

**Programa de
Jóvenes.**
**Glosario de términos usados
en Programa educativo**



✓ *Glosario*



Programa de Jóvenes

“Glosario de términos usados en Programa educativo”

Es una publicación oficial de:
Scouts de Argentina

Realizado por:
Comité Ejecutivo
Dirección de Programa de Jóvenes

1ª edición, marzo de 1998
2ª edición, junio de 1998
3ª edición (aumentada y corregida), 2006

© 2006 Scouts de Argentina
Libertad 1282
C1012AAZ Capital Federal

Los textos e imágenes de este documento pueden ser reproducidos en todo o en parte con autorización de Scouts de Argentina.
programa@scouts.org.ar



Scouts de Argentina
es miembro de la
Organización Mundial
del Movimiento Scout

CAPÍTULO 1. GLOSARIO

Cada Indaba de rama es un proceso de construcción compartida, investigación y actualización permanente de la propuesta de Programa.

El presente Glosario es una ayuda para comprender el sentido dado a los términos usados en los documentos asociativos del área Programa de Jóvenes.

Este documento está dirigido a los equipos de soporte y animación territorial, especialmente a Formadores, Asistentes Distritales y Zonales de Programa y a Auxiliares Distritales de Rama.

Aunque su lectura por los dirigentes de Grupo puede resultar un poco aburrida, puede ser una referencia útil en la Biblioteca de cada Grupo Scout.

- ✓ **Actitud:** predisposición relativamente estable de conducta. Generalmente todo a objetivo educativo contiene, entre otras conductas deseables, el logro de una actitud (saber ser).
- ✓ **Actitud educativa:** predisposición relativamente estable de las personas a educar, que involucra: a) un componente cognitivo o intelectual; b) un componente afectivo y c) un componente reactivo, que permite enfrentar una situación de una manera determinada.
- ✓ **Actividades:** serie de experiencias, basadas en acciones y relaciones, que ofrecen al joven la oportunidad de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes orientadas por un objetivo dado.
- ✓ **Actividades educativas:** En el Movimiento Scout los jóvenes aprenden a partir de la acción. Los jóvenes son protagonistas de las actividades, las proponen y las eligen por sí mismos y las preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de los voluntarios adultos que los aconsejan y acompañan desde su rol educador. Decimos que una actividad es educativa cuando es DURAS (desafiante, útil, recompensante, atractiva y segura).
- ✓ **Actividades de refuerzo:** tareas específicas dentro o fuera de la sección, que se sugieren al joven por parte del dirigente encargado de su seguimiento y evaluación, con el propósito de que adquiera experiencias que le permitan reforzar una determinada conducta que le ha sido difícil de lograr.
- ✓ **Actividades externas:** son aquellas actividades que los jóvenes realizan fuera del Grupo Scout y sin una vinculación directa con él.
- ✓ **Actividades fijas:** son aquellas actividades que necesitan realizarse continuamente para crear el ambiente previsto por el método y que se realizan siempre de un modo similar. Son actividades fijas, por ejemplo, los campamentos, las ceremonias.
- ✓ **Actividades instantáneas:** también llamadas "actividades sorpresa" son aquellas actividades espontáneas, no planificadas en el calendario de actividades de la sección y que pretenden atraer la atención de los jóvenes, generar un momento de diversión u ocupar un tiempo libre imprevisto.
- ✓ **Actividades internas:** son aquellas actividades que se realizan dentro o fuera de la sección, pero por iniciativa de su programa de actividades.
- ✓ **Actividades variables:** actividades referidas a diversos contenidos, que contribuyen al logro de objetivos de manera específica y que no se repiten, salvo que los jóvenes así lo deseen.

- ✓ **Afectividad:** área de crecimiento definida en el sistema educativo scout, que apunta al desarrollo de la capacidad de obtener y mantener un estado interior de libertad, equilibrio y madurez, integrando la vida afectiva al comportamiento.
- ✓ **Agente educativo:** personas, grupos, organismos, instituciones o estructuras que intervienen en el proceso educativo. Los agentes pueden ser intencionados, como la familia y la escuela, o sin intención, como los medios de comunicación, los grupos de pertenencia, etc.
- ✓ **Agentes de la evaluación:** todos aquellos que intervienen para dar su opinión sobre los resultados de una actividad, o sobre la progresión personal de los jóvenes. Por ejemplo, los agentes de evaluación en una unidad son los dirigentes, los propios jóvenes, padres y otros que están en condiciones de expresar juicios de valor sobre los logros obtenidos.
- ✓ **Aprendizaje:** Proceso mediante el cual el sujeto incorpora contenidos, adquiere destrezas o habilidades prácticas, cambia sus actitudes o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción.
- ✓ **Aprendizaje por la acción:** Elemento propio del método scout que alude a la educación activa y en virtud del cual se plantea que los jóvenes aprendan por sí mismos a través de la observación, el descubrimiento, la elaboración, la innovación y la experimentación.
- ✓ **Aprendizaje a través del juego:** Elemento del método scout que promueve el aprendizaje fomentado en los jóvenes una "actitud de juego" y utilizando el juego como actividad que contribuye a la integración social.
- ✓ **Aprendizaje a través del servicio:** Elemento del método scout que, como expresión de los principios sociales del Movimiento, propicia que los jóvenes asuman una actitud solidaria, realicen acciones concretas de servicio y se integren progresivamente en el desarrollo de sus comunidades.
- ✓ **Apropiación de un territorio:** Uno de los tres dinamismos esenciales que apoyan el marco simbólico en la Unidad Scout, junto con el gusto por explorar y la pertenencia a un grupo de amigos. Responde a la necesidad de los jóvenes de descubrir y generar nuevos espacios, más amplios que los de la niñez, a través de los cuales puedan expresarse y proyectarse.
- ✓ **Aptitud:** Disposición o habilidad del individuo para ejercer cierta tarea o realizar determinada actividad.
- ✓ **Anexo técnico:** documento que acompaña algunas fichas de actividades que requieren de información técnica específica para su realización.
- ✓ **Aprendizaje por la acción:** elemento del método scout que alude a la educación activa y en virtud del cual se plantea que los jóvenes aprenden por sí mismos a través de la observación, el descubrimiento, la elaboración, la innovación y la experimentación.
- ✓ **Área de crecimiento:** cada una de las dimensiones de la personalidad que en conjunto comprenden la totalidad de las expresiones del ser humano, y que para efectos metodológicos se expresan por separado en la propuesta educativa del Movimiento Scout. A la vez que el Movimiento reconoce que cada persona actúa como un todo indivisible, desde una perspectiva educativa entiende la utilidad de considerar la variedad de las expresiones de la personalidad y de ordenar sus diversas áreas con el objeto de: asegurar que las actividades desarrolladas atiendan a todos los aspectos de la personalidad de los jóvenes; contribuir a que los jóvenes distingan las diferentes realidades que viven en ellos; ayudarlos a crecer en todas esas dimensiones; y evaluar su crecimiento en esas distintas dimensiones. Así definidas, las áreas

de crecimiento son seis: corporalidad, creatividad, carácter, afectividad, sociabilidad y espiritualidad.

