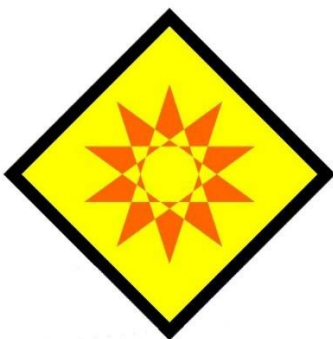


## SENDA DEL TUCÁN (SOCIABILIDAD)



1. Participa en uno de los medios de comunicación de tu Aldea o Grupo Scout: boletín impreso, cartelera, página web, blog, redes sociales, entre otros.
2. Realiza una buena acción en tu comunidad.
3. Programa y realiza una integración entre los miembros de su familia y los Jefes de la Aldea.
4. Realiza un servicio en tu Grupo Scout o en la comunidad.
5. Junto a tus compañeros de Tribu programa y ejecuta una reunión de Unidad.
6. Participa en una actividad con otra Unidad de tu Grupo u otro Grupo Scout.
7. Explica el significado del color de los uniformes de las demás Unidades.
8. Participa activamente en una fogata de campamento.

## SENDA DEL SOL (ESPIRITUALIDAD)



1. Investiga sobre nuestro patrono Santo Domingo Savio y escribe en tu cartilla W lo que aprendiste de él.
2. Junto con tus Jefes participa en el montaje de una ceremonia de tribu, Aldea o Grupo Scout.
3. A través de un escrito personal expresa la idea que tienes a cerca de tu Dios y compártelo con tus Jefes.
4. Investiga acerca de una creencia religiosa diferente a la que tú practicas, reconoce las diferencias y similitudes existentes entre ambas, así mismo la importancia del respeto por las otras religiones. Socializa tu experiencia.
5. Elige uno de los siguientes temas: agua, aire, fuego, animales y plantas, y realiza un experimento, una muestra o un proyecto para exponer su importancia para el medio ambiente.
6. Participa activamente en un proyecto ecológico.
7. Explica la importancia del cuidado de la naturaleza para la conservación del medio ambiente.
8. Participa activamente en una jornada de siembra de árboles o plantas.

## SENDA DE LA LUNA (CREATIVIDAD)



1. ¿Cargas tu cartilla W en cada reunión? Demuestra que lo haces, lo cuidas y que consignas allí todas tus vivencias scouts.
2. Conoce y practica la siguientes claves; W, cajón y una de sustitución de letras (abuelito, eucalipto, murciélago...)
3. Elabora una manualidad con la técnica artística que más te guste y enséñale a tus compañeros de Aldea.
4. Realiza un álbum de fotografías en el que muestres los instantes más importantes de tu vida.
5. Escribe un relato para el libro de oro de tu Aldea.
6. Realiza un dibujo o pintura con temática scout y aplica la técnica artística que prefieras. Explica el proceso de elaboración a tus Jefes.
7. Participa en una obra de teatro o representación para tu Unidad o Grupo durante una fogata, celebración o momento especial.
8. Con elementos naturales, realiza un símbolo que identifique a tu Tribu o Aldea.

## SENDA DEL RÍO (CORPORALIDAD)



1. Demuestra que conoces y sabes aplicar nudos y amarres a través de:
  - Una astucia o una construcción que elabores durante un campamento
  - Un modelo a escala o maqueta de una astucia o construcción de campamento.
  - Un cuadro de nudos y amarres (mínimo 10)
  - O alguna otra opción que elijas con tu Jefe de Aldea.
2. Identifica cada uno de los elementos de un botiquín de primeros auxilios y aprende a utilizarlos correctamente.
3. Participa al menos de dos caminatas scouts.
4. Explica cómo mantener una buena higiene personal.
5. Demuestra que posees hábitos de vida saludable, a partir de buena alimentación y un descanso adecuado.
6. Participa de una actividad scout en la que demuestres que posees un buen estado físico.
7. Aprende a identificar los puntos cardinales al menos de dos maneras distintas, sin usar brújula.
8. Demuestra que posees las habilidades básicas para desenvolverte en el agua.
9. Conoce quién es Kim y realiza juegos para cada uno de los 5 sentidos.
10. Lee un texto de tu agrado y comparte con tu Jefe de Aldea qué aprendiste, qué fue lo que más te gustó y por qué lo elegiste.