

FORMACION DE EDUCADORES

ANDRÉS BANSART DE FAYS

FORMACION DE EDUCADORES

ANDRES BANSART DE FAYS

Formación de Educadores

*Plan de Adiestramiento de los
Scouts Católicos de Chile*

S A N T I A G O

Querido amigo:

Amar. Es lo más importante. Amar el trabajo para trabajar bien. Amar los estudios para estudiar bien. Amar al mundo para realizarse e irradiar en este mundo. Para educar, hay que amar a los muchachos que nos son confiados; tenemos también que amar nuestra tarea de orientador de la juventud.

Ser equilibrado. Es muy importante. El educador debe ser equilibrado. Debe ser un hombre libre. Tenemos que proyectar nuestra alegría, nuestra felicidad, nuestro gozo, en los muchachos. Se trata de iluminar un camino. No significa que no pueda, no deba tener inquietudes, que no pueda ser realista. Al contrario. Alegría, felicidad, gozo, no implican huida hacia lo irreal. Inquietud, realismo, no son sinónimos de complejo, de tormento. Tenemos que guiar a los muchachos hacia su realización en el mundo donde tienen que vivir, en el cual tienen que participar, y que ellos deben construir.

Necesitamos educadores muy equilibrados, adultos que realmente quieran a los muchachos. Además de tu misión de educador, tú recibiste la responsabilidad de formar a otros educadores. Tú vas a tener que transmitir a otros el fuego que nos

anima. La primera cosa que te incumbirá, será detectar a los hombres que tienen la vocación de educador. Si realmente uno no sirve para esta tarea, tendrás que alejarlo con delicadeza. Y a los que tienen el equilibrio y el amor indispensables, tú tendrás que darles todos los otros instrumentos necesarios para que lleguen a ser cada vez más verdaderos educadores.

El educador debe conocer el mundo en el cual se desenvuelven los muchachos. Es decir, el mundo en general, la civilización, con sus valores, sus potencialidades y sus crisis, también el contexto de vida de sus educadores, el "mundo joven". El educador debe ser un humanista, una persona sensible a las inquietudes del mundo, abierta a las inquietudes de la juventud, una persona integrada en su mundo adulto y en el mundo del niño o del adolescente. De esta manera, únicamente, va a poder guiar al niño de su universo de sueño, al adolescente de su paraíso de idealismo, a través de las crisis, de los entusiasmos, de las caídas, hacia el ideal de un mundo que construir. Necesitamos humanistas que tengan largas perspectivas.

Pero no basta ofrecer a nuestros jefes una filosofía de la educación. Hay que darles un método pedagógico seguro, explicarles con claridad la pedagogía del scoutismo, y proporcionarles técnicas educativas eficientes. Necesitamos buenos técnicos de la educación.

Las distintas etapas de la formación de nuestros jefes tienen por fin: definir a este hombre de amor, a este hombre equilibrado que es el educador; probar la vocación de los candidatos-educadores;

dar la inquietud humanística indispensable y enseñar de manera progresiva la sociología del ambiente joven, la sicología del niño y del adolescente, la pedagogía del scoutismo y todos los recursos educativos posibles.

En este librito tú encontrarás la proposición detallada de un programa de adiestramiento. Es un esquema. Son ideas. Es un plan mínimo. Fijate en el espíritu de este plan más bien que en la letra. Trata de cumplir por lo menos con este mínimo para que sigamos todos una misma línea. Pero adapta la presentación a la mentalidad de tus alumnos. Pide más o menos, según sus posibilidades. Y pon todo el empeño para presentar un adiestramiento dinámico, para provocar la participación lo más intensiva posible: debemos usar el sistema de autoformación en nuestros campamentos-escuela para que los educadores lo apliquen también con sus muchachos.

Te dejo con tu linda responsabilidad de formador de educadores y te deseo un verdadero gozo en esta profesión de amor.

ANDRÉS BANSART DE FAYS
Comisionado Nacional de Adiestramiento

Santiago, 1º de septiembre de 1967.