- ✓ **Asamblea de la Unidad:** Uno de los tres componentes de la estructura de la Unidad Scout, junto con el Consejo de Unidad y el equipo de dirigentes. Fija las normas de convivencia, decide las actividades de la Unidad y está integrada por todos sus miembros, aunque los dirigentes participan en ella sin derecho a voto.
- ✓ **Ayudante de sección:** voluntario adulto miembro del equipo de dirigentes de la sección que colabora en el desarrollo del programa de actividades de la sección, anima la participación de los jóvenes, contribuye al seguimiento de su progresión personal y participa en las tareas educativas y de gestión que corresponden al equipo de dirigentes de la sección.
- ✓ **Autoevaluación:** capacidad de valorar el trabajo, obras o actividades realizadas por uno mismo y sus resultados. La autoevaluación supone la capacidad de diagnosticar las propias posibilidades de alcanzar los objetivos propuestos y la participación libre en los procesos de aprendizaje consecuentes para lograrlos.
- ✓ **Bitácora:** Publicación orientada a los jóvenes y las jóvenes de la Rama Scouts, que complementa la animación del programa scout y que facilita el seguimiento y la evaluación de su progresión personal. Existen cuatro bitácoras, una por cada etapa de progresión.
- ✓ **Buena acción:** compromiso que identifica a los scouts en todo el mundo y que consiste en la realización de una acción en beneficio de los demás, como manifestación del espíritu de servicio que los guía.
- ✓ **Cacería:** en el Marco Simbólico de la Rama "Lobatos y Lobeznas" es el nombre que se acostumbra dar a las excursiones de un día de duración. Algunas Manadas, imitando las incursiones de caza de los lobos, acostumbran extender el concepto a toda actividad que signifique salir del cubil, aun cuando no se realice al aire libre.
- ✓ **Campo de aprendizaje:** Estructura inmaterial pero real, que atraviesa la sección en todos los sentidos, influyendo en la conducta de todos sus integrantes y facilitando el aprendizaje. Algunos de los factores que interactuando entre sí generan un campo de aprendizaje, son la relevancia del método, el interés por el crecimiento personal de cada joven, los incentivos a la participación, la creatividad y la innovación, la información fluida, el reconocimiento oportuno de los logros, la estimulación de las opiniones divergentes, la disposición de los líderes a aprender, el respeto al sistema de patrullas.
- ✓ **Capacidad:** Aptitud y habilidad para realizar un acto físico o mental, ya sea innato o alcanzable por el aprendizaje. Se suele distinguir entre habilidades generales, relacionadas con todo tipo de tareas pero especialmente con aquellas del campo cognitivo e intelectual; y habilidades específicas, que tienen que ver con un tipo particular de tareas.
- ✓ **Capacidad educativa:** aptitud y habilidad para contribuir a la educación de los otros. Se trata de una de las condiciones necesarias para el ejercicio de las funciones de cualquier dirigente scout, especialmente si desarrolla su tarea en la línea de programa de jóvenes.
- ✓ **Carácter:** área de crecimiento definida en el sistema educativo scout, referida a la disposición permanente de la voluntad del hombre para organizar sus impulsos y fuerzas de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética, confiándole a su comportamiento cierto perfil personal.
- ✓ **Carácter permanente:** En las Ramas Scouts y Caminantes es uno de los elementos del grupo informal (patrulla o equipo), junto con el principio de libre integración y la identidad

- propia. Ese elemento refiere a que el grupo estable con miembros estables, que a través de la vivencia y de la acción de sus integrantes construye una historia, establece tradiciones y pone en común su compromiso.
- ✓ **Caracteres sexuales:** Rasgos morfológicos y fisiológicos que se presentan en los organismos con relación a su sexualidad o simplemente a su actividad reproductora. Se clasifican en: primarios, los que afectan a las gónadas, testículos y ovarios, es decir, a los órganos directamente involucrados en los procesos de la copulación y reproducción; y secundarios, que se refieren a las modificaciones físicas que guardan relación con el sexo o con la reproducción como por ejemplo, la aparición de vello púbico y axilar, cambios en el timbre de voz, sudoración con olor y otros.
 - ✓ **Características del desarrollo de los jóvenes:** Con el objeto de determinar las etapas que se establecen durante el transcurso del proceso hacia los objetivos terminales, es preciso conocer los diversos aspectos del desarrollo evolutivo de niños y jóvenes. Para ello se debe considerar que el desarrollo personal es un proceso en el cual influyen múltiples causas: unas de carácter interno, relacionadas con la conformación psíquica y genética de las personas, así como su propia maduración; y otras, de naturaleza externa, que dependen de la cultura y el medio en que el joven se desarrolla, igualmente su experiencia personal y sus procesos de aprendizaje. Este último aspecto es de incumbencia y responsabilidad de cada dirigente complementariamente a las orientaciones de las Guías de Rama.
 - ✓ **Carpeta personal:** portafolio individual que mantienen los dirigentes respecto de cada miembro de la sección, en que se incluye la ficha individual, además de todo otro antecedente o documento que se estima importante para mantener la historia del paso de cada joven por el Grupo Scout.
 - ✓ **Cartilla para jóvenes:** publicación scout orientada a niños y jóvenes miembros del Movimiento que complementa la animación del programa que se ofrece en su sección, y que facilita el seguimiento y evaluación de su progresión personal. En la Rama Lobatos y Lobeznas se han publicado cuatro cartillas y en Rama Scouts se prevé la utilización de "Bitácoras" para cada etapa de progresión.
 - ✓ **Ceremonias, fiestas y celebraciones:** son acciones del Marco Simbólico. El término es empleado en las Guías de rama para referirse tanto a las fiestas como a las ceremonias. Recomendamos leer el Documento Básico 7 "Ceremonias, fiestas y celebraciones en Scouts de Argentina".
 - ✓ **Ciclo de programa:** Herramientas de planificación participativa donde se involucra a los jóvenes en la selección, diseño, organización, ejecución y evaluación de las actividades de una sección. En el ciclo se realiza el seguimiento y evaluación de la progresión personal de niños y jóvenes. La participación de los jóvenes en las tareas enunciada no exime al dirigente de su responsabilidad pedagógica de realizar el planeamiento educativo e intervenir pedagógicamente cuando es necesario. Aunque varía según la rama y según la madurez del grupo, cada ciclo abarca un período aproximado de tres meses.
 - ✓ **Ciclos de desarrollo:** períodos determinados por las características evolutivas de niños y jóvenes que dan origen a las ramas del Movimiento Scout. Los ciclos de desarrollo establecidos en la propuesta educativa scout son: infancia intermedia, preadolescencia, adolescencia y juventud originando las Ramas "Lobatos y Lobeznas", Scouts, Caminantes y Rovers, respectivamente.
 - ✓ **Coeducación:** propuesta educativa para ambos sexos, que privilegia las relaciones de cooperación y complementación, teniendo como precepto el respeto por las potencialidades personales y por fin el desarrollo de las capacidades de relación.

- ✓ **Competencia:** Capacidad para llevar a cabo determinadas actividades o tareas.
- ✓ **Conciencia moral:** Facultad propiamente humana que permite al hombre y a la mujer reconocer el bien y el mal y que implica la percepción de normas y valores de carácter ético que guían su acción y orientan su proyecto de vida.
- ✓ **Consejo de Grupo:** decimos que el Consejo de Grupo es una comunidad educativa porque deseamos remarcar su rol en la supervisión y animación del programa por encima de cuestiones administrativas. Es el organismo máximo de toma de decisiones en el Grupo Scout. Está conformado por todos los dirigentes del Grupo, los representantes de los padres, los de la entidad patrocinante y los Asesores Religiosos del Grupo. El Consejo de Grupo se reúne aproximadamente una vez al mes y sus principales tareas son supervisar y animar el trabajo de todas las secciones, apoyar el desempeño de los dirigentes y evaluar los resultados.
- ✓ **Consejo de la Roca:** es el organismo máximo de toma de decisiones en la Manada, integrado por todos sus miembros, tanto niños como dirigentes. Una de sus tareas más importantes es la aprobación del plan de actividades de un ciclo de programa.
- ✓ **Consejo de Patrulla:** En la Rama Scouts es el organismo máximo de toma de decisiones en la Patrulla y su única estructura formal. En él participan todos los miembros de la patrulla bajo la presidencia del Guía de Patrulla. Tiene a su cargo asuntos relevantes como decidir las actividades de patrulla, determinar las actividades de Unidad que la patrulla propondrá a la Asamblea, evaluar las actividades, conocer la autoevaluación de la progresión de sus miembros y contribuir a ella, elegir al Guía y Sub guía de Patrulla y nombrar los demás cargos en la patrulla.
- ✓ **Consejo de Unidad:** En la Rama Scouts es uno de los tres componentes de la estructura de la Unidad Scout, junto con la Asamblea de Unidad y el Equipo de Dirigentes. Lo conforman los guías y subguías de patrulla y el equipo de dirigentes, se reúne al menos una vez al mes y lo coordina, generalmente, el Jefe de sección. El Consejo cumple una doble función: es organismo de gobierno, encargado de las operaciones, e instancia de aprendizaje para sus miembros.
- ✓ **Conducta:** forma en que actúan y reaccionan las personas, observable por otras personas. Así definida, la conducta es un hecho externo y objetivo. Pero debemos advertir que hoy se le otorga a la expresión una amplitud mayor, incluyendo en ella los procesos internos de la persona asociados a sus manifestaciones externas, como la motivación y el propósito. En las Guías de rama ha sido usada en este sentido amplio, llamando "conductas" a los conocimientos, actitudes y habilidades propuestas en los objetivos. Debemos también señalar que para algunos se denomina conducta a las reacciones que requieren un proceso consciente y comportamiento a cualquier tipo de reacción. Otros, consideran comportamiento sólo al conjunto de las manifestaciones externas de la personalidad. No obstante estas diferencias y matices, en las Guías de rama ambas expresiones se han usado como sinónimas.
- ✓ **Conocimiento:** el término es usado en las Guías de rama en su sentido pedagógico como comprensión que la persona adquiere de algo que notoriamente pertenece a la realidad y que por el acto de aprendizaje pasa de desconocido a conocido. Generalmente todo objetivo educativo contiene, entre otras conductas deseables, el logro de un conocimiento (saber). Se alude como cognitivo a todo aquello que pertenece a este campo.
- ✓ **Corporalidad:** área de crecimiento que se refiere a aquella dimensión de la personalidad según la cual se promueve la responsabilidad personal en el crecimiento y funcionamiento del propio cuerpo.

- ✓ **Creatividad:** área de crecimiento que alude a la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.
- ✓ **Cultura interna de la patrulla:** Las normas que una patrulla se da y que tienen relación con la forma en que se hacen las cosas en ella. La cultura cambia a medida que la patrulla evoluciona.
- ✓ **Desarrollo:** evolución de una persona y de sus funciones y capacidades hacia conductas de mayor calidad o consideradas superiores. Hacemos una diferencia entre desarrollo y crecimiento en cuanto el desarrollo supone un proceso de construcción y no sólo algo dado, y en que si bien está ligado al crecimiento físico, le agrega componentes cualitativos. A pesar de esa diferencia, generalmente las Guías de rama usan ambas expresiones significando lo mismo.
- ✓ **Desarrollo integral:** uno de los propósitos del Movimiento, que apunta al desarrollo simultáneo y equilibrado de todas las dimensiones de la personalidad de los niños y jóvenes, suscitando, formando y dando oportunidades de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona.
- ✓ **Destreza:** Habilidad, arte o dominio de la forma de hacer una cosa. Por lo general, la destreza se entiende vinculada a una actividad específica, por lo que supone el dominio de formas específicas de llevar a cabo determinada tarea. En las Guías de rama, se ha utilizado como sinónimo de habilidad.
- ✓ **Diagnóstico de la sección:** actividad realizada por los dirigentes en el momento de empalme de un ciclo de programa con el siguiente. Su función es sacar conclusiones sobre el estado actual de la sección, establecer el énfasis educativo del próximo ciclo de programa y definir las características de la propuesta de actividades que se presentará a los jóvenes.
- ✓ **Dinamismos esenciales:** Bajo este concepto se mencionan los centros de interés predominantes en los jóvenes. Por ejemplo durante la primera etapa de la adolescencia: el gusto por explorar, el interés por la apropiación de un territorio y la pertenencia a un grupo de amigos. Apoyados en ellos, se estructura el marco simbólico en cada rama.
- ✓ **Dirigente Scout:** voluntario adulto mayor de edad que constituye un testimonio del Proyecto Educativo y que se caracteriza por su rectitud personal, su madurez emocional, su integración social y su capacidad de actuar asertivamente y formar equipo con otras personas. Existen distintas "líneas" en las que una persona puede desempeñarse como dirigente scout: "programa de jóvenes", en contacto educativo directo con los jóvenes, en cualquiera de las Ramas del Movimiento; "gestión institucional", prestando servicio en tareas administrativas y de gestión al interior de la Asociación; y "formación", orientada a la formación de dirigentes en estas tres líneas. A quienes se desempeñan en la línea de programa de jóvenes también se los llama educadores scouts.
- ✓ **Diseño de actividades:** determinación de los componentes de una actividad y de la relación que mostrarán entre ellos una vez puesta en práctica. El diseño de actividades comprende el diseño de los objetivos de la actividad, la consideración de los detalles logísticos de su implementación, el establecimiento de criterios para su evaluación y la determinación de los responsables de llevarla adelante.
- ✓ **Diseño de la Unidad Scout:** Bajo este concepto se entiende aquella tarea propia del equipo de dirigentes que consiste en ver cómo los elementos del Método Scout se articulan para desempeñarse como un todo en una realidad determinada. Las tareas que comprende el

diseño de una Unidad Scout son diversas y para diseñar se estima que es necesario comprender el método en su totalidad, saber leer la realidad del entorno y conocer a los jóvenes que forman parte de la Unidad.

- ✓ **Diversidad en la unidad:** El desarrollo del programa de jóvenes está condicionado por la necesidad de mantener tanto la unidad como la diversidad de la propuesta educativa. La unidad se expresa en la Misión (propósito del Movimiento Scout), en la fidelidad al Método Scout y al ideario pedagógico de Baden-Powell. La diversidad se expresa en la flexibilidad necesaria para dar respuesta a las distintas realidades en las cuales se aplica (variedad de situaciones y de medios sociales, geográficos y económicos).
- ✓ **Educación formal:** actividad intencionada, organizada y conducida por un establecimiento educacional e inscripta dentro del sistema escolar legalmente establecido, cuyo fin es la promoción en los niños y jóvenes de cambios de conducta, actitudes, disposiciones y capacidades a través de procesos de enseñanza y aprendizaje de contenidos culturales.
- ✓ **Educación no formal:** actividad educativa intencionada y sistematizada que se desarrolla de manera independiente del sistema escolar formal y que tiene por finalidad contribuir al desarrollo de las dimensiones de la personalidad que comúnmente no se contemplan dentro de la escuela, ya sea en el desarrollo personal o en la adquisición de competencias para la vida personal y social.
- ✓ **Educación permanente:** uno de los propósitos del Movimiento Scout en virtud del cual se promueve el aprendizaje personal, la autoformación y la superación constante, basado en la necesidad y la posibilidad que todas las personas deben tener de aprender incesantemente durante toda su existencia.
- ✓ **Ejecución de actividades:** una de las fases centrales del ciclo de programa junto con la evaluación, que consiste en llevar a la práctica el plan trazado desde la selección, organización, diseño y preparación de las actividades.
- ✓ **Empatía:** Capacidad de reproducir en uno mismo los sentimientos de otra persona y así comprenderla, “poniéndose en su lugar”.
- ✓ **Énfasis educativo:** visión general del futuro que responde al diagnóstico y que procura fortalecer los aspectos positivos detectados, corregir los negativos, y orientar las acciones correctoras a realizar durante el ciclo de programa que comienza.
- ✓ **Entidad patrocinante:** 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.
- ✓ **Especialidades:** actividades complementarias, paralelas y voluntarias que realizan los jóvenes como refuerzo del logro de determinados objetivos. Las especialidades tienen por objeto estimular el desarrollo de aptitudes innatas, motivar la búsqueda de una vocación y mejorar la autoestima. Se ofrecen estas oportunidades de desarrollo personal como un reconocimiento a la adquisición de habilidades y competencias. Está representadas por un sistema apropiado de insignias asociadas a ciertos campos temáticos que se entregan cuando se completan las acciones acordadas para demostrar la adquisición de las mismas.
- ✓ **Esquema progresivo:** herramienta destinada a evaluar la progresión personal y diseñada para motivar a los jóvenes a progresar, paso a paso, hacia el logro de sus objetivos educativos personales.