PRIMERA PARTE

PRINCIPIOS BASICOS DEL ADIESTRAMIENTO

Progresión: es la palabra clave. Como todo en el scoutismo, la formación de los jefes necesita una progresión. Además de la formación básica, porque él no acepta la rutina ni el “más o menos”, el scoutismo busca un perfeccionamiento continuo de sus educadores. Tendríamos que llenar una página entera, o dos o tres, con esta única palabra: progresión... progresión... progresión... Tendríamos que subrayar en rojo, en azul, en amarillo esta palabra que debe ser un eje, un slogan, un “leitmotiv” de nuestro adiestramiento: *progresión*. Si el método está basado sobre una progresión del espíritu del grupo y de la formación de cada muchacho, es lógico que el adiestramiento de los jefes se construya sobre el mismo principio: *progresión*.

“Hace ocho años que soy jefe. Podría considerar que conozco la “profesión”. Pero no. El campamento-escuela me dio la prueba de que no se termina nunca de aprender una profesión”. Podríamos empezar por meditar esas palabras de uno de nuestros jefes que por cierta experiencia, y después de un campamento-escuela, se dio cuenta de la necesidad de progresar siempre.

Se proponen tres etapas para el adiestramiento:

- 1.— Información
- 2.— Formación
- 3.— Especialización

1.— El curso de información

Responsable: el jefe de distrito y su equipo.

Contenido: explicación básica del conjunto del método. Este curso es común a las tres ramas.

Finalidad: Este curso sirve de introducción para todos los nuevos jefes. Les presenta al momento de su entrada la unidad pedagógica del método scout.

Trabajo personal: se pedirá únicamente una asistencia a las siete charlas que forman el programa, tomando apuntes.

2.— Los campamentos-escuela de formación

Responsables: el jefe de zona y su equipo.

Finalidad: en el primer año de su servicio el jefe participa en el campamento-escuela (CE) de formación correspondiente a la rama en la cual trabaja. Este CE prepara al jefe de manada, de tropa o de ruta para su tarea. Le da un conocimiento general de los fines y los métodos del scoutismo. Precisa la adaptación de la pedagogía del scoutismo a la edad con la cual se va a tener que trabajar. Le muestra cómo elaborar los programas, cómo prever y seguir la progresión de su unidad. Le hace, sobre todo, capaz de adquirir una experiencia práctica en

una manada, una tropa o un equipo de ruta para, que después de unos dos años, pueda participar en un campamento-escuela de especialización.

Método: campamento de un mínimo de 5 días donde se hace vivir a los alumnos de la misma manera como en un campamento de lobatos, de scouts o de ruta. En base a esta vida, se dan cursos sobre el método scout correspondiente a cada rama (formación por la acción).

Trabajo personal: se pide a los alumnos hacer la síntesis de cada curso (actividades, ideas personales, intercambios, etc.) y escribir sus experiencias o anotar sus dudas, en paralelo a los apuntes anteriores.

Los animadores del campamento-escuela recogerán los cuadernos al final para juzgar al alumno no solamente sobre su actuación y participación en el campamento, sino también sobre lo que ha entendido de los cursos y del sentido de las actividades. Hacemos anotar que los animadores juzgan únicamente para aconsejar mejor.

3.— *Los campamentos-escuela de especialización*

Responsables: los tres comisionados nacionales de rama.

Finalidad: el jefe será invitado a participar en un campamento-escuela de especialización, cuando ya tenga cierta experiencia de unos dos años como educador scout. Este campamento-escuela permite al jefe de manada, de tropa o de ruta volver a pensar en el método, a la luz de la experiencia, y profundizar sus conocimientos sobre pedagogía del scou-

tismo. Todos los jefes tendrían que llegar hasta este nivel. No es un fin. Después hay todavía posibilidad de perfeccionarse participando en cursos especializados para educadores (dentro del scoutismo, como en los cursos de expresión plástica, de expresión del gesto y de la palabra, etc., o fuera del Movimiento, como en seminarios de determinados aspectos de educación). El jefe que termina con éxito un campamento-escuela de especialización y las pruebas correspondientes, es capaz de orientarse a sí mismo para perfeccionarse siempre.