- ✓ **Espiritualidad:** área de crecimiento que alude a la tarea de establecer vínculos personales, íntimos y recíprocos con Dios, asumiendo la fe e integrándola a la vida, y respetando a la vez las opciones religiosas de los demás.
- ✓ **Esquema corporal:** Imagen interna que cada persona maneja de su propio cuerpo. Entre los 11 y los 15 años, esta imagen se ve alterada por las transformaciones propias de la primera etapa de la adolescencia.
- ✓ **Estatus:** Posición que a una persona se le reconoce por los demás dentro del grupo. En los grupos formales, el estatus se basa principalmente en la posición ocupada en la organización formal. En los grupos informales, en cambio, el estatus puede estar basado en cualquier circunstancia que el grupo determine como relevante. Esta última situación es el caso de la patrulla, donde los jóvenes se asignan estatus según la edad, la antigüedad, la experiencia, los vínculos afectivos, las condiciones personales y las habilidades específicas.
- ✓ **Estructura interna de la patrulla:** Uno de los elementos que tiene relación con la identidad propia de un grupo informal. La estructura interna, de carácter espontáneo y en constante evolución, se refiere al modelo de relación que existe entre las distintas posiciones dentro del grupo.
- ✓ **Estructuras de soporte y animación territorial:** son los equipos de voluntarios adultos que tienen como función observar, supervisar y animar las experiencias de los Grupos Scouts. Los organismos y estructuras de soporte y animación territorial tienen por misión asegurar la implementación del Programa de Jóvenes en los Grupos Scouts de todo el país. Corresponde a ellos dinamizar la investigación en todos los espacios, capacitar, brindar elementos, alentar una cultura de reflexión que exceda los textos y se focalice en las prácticas.
- ✓ **Etapas de progresión:** expresión del avance en el crecimiento de los jóvenes, evaluado a través del logro de los objetivos educativos de su rama. En la manada, por ejemplo, son cuatro: pata tierna, saltador, rastreador y cazador.
- ✓ **Etapas de desarrollo evolutivo:** Diferentes períodos de la vida, en los cuales los comportamientos y las necesidades del joven, en un ámbito socio - cultural determinados son claramente características y pueden ser consideradas relativamente estables. Durante el proceso de crecimiento personal una serie de etapas de desarrollo pueden ser identificadas. Si bien las mismas pueden describirse en términos de rangos de edad, éste es sólo un criterio aproximado.
- ✓ **Evaluación:** actividad sistemática y continua, cuya función principal es recoger información sobre el proceso educativo. La evaluación ayuda a mejorar ese proceso y a elevar la calidad del aprendizaje de niños y jóvenes. Puede estar referida al joven (evaluación del crecimiento personal); al instrumento (las actividades); o al dirigente (evaluación de su acción).
- ✓ **Evaluación de actividades:** evaluación de los resultados concretos, observables en su mayoría, que espera que una actividad produzca.
- ✓ **Evaluación de la progresión o crecimiento personal:** evaluación del logro, completo o parcial, de la conducta ideal planteada en los objetivos de la rama, según el rango de edad. La evaluación de objetivos, referida al niño, niña o joven de manera siempre personalizada (individual), debe entenderse como un medio para orientar su trabajo, para conocer el nivel en que se encuentra y para estimular su capacidad de obtener resultados.

- ✓ **Evaluación por medición:** forma de evaluación comúnmente usada en educación formal, consistente en comparar una cierta medida con una norma estadística ya establecida o con determinados patrones de conducta.
- ✓ **Evaluación por observación:** forma de evaluación que consiste en formular un juicio de valor sobre una descripción cualitativa. Con este fin, los dirigentes y otros agentes de la evaluación, miran, escuchan, analizan, comparan y sacan conclusiones sobre la información obtenida por esas vías.
- ✓ **Experiencia:** Percepciones y vivencias propias, generalmente reiteradas, que los jóvenes adquieren al participar en las actividades educativas y que les permiten practicar y adquirir la conducta (conocimiento, actitud, habilidad) prevista en un determinado objetivo educativo. La experiencia personal es un concepto clave en el sistema educativo scout, basado en el aprendizaje por la acción. En esa acepción ha sido empleada la palabra en las Guías de rama.
- ✓ **Ficha de actividades:** recurso metodológico que sistematiza la realización de una actividad educativa a través de una descripción de los elementos que la componen: destinatarios, materiales que requiere, dónde se realiza, qué objetivos persigue, y desarrollo paso a paso, incluyendo indicaciones sobre la forma más adecuada de evaluación.
- ✓ **Ficha individual:** documento que contiene información personal relativa a cada uno de los niños y jóvenes que forman una sección. En ella se incluyen antecedentes de identificación individual y familiar, así como su información médica fundamental.
- ✓ **Fondo motivador:** recurso metodológico constituido por cantos, juegos, saludos y otros, que se asocian a un marco simbólico específico y que contribuyen a crear la atmósfera de la sección.
- ✓ **Grupo:** En términos de la teoría organizacional, se entiende como grupo a un conjunto de personas dentro del cual la conducta o el rendimiento de una de ellas está influido por la conducta o el rendimiento de las demás.
- ✓ **Grupo formal:** Aquellos grupos creados por decisión de la autoridad de una organización para llevar a cabo los objetivos predefinidos por la misma organización, con el propósito de alcanzar sus metas.
- ✓ **Grupo informal:** Aquellos grupos que se crean a partir de esfuerzos individuales y se desarrollan alrededor de intereses comunes y de la amistad, más que por un propósito intencionado.
- ✓ **Guía de Patrulla:** Uno de los jóvenes de la Unidad Scout, elegido directamente por sus compañeros para coordinar la patrulla. El Guía cumple una función de ayuda y apoyo en la coordinación de las actividades de la Unidad. Para que todos puedan ejercitar su liderazgo, el rol de Guía puede rotar, cada cierto tiempo si la patrulla lo decide.
- ✓ **Gusto de explorar:** Uno de los tres dinamismos esenciales que sustentan el marco simbólico en la Rama Scouts. Responde al impulso de los jóvenes por explorar sus cambios, descubrir sus potencialidades y encontrar nuevas identificaciones que configurarán su futura identidad como adultos.
- ✓ **Habilidad:** dominio de la forma de hacer una cosa. Supone una capacidad perceptiva de los estímulos externos que redunde en una actuación eficaz, consiguiendo velocidad y precisión en la realización. Se ha usado en las Guías de rama como sinónimo de destreza. Generalmente

todo objetivo educativo contiene, entre otras conductas deseables, el logro de una habilidad (saber hacer).

- ✓ **Historia de propósito:** Explicación general de por qué una sección necesita evolucionar y cómo esa evolución es parte de algo más grande, de una historia “más amplia”. La historia de propósito está dada por los valores universales del Movimiento Scout, por la trayectoria del Grupo Scout del cuál la sección es parte, por los valores aportados por la entidad patrocinante, por las luchas y conquistas del pasado, por las “leyendas” que se transmiten de unos a otros sobre los grandes momentos vividos por la sección. Ella crea un horizonte donde sueños y metas personales destacan como hitos de una travesía más larga y sostiene la estabilidad de la sección.
- ✓ **Identidad:** En latín, esta palabra quería significar “carácter de lo que es lo mismo” es decir calidad de lo que no tiene diferencias ni variantes, lo que es igual. En términos psicológicos la identidad se refiere a ser uno mismo, a ser lo que decimos ser. Implica una pertenencia de la conciencia del yo en situaciones diferentes y en el transcurso del tiempo: reconocimiento de que mi yo; que participó en momentos y lugares distintos a los actuales, es sin embargo igual, el mismo yo del presente.
- ✓ **Identidad propia:** En las Ramas Scouts y Caminantes es uno de los elementos del grupo informal, junto con la libre integración y el carácter permanente. Se refiere a la conciencia que el grupo informal tiene que ser de una determinada manera a través del transcurso del tiempo y a pesar de las diferentes situaciones que se les puedan presentar.
- ✓ **INDABAS:** es uno de los mecanismos de evaluación, actualización y diseño del Programa de Jóvenes previstos en la Política asociativa, que contempla la participación de los actores de cada espacio asociativo, desde el Grupo Scout hasta el nivel nacional, articulando progresivamente la participación de los niveles grupales, distritales, zonales y nacionales, para asegurar la participación equitativa y federal de todos los que conformamos Scouts de Argentina. La indaba nacional de rama es una instancia participativa, calificada y vinculante.
- ✓ **Infancia:** primer periodo de la vida humana, que se extiende en sentido amplio desde el nacimiento hasta el inicio de la pubertad; y en sentido restringido (segunda infancia) desde los tres o cuatro años hasta el mismo límite.
- ✓ **Infancia intermedia:** primer ciclo de desarrollo definido en la propuesta educativa scout, comprendido entre los 7 y los 11 años. A su vez, este rango se divide en infancia media e infancia tardía.
- ✓ **Infancia media:** primer rango de edad de la infancia intermedia, comprendido entre los 7 y 9 años.
- ✓ **Infancia tardía:** segundo rango de edad de la infancia intermedia, comprendido entre los 9 y los 11 años.
- ✓ **Insignia asociativa:** parche que indica la pertenencia a Scouts de Argentina como una asociación scout nacional reconocida por la Organización Mundial del Movimiento Scout. Se otorga al momento de ingreso del niño o joven a la sección.
- ✓ **Insignia de especialidad:** parche que indica el campo de especialidad que ha desarrollado el niño o joven durante un tiempo determinado y previamente convenido con el dirigente. Se otorga una vez adquirida la especialidad.

- ✓ **Insignia de grupo:** también llamada “Cinta de destino” es un parche que indica la pertenencia al grupo scout. Se otorga al momento que el niño o joven ingresa al Grupo Scout.
- ✓ **Insignia de progresión:** parche que indica la etapa de progresión scout en que se encuentra un niño o joven. Se entrega al comienzo de la etapa.
- ✓ **Insignia de promesa:** parche que indica la formulación de la promesa en la que el niño o joven establece su compromiso de adherir a los principios del Movimiento. Se entrega en una ceremonia, al momento de la realización de la Promesa, cuando el niño o joven ha decidido que está preparado para hacerla y así lo ha solicitado.
- ✓ **Investidura:** momento en que se reconoce formalmente el ingreso de un niño o joven a la sección, a través de la entrega de la pañoleta símbolo de su grupo y de la pertenencia al Movimiento Scout.
- ✓ **Jefe de sección:** responsable del equipo de dirigentes que conduce las tareas educativas de la sección, velando por el desarrollo del programa y la aplicación del método, siendo responsable de la gestión de la unidad. Anima la participación y vela por el seguimiento de la progresión personal de los jóvenes compartiendo responsabilidades con los asistentes de unidad.
- ✓ **Juego de evaluación:** mecanismo rápido de evaluación que permite conocer la opinión de los participantes en una actividad sobre el desarrollo de ésta mientras se encuentra en proceso.
- ✓ **Juegos democráticos:** juegos de simulación en que los niños y jóvenes asumen papeles distintos según el ambiente que se simula y cuyo fin principal es expresar a través de ellos la voluntad de la mayoría, sobre todo en la selección de actividades para un ciclo de programa.
- ✓ **Lema:** frase que los miembros de una sección asumen como compromiso y norma de conducta, puesto que es a la vez un recordatorio de la Promesa. Por ejemplo, el lema de las Ramas Scouts y Caminantes es "siempre listo".
- ✓ **Ley Scout:** instrumento educativo mediante el cual se expresan de manera comprensible los principios que nos guían como Movimiento. Se adhiere a los valores expresados en la Ley a través de la formulación de la Promesa Scout.
- ✓ **Libre integración:** La libre integración es uno de los elementos de la esencia de un grupo informal y tiene relación con el hecho de que pertenecer o no a determinado grupo depende de la propia elección de cada joven y de la aceptación del resto de los integrantes.
- ✓ **Libro de oro:** En la Rama Scouts también se lo llama “Libro de la Patrulla”, o “Tally”. Es el libro donde se anotan los hechos y sucesos importantes de la vida de la patrulla y sus integrantes. Es un libro privado, se guarda en un lugar especial y sólo si la patrulla lo desea se exhibe a otras personas. La responsabilidad de mantenerlo actualizado se asigna periódicamente a un miembro de la patrulla, aunque todos escriben en él.
- ✓ **Libro de la Unidad:** En la Rama Scouts se refiere a un libro simple de acuerdos en el que se deja constancia de las decisiones tomadas por la Asamblea de Unidad y por el Consejo de Unidad.
- ✓ **Maduración:** Aparición en la persona de cambios morfológicos y conductas específicas determinadas biológicamente y sin la ayuda de ningún aprendizaje da lugar al desarrollo. No

obstante, el progreso cuantitativo y cualitativo de los jóvenes hacia su madurez ha sido tratado como un todo e indistintamente bajo las expresiones “crecimiento, desarrollo o progresión”.