Método: campamento de unos 10 días donde se hace vivir a los alumnos de la misma manera como en un campamento de lobatos, de scouts o de Ruta; en base a esa vida, se dan cursos sobre el método scout, correspondiente a la rama. El jefe vive su campamento, y al mismo tiempo lo analiza desde el punto de vista del educador adulto. Es el mismo principio como para el campamento-escuela de formación, pero es más largo y así da más posibilidades. Es también más intensivo y profundo dado el nivel y la experiencia de los participantes.

Trabajo personal: como para el campamento de formación, se pide a los alumnos hacer la síntesis de cada curso, anotar sus observaciones y reflexiones sobre la vida misma del campamento. Los animadores recogen los cuadernos después del campamento. Además de lo que se pide arriba, se propone a los alumnos un estudio del cual se hablará más en detalle para cada rama en la quinta, sexta y séptima parte de este programa de adiestramiento.

Termina con éxito la etapa de especialización el jefe que:

- 1.— ha hecho un buen campamento-escuela de especialización,
- 2.— ha presentado un estudio interesante,
- 3.— muestra verdaderas cualidades de educador en su manada, tropa o comunidad (para juzgar este último punto, los comisionados de adiestramiento y de la rama, se referirán al criterio del jefe de distrito que conoce mejor y más de cerca la manera de actuar de los jefes).

En cuanto a los estudios, aquí se proponen las normas para apreciarlos:

- A—1.— Excelente estudio, ideas muy personales en la línea exacta del método. Dinamismo. Cualidades para integrar eventualmente el equipo animador de un campamento-escuela de especialización o para dirigir un campamento-escuela de formación.
- A—2.— Idem. Pero menos vivo, menos dinámico. Se puede hacer confianza de todas maneras para integrar el equipo animador de un campamento-escuela de formación o para organizar un curso de información.
- B—1.— Estudio muy bueno. Buen esfuerzo de comprensión. Demuestra serias cualidades de educador.
- B—2.— Estudio bueno, comprensión exacta del método, pero pocas adaptaciones personales.
- B—3.— Estudio bueno, pero muestra algunas faltas de comprensión; pocas ideas originales.
- C—1.— Estudio bueno, pero poco profundizado. Fal-

ta de imaginación. Mucha rutina.

C—2.— Estudio correcto, nada más. Concepto sobre el método y sobre el papel del educador mediocres. Tiene que adquirir más madurez.

C—3.— Estudio insuficiente, incorrecto, mediocre. Hay que completarlo o rehacerlo. Si se presenta una situación así, los correctores deben de todas maneras fijarse más sobre el comportamiento y la participación que tuvo el alumno en el campamento-escuela con el fin de ver si el estudio malo es un accidente debido a una falta de tiempo, una dificultad para expresarse o cualquiera cosa de ese tipo, o si hay una falta neta de conocimientos pedagógicos o vocación de educador.

D.— Fracaso. Mala interpretación de los cursos y errores en el método. Si es un primer fracaso y si el alumno es joven, hay que pedir que rehaga enteramente el estudio. Normalmente en este caso la participación en el campamento-escuela no debe ser muy buena, y tal vez tendrá el alumno que rehacer su campamento.

Si es un segundo estudio o un estudio parcialmente rehecho, hay que revisar la posición de este jefe y, en un caso extremo, rechazarle definitivamente.

Este último caso se presentará muy pocas veces, porque lógicamente, este jefe habría tenido que ser eliminado antes del campamento-escuela de especialización, o sea en el campamento-escuela de formación.

A veces el conjunto del estudio merece una buena anotación, pero una respuesta es insuficiente. Se devuelve el estudio a su autor sin anotación y con la mención: "Hay que completar esta respuesta. La anotación general se dará solamente después de una nueva presentación".