- ✓ **Madurez:** Esta expresión tiene relación con un patrón del proceso de desarrollo, aludiendo comúnmente a ella como un estado terminal de plenitud y suficiencia de la persona, en cuyo caso se habla de personalidad madura, como podría ser la madurez social, o a funciones o destrezas, como la madurez de lectura. En las Guías de rama ha sido aplicada más bien a la dimensión afectiva, por lo que se ha hablado de equilibrio y madurez emocional.
- ✓ **Madurez sexual:** En este caso la expresión está específicamente referida al estado de plenitud y suficiencia biológica que permite a hombres y mujeres realizar funciones de procreación propias de la especie.
- ✓ **Marco simbólico:** ambiente de referencia que sirve para facilitar a los niños y jóvenes la comprensión de la propuesta Scout a través de la utilización de símbolos e imágenes que, además, contribuyen a la creación de una identidad particular. El Marco simbólico contiene elementos importantes (definidos a nivel nacional), elementos característicos (susceptibles de ser regionalizados) y elementos particulares (definidos por cada Grupo Scout o alguna de sus secciones).
- ✓ **Mediación educativa:** acción de un agente educativo que sirve de intermediario entre el sujeto que aprende y aquello que aprende. El carácter relacional de la mediación educativa en el Movimiento Scout, está referido fundamentalmente a la acción del dirigente, quien supervisa el valor educativo de las actividades y establece vínculos personales que ayudan a los niños a lograr sus objetivos.
- ✓ **Método Scout:** sistema de auto educación progresiva, complementario de la familia y de la escuela, que se desarrolla a partir de la interacción de varios elementos, entre los cuales se destacan: La educación en valores expresados en una promesa y una ley a los que se adhiere voluntariamente; La educación activa a través del aprender haciendo, el aprender jugando y el aprendizaje por medio del servicio; La pertenencia a pequeños grupos (por ejemplo: la patrulla o el equipo) que incluyen el descubrimiento y la aceptación progresivos de responsabilidades, la capacitación hacia el gobierno autónomo tendientes al desarrollo del carácter, la adquisición de habilidades y competencias, la independencia y confianza en sí mismo, el sentido de servicio y, la aptitud de cooperar y liderar; Con la asistencia responsable de adultos que les aconsejan y acompañan y Programas progresivos, atrayentes y estimulantes compuestos por un marco simbólico sugerente y un sistema progresivo de objetivos y actividades educativas variadas basadas en los intereses de los participantes, incluyendo juegos, habilidades útiles y servicios a la comunidad, que ocurren en gran parte al aire libre en contacto con la naturaleza.
- ✓ **Misión del Movimiento Scout:** Equivale al propósito del Movimiento Scout, es común para todos los scouts del mundo y se expresa en el proyecto educativo de las asociaciones. Mediante un sistema de valores basados en principios espirituales, sociales y personales, que se expresan en la Ley y la Promesa, la misión del Movimiento Scout es contribuir a la educación de los jóvenes para que participen en la construcción de un mundo mejor, donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un papel constructivo en la sociedad. Esta misión se cumple aplicando el método scout, que convierte al joven en principal agente de su desarrollo, de manera que llegue a ser una persona autónoma, solidaria, responsable y comprometida.
- ✓ **Motivación:** Conjunto de variables que activan la conducta y/o la orientan en un sentido determinado para la consecución de un objetivo.

- ✓ **Necesidad de afiliación:** Necesidad de todo ser humano que expresa su deseo de sentirse parte de un grupo y ser reconocido por él.
- ✓ **Normas del grupo informal:** Son los estándares que comparten sus miembros y que se presentan como importantes para ellos. Por lo general, estas normas se crean teniendo en cuenta los aspectos que son más significativos para sus integrantes. Se comunican de manera verbal y no escrita, no está explícitamente definidas, pero de alguna manera son conocidas por todos los integrantes. Entre las principales normas, presentes en casi todos los grupos informales de jóvenes, están las que fomentan la confianza mutua basada en la verdad, la lealtad y el compromiso entre sus miembros.
- ✓ **Núcleo educativo:** tipo de organización de niños o jóvenes que se considera como base para su participación y desarrollo en el Movimiento. En la infancia, el núcleo educativo es la Manada; en la pubertad, el núcleo educativo es la patrulla.
- ✓ **Objetivos:** de manera general son "habilidades cognitivas, actitudes y destrezas que el proceso de formación trata de conseguir en el sujeto en situación de educación". La propuesta educativa del Movimiento Scout distingue entre objetivos terminales e intermedios.
- ✓ **Objetivos del Movimiento Scout** (también llamados objetivos terminales): Describen en forma concreta, los logros y competencias de lo que es posible esperar de una persona al término de su progresión educativa scout, en cada una de las áreas de crecimiento establecidas. Estos Objetivos se construyen en base al Proyecto Educativo y permiten concretar en términos educativos específicos el perfil de egreso enunciado en el mismo que los jóvenes pueden alcanzar.
- ✓ **Objetivos de la actividad:** resultados concretos, en su mayoría observables, que se espera que una actividad produzca, tanto en lo que se refiere a productos concretos como a las conductas que los niños y jóvenes manifiesten durante su realización y como consecuencia de su participación en ella.
- ✓ **Objetivos educativos:** afirmaciones escritas que describen el propósito del Movimiento, proveen la dirección hacia su alcance y constituyen una base sobre la cual el progreso puede ser evaluado. Los objetivos educativos expresan en un lenguaje de fácil comprensión, conductas posibles de obtener en cada edad, y representan un paso en la obtención del objetivo terminal.
- ✓ **Objetivos educativos de Sección** (también llamados Objetivos Intermedios): secuencia de pasos intermedios hacia el logro de cada uno de los Objetivos del Movimiento Scout. Plantean para cada rango de edad las conductas susceptibles de ser logradas por los niños y jóvenes de la edad respectiva y describen los logros en cada una de las áreas de crecimiento. El conjunto de objetivos educativos se establece con unidad y secuencia entre ellos, de manera que la propuesta se mantenga coherente a través de todas las ramas educativas y para todas las áreas.
- ✓ **Objetivos personales:** Los jóvenes tienen la oportunidad de asumir sus propios objetivos de crecimiento personal por medio del diálogo entre la propuesta de objetivos educativos de sección y lo que cada joven desea de sí mismo. Los objetivos educativos propios de la edad, asumidos o modificados por ellos, se convierten en los objetivos personales de cada uno. El rol del dirigente es concretizar este diálogo entre la propuesta y la realidad de cada joven. El dirigente encargado del seguimiento y evaluación de su progresión personal debe fomentar esta conversación sin perder de vista las necesidades y aspiraciones del joven. El joven como artesano de su desarrollo hace propios los objetivos personales y luego toma el compromiso personal de trabajar para alcanzar estos objetivos dentro de un periodo de tiempo establecido.

- ✓ **Organización de actividades:** disposición y articulación coherente de las actividades en el calendario de la sección. La Organización de actividades se realiza básicamente de acuerdo a criterios de equilibrio entre distintas áreas de crecimiento y equilibrio entre actividades fijas y variables, y duración de las mismas.
- ✓ **Patrulla:** grupo de carácter operativo integrado por 5 a 8 jóvenes que sirve para la realización de actividades y la organización de la Unidad Scout. En la Unidad Scout, la patrulla es la forma de organización y aprendizaje por la cual jóvenes amigos integran con libertad y ánimo permanente un pequeño grupo con identidad propia, con el propósito de disfrutar su amistad, apoyarse mutuamente en su desarrollo personal, comprometerse en un proyecto común e interactuar con otros grupos similares.
- ✓ **Patrulla homogénea:** Aquella que integra jóvenes del mismo sexo. Por decisión del Consejo Directivo en su sesión de julio de 1997 en Scouts de Argentina las patrullas de la Rama Scouts y los equipos de la Rama Caminantes son homogéneos.
- ✓ **Patrulla horizontal:** Es aquella que está compuesta por jóvenes de una edad similar. Este hecho facilita la integración entre los jóvenes y la realización de actividades que resulten atrayentes para todos. La intensidad del acompañamiento es menor que en la patrulla vertical y, al egresar todos los integrantes en un período corto, dificulta la creación de tradiciones y la continuidad de la patrulla con nuevos integrantes.
- ✓ **Patrulla mixta:** Es aquella que integraría a jóvenes de uno y otro sexo.
- ✓ **Patrulla vertical:** Es aquella que integra jóvenes de las diversas edades que comprende la Rama Scout (11 a 14 años). La heterogeneidad de edades propia de la patrulla vertical puede dificultar la necesaria comunión de intereses que debe haber entre sus miembros y la realización de actividades adaptadas a las edades de todos sus integrantes. Pero, por otro lado, la diversidad de edades permite el aprendizaje de los jóvenes más nuevos gracias a la experiencia de los más antiguos.
- ✓ **Período Introdutorio:** proceso de duración variable que se inicia al momento del ingreso del niño o joven a la sección y que termina con la entrega de la insignia de la etapa en que comenzará su progresión. En el período introductorio los niños y/o jóvenes conocen a sus compañeros y dirigentes, se familiarizan con nombres y símbolos y participan como uno más de las actividades de la sección.
- ✓ **Personalidad:** Modo de ser específico del ser humano que comprende el conjunto de sus rasgos o dimensiones.
- ✓ **Pertenencia a un grupo de amigos:** Uno de los tres dinamismos esenciales que sustentan el marco simbólico en la Rama Scouts, junto con el gusto por explorar y el interés por la apropiación de nuevos territorios.
- ✓ **Plan de Adelanto:** Expresión tradicional utilizada para referirse a un conjunto de pruebas o requisitos que los jóvenes debían superar para “adelantar” en su progresión. Tanto la expresión como la fijación de pruebas o requisitos, han sido abandonadas en el método propuesto en las actuales Guías de Rama, por ser prácticas incompatibles con el trabajo con objetivos educativos personales.
- ✓ **Potencial de aprendizaje:** En teoría organizacional se conoce con este nombre al proceso por medio del cual un individuo, o una organización, aprende a aprender. En pedagogía, este proceso se conoce también como metacognición y Baden-Powell lo llamaba “autoeducación”.

- ✓ **Preparación de actividades:** disposición de todos los elementos necesarios para la realización de una actividad y que requiere de la realización de diversas tareas previas tales como la determinación del responsable, de la forma de motivación, la visita del lugar de la actividad, la consideración de sus diversas fases y variantes, el contacto con recursos humanos externos y la obtención de los materiales necesarios, entre otros.
- ✓ **Preselección de actividades:** selección previa de las actividades a proponer para un ciclo de programa. La preselección de actividades está a cargo del equipo de dirigentes, quienes se basan en el diagnóstico realizado con anterioridad para su organización.
- ✓ **Presencia estimulante del adulto:** Elemento del método que incorpora al educador adulto en el dinamismo juvenil, dando testimonio de los valores del Movimiento y ayudando a los jóvenes a descubrir lo que a ellos solos les permanecería oculto.
- ✓ **Principios del Movimiento Scout:** marco referencial de valores esenciales del Movimiento Scout que constituyen su ideario y son la base de su propuesta. Los principios del Movimiento Scout consideran la relación del hombre consigo mismo, con los demás, con el mundo y con Dios.
- ✓ **Programa de jóvenes:** conforme la Política Mundial de Programa (Oficina Scout Mundial, 1990) es el proceso progresivo de educación y desarrollo personal que cubre la experiencia en el Movimiento Scout con el objetivo que los jóvenes sean mejores ciudadanos y que, en su forma más básica, comprende la totalidad de lo que hacen (las actividades), cómo lo hacen (el método scout) y la razón por la cual lo hacen (el propósito). El programa está basado en los principios en los Principios fundamentales y es el medio por el cual se alcanza el propósito del Movimiento.
- ✓ **Progresión personal:** logro progresivo de los objetivos educativos por parte de los niños y jóvenes. La progresión personal se evalúa en conjunto entre los educandos y los dirigentes al término de cada ciclo de programa y se reconoce a través de las etapas de progresión. La evaluación permanente de la progresión personal de los jóvenes permite identificar el avance que se ha tenido frente a la propuesta educativa del movimiento. El rol del voluntario adulto es estimular a los jóvenes en su progreso hacia las conductas propuestas en los objetivos educativos. Se establece un sistema de reconocimientos constituido, para cada rama, por etapas de progresión representadas por insignias que se entregan cuando el joven comienza a encaminarse al logro de los objetivos educativos correspondientes y un sistema apropiado para cada grupo de edad para el reconocimiento del logro del objetivo propuesto.
- ✓ **Promesa:** elemento fundamental del método scout, que consiste en un compromiso asumido libre y voluntariamente frente a la comunidad, de cumplir con la Ley, adhiriendo a los valores expresados en ella y responsabilizándose por el propio desarrollo.
- ✓ **Propósito del Movimiento Scout:** compromiso educativo del Movimiento Scout en el que se declaran sus objetivos fundamentales: el desarrollo integral y la educación permanente de los jóvenes.
- ✓ **Propuesta de actividades:** resumen atractivo de las actividades educativas preseleccionadas por los dirigentes para realizar durante un ciclo de programa, que éstos presentan a los niños / jóvenes a modo de sugerencia para que expresen su opinión y preferencias.
- ✓ **Propuesta educativa:** una afirmación escrita que describe lo que el Movimiento Scout se compromete a ofrecer a los jóvenes en una sociedad particular. La palabra "propuesta" es

usada para enfatizar que, de acuerdo con la naturaleza voluntaria del Movimiento Scout, lo que Scouts de Argentina ofrece es propuesto a la sociedad, no impuesto.

- ✓ **Proyecto:** Dentro del programa de actividades, un proyecto es un conjunto de actividades que conforma una iniciativa de mayor envergadura, generalmente de larga duración, asumiendo las patrullas o equipos diferentes actividades que se complementan entre sí para el logro de un objetivo común.
- ✓ **Proyecto educativo:** declaración de principios e intenciones del Movimiento Scout que comprende su definición institucional, valórica y metodológica, sobre la base de un perfil de persona a la que aspira formar. Es la propuesta educativa que Scouts de Argentina hace a la comunidad para presentar a los jóvenes un estilo de vida atrayente; comprometer a los voluntarios adultos a ser testimonio de los valores Scouts; perfilar al Movimiento ante la comunidad y fijar su compromiso ante ella; y establecer un perfil de egreso como punto ideal de referencia que ordene los objetivos del proceso educativo no formal del Movimiento.
- ✓ **Pubertad:** Aptitud fisiológica para la procreación, a partir de la cual se inicia la adolescencia y que se reconoce por la aparición de los llamados "caracteres sexuales secundarios". La edad de inicio de la pubertad varía según las razas, el sexo, las situaciones hereditarias, las condiciones del hábitat y otros factores.
- ✓ **Rama:** Organización que se da a los jóvenes, dirigentes y estructuras que trabajan con un mismo ciclo de desarrollo. Es la subdivisión de la membresía total de jóvenes de la Asociación de acuerdo a parámetros de edad aproximada. Las Ramas son cuatro: "Lobatos y lobeznas", "Scouts", "Caminantes" y "Rovers" y cada una tiene un énfasis particular de programa, incluyendo objetivos educativos, aplicaciones del Método Scout y esquema progresivo.
- ✓ **Rangos de edad:** Las características del desarrollo de los jóvenes definen períodos o ciclos de desarrollo, los que en general se dan dentro de ciertos rangos de edad. Los rangos de edad son "subciclos" de desarrollo establecidos en la propuesta educativa scout para efectos metodológicos. Hay que tener presente que en materia de desarrollo personal, la edad no es sino una manera de medir el tiempo, y que por sí misma no explica ni es causa de ningún comportamiento. De ahí que los rangos o límites que se establecen nunca son estrictos.
- ✓ **Recuperación de la experiencia:** El aprendizaje a partir de la acción permite un aprendizaje por descubrimiento, que hace que los conocimientos, actitudes o habilidades aprendidas se "encarnen" de manera profunda y permanente. La experiencia obtenida mediante la participación en las actividades, constituye el resultado educativo buscado. La experiencia es la relación personal de cada joven con la realidad; la recuperación le permite observar y analizar su comportamiento y adquirir y practicar la conducta propuesta en el objetivo.
- ✓ **Recursos Educativos:** puntos de apoyo utilizados en la educación para facilitar la aproximación de los niños y jóvenes al logro de sus objetivos educativos. Entre los recursos educativos más utilizados en el Movimiento Scout se destacan los juegos y las actividades que estimulan la observación, la experimentación y la acción.
- ✓ **Relación educativa:** relación que se establece entre las personas que participan en el proceso educativo: joven con el dirigente; joven - joven; joven - familia; etc. En sentido más restringido, se trata de la relación basada en la cooperación y la comunicación entre los dirigentes y los jóvenes, en la que éstos últimos adoptan un papel activo ante la adquisición de experiencias y el logro de sus objetivos, y los primeros actúan fundamentalmente como guías o facilitadores.