SEGUNDA PARTE

LAS TECNICAS DE PRESENTACION

¡Cuántos profesores conocí que eran verdaderos sabios, pero que no tenían la posibilidad de transmitir sus conocimientos! Sus clases se convertían en circo y los alumnos se volvían monos. El profesor se desesperaba y los muchachos no aprendían nada. Sean profesores o conferencistas, predicadores o abogados, todos los hombres que se enfrentan a un público, deben *captar* su atención, conquistar su interés. Hay que establecer un diálogo (hasta si uno solo habla) entre el orador y sus oyentes. El que habla, para comunicar su mensaje, tiene que cautivar a su auditorio, seducirlo, encantarlos.

Es lo mismo para un vendedor. El tiene que ponerse en el lugar del comprador, conocer sus deseos, sus reacciones, sus motivaciones. Es todo un arte. No va a vender mercaderías, objetos o servicios, sino facilidades, ventajas, atractivos. No va a vender autos, sino movilidad cómoda. No va a vender una máquina de afeitar, sino un beneficio de tiempo. No va a vender ropa, sino elegancia.

Cuando un educador habla a sus muchachos, el Akela a sus lobatos, el jefe de tropa a sus scouts, el profesor a sus alumnos, él "vende ideas". El pone una verdad a su alcance, les entrega principios que

los harán realmente obtener los éxitos que los conducirán a la felicidad. Cristo cuando les hablaba a las multitudes de Palestina, ¿no se expresaba en parábolas?

El “vendedor de ideas”. antes de presentarlas debería siempre preguntarse:

- si lo que va a decir corresponde a la verdad, a lo bueno y lo bonito.
- si es el momento oportuno para lanzar tal mensaje a un público determinado.

El animador de campamento-escuela tiene una doble responsabilidad en este sentido: es educador de educadores. El tiene que formar jóvenes para la misión muy delicada de ser conductor de hombres. Es decir, la repercusión de su enseñanza. Tiene que proponer un mensaje de amor, provocar el entusiasmo y dar las técnicas para que sus alumnos puedan esparcir este mensaje.

En esta primera parte, el plan de adiestramiento tiene por fin explicar *la manera de presentar ideas*, es decir, cómo organizar un curso. Después solamente veremos la materia de los cursos. Naturalmente cada uno, según su propio genio y su propio carácter, tiene maneras distintas de dar clases o de disponer y presentar un discurso*. Queremos pues proponer una línea que permitirá al animador de campamento-escuela, no solamente preparar su

☆ N. del A. Notemos que al principio (sobre todo en los cursos de información), la teoría tendrá más importancia que la práctica, las conferencias serán bastante clásicas y no se pedirá una participación muy intensa a los alumnos. Al contrario, al final (principalmente en los campamentos de especialización), la enseñanza será muy práctica y las charlas se convertirán casi en foros.

materia, sino también pensar en la forma cómo va a presentarla.

La clave de la buena presentación está formada de cuatro letras:

 A I D A

A	Acercamiento
I	Interés
D	Deseo
A	Acción

A—————> Acercamiento

- 1.— Velar en crear un ambiente agradable
- 2.— Disponer bien el público
- 3.— Despertar la atención

Tú tienes que crear un clima favorable, tanto arreglando el lugar donde se va a dar el curso como pensando en su propia presentación.

La sonrisa es más fuerte que cualquier otro argumento.

Desde el momento en el cual empiezas a hablar a una persona o a un grupo de personas, su atención te es naturalmente adquirida. Hay que aprovechar este primer momento de atención fuerte para entrar inmediatamente en el tema. Una vez que se pierda la atención es mucho más difícil captarla nuevamente. Empieza pues la primera frase por algo interesante.

Sé original. Crea lo imprevisto. Cuenta historias. Explica con ejemplos. Imagina.

Capta la mirada. Es una forma de provocar el diálogo hasta si tú das un curso y no animas