- ✓ **Rincón de patrulla:** Es el espacio o local, idealmente exclusivo, que ocupa una patrulla para realizar sus reuniones y guardar sus pertenencias. Es uno de sus principales símbolos de identidad y surge como manifestación básica de la necesidad de apropiación de nuevos territorios que es particular en esta edad. Cuando la patrulla, acampa junto con la Unidad Scout, esta necesidad de un espacio propio debe reflejarse en la elección de los sitios de patrulla por parte de los jóvenes, los que deben ser lo suficientemente independiente una de otros para permitir intimidad y vida propia.
- ✓ **Rol:** En las ciencias sociales, esta palabra designa el conjunto de expectativas del comportamiento que el individuo está llamado a ofrecer en una determinada posición adquirida o estatus. Puede referirse a las conductas que los demás esperan que debe tener o manifestar quien ejerce determinado rol (rol esperado); a las conductas que quien ejerce determinado rol cree que debe asumir (rol percibido); o al comportamiento que efectivamente ejerce quien desempeña el rol (rol representado).
- ✓ **Rol de los voluntarios adultos:** Los adultos que asumen su voluntariado social como educadores scouts tienen como rol velar por que se cumplan los objetivos del movimiento y que los jóvenes encuentren respuesta a sus necesidades e inquietudes a través de su participación en las actividades. La responsabilidad del desarrollo del programa es de los adultos, porque son ellos quienes velan por que los jóvenes participen en la vivencia del programa. El rol del adulto no es la elección de actividades sin la participación y decisión de los jóvenes.
- ✓ **Sección:** grupo de niños o jóvenes de edades similares del mismo Grupo Scout, que eventualmente son divididos según género y que realizan el programa scout en conjunto.
- ✓ **Seisena:** en la Manada, grupo de carácter operativo integrado por seis niños o niñas, que presta utilidad para la organización de juegos; la selección, preparación y evaluación de actividades; la evaluación de la progresión personal; la ejecución de tareas rutinarias; el incremento de las condiciones de seguridad en la Manada y otras acciones.
- ✓ **Seisenero o seisenera:** niño o niña elegido directamente por sus compañeros para coordinar la seisena durante un ciclo de programa. Los seiseneros no tienen mayores atribuciones que aquellas que les han sido entregadas por los dirigentes.
- ✓ **Selección de actividades:** determinación democrática de las actividades a realizar en la sección durante un ciclo de programa. Por ejemplo: la selección de actividades en la manada se realiza por los niños con apoyo de los dirigentes, por medio de los juegos democráticos.
- ✓ **Servicio:** el aprendizaje por el servicio es un elemento del método que propicia en los jóvenes la adopción de una actitud solidaria ante la comunidad. El servicio es entendido como forma de exploración de la realidad, de auto conocimiento, de descubrimiento de otras dimensiones culturales y sociales, de construcción de la autoimagen y de estímulo de iniciativa de cambio y mejoramiento de la vida en común.
- ✓ **Sexualidad:** En sentido amplio, la sexualidad es el conjunto de condiciones anatómicas y fisiológicas que caracterizan a cada sexo. En el ser humano, comprende además un conjunto de fenómenos psicológicos y sociales de gran importancia para la persona y la sociedad. Se halla, además, estrechamente relacionada al mundo de los afectos y al plano de los valores, ampliando su esfera más allá de la función reproductora y de la mera genitalidad.
- ✓ **Símbolo:** Representación sensorialmente perceptible de una realidad en virtud de rasgos que se asocian con esta por una convención socialmente aceptada. Todo símbolo está compuesto

de significativo y significado. El significativo es la imagen sensible de algo y el significado es el concepto al cual ese significativo hace referencia.

- ✓ **Sistema educativo:** En un sentido más amplio, se entiende por sistema educativo la síntesis institucional de las concepciones jurídicas y pedagógicas de quienes gobiernan un Estado. En una apreciación más concreta, se trata de la forma peculiar y objetiva en la que un país planifica y desarrolla la educación del pueblo en un momento determinado de su historia. En esta guía, hemos utilizado el término para referirnos al conjunto de la propuesta educativa del Movimiento Scout, que comprende la misión, los principios, el método y el programa de jóvenes.
- ✓ **Sistema de equipos** (también mencionado como sistema de patrullas): elemento del método que promueve la pertenencia a pequeños grupos de jóvenes de edad similar como medio para promover la socialización, facilitar la identificación con objetivos comunes, enseñar a establecer vínculos profundos con otras personas, asumir responsabilidades progresivas, promover la confianza en sí mismo y crear un espacio privilegiado para crecimiento y desarrollo.
- ✓ **Sistema de patrulla:** En la Rama Scouts es la aplicación de uno de los elementos del Método Scout que se construye sobre la base de uno de los dinamismos esenciales de los jóvenes: la pandilla o grupo informal de amigos. El sistema de patrullas, al organizar el grupo informal de amigos, lo convierte en comunidad de aprendizaje.
- ✓ **Sistema de objetivos y actividades:** término que alude a la oferta y propuesta educativa que el Movimiento Scout abre a los jóvenes. Las actividades permiten a los jóvenes tener experiencias personales que los conducen a los objetivos propuestos para las distintas etapas de su crecimiento.
- ✓ **Sociabilidad:** área de crecimiento referida a la relación de las personas con la sociedad que las rodea, con un énfasis particular en el aprendizaje y práctica de la solidaridad, la justicia y la generosidad.
- ✓ **Sociedad de jóvenes:** es la estructura organizativa que el Movimiento Scout ofrece a los jóvenes para el desarrollo de las actividades. La sociedad de jóvenes, permite establecer los órganos de gobierno y espacios de participación que integran a la vida cotidiana al aprendizaje de la convivencia y la democracia.
- ✓ **Sección mixta:** Sección integrada por jóvenes de distinto sexo. Hasta tanto el Consejo Directivo revea la decisión adoptada en julio de 1997, al hablar de la mixticidad de una sección nos referimos a la conformación por patrullas o equipos homogéneos, es decir que habrá patrullas femeninas y patrullas masculinas.
- ✓ **Unidad Scout:** Nombre que recibe en el Grupo Scout la sección integrada por los jóvenes de 11 a 14 años. Una Unidad Scout es una federación de patrullas disímiles pero coherentes respecto de sí mismas.
- ✓ **Valores:** En un sentido general y simple, es todo aquello que no deja indiferentes, que satisface nuestras necesidades o que destaca por su dignidad. Los valores scouts están expresados en la Ley Scout que se propone a los jóvenes.
- ✓ **Vida de grupo:** espacio y atmósfera donde se desarrolla la vida de la sección, todas sus actividades y las relaciones entre sus miembros.
- ✓ **Vida en naturaleza:** Las actividades educativas variadas basadas en los intereses de los participantes ocurren en gran parte al aire libre en contacto con la naturaleza. El programa

propone a los jóvenes integrar la experiencia de la naturaleza en sus hábitos y en su estilo personal. La propuesta educativa del Movimiento Scout considera que los desafíos que presenta la naturaleza permiten a los jóvenes encaminarse hacia su desarrollo integral en un medio privilegiado.

- ✓ **Visión de la Unidad:** Imagen que la Unidad Scout tiene de su propio futuro y que responde a la pregunta ¿hacia dónde vamos?. Es una “visión compartida” que se expresa en objetivos anuales, los que se consignan en el Plan del Grupo Scout al cual la unidad pertenece.

“GLOSARIO DE TÉRMINOS USADOS EN PROGRAMA EDUCATIVO”

Es una publicación oficial de **Scouts de Argentina – Comité Ejecutivo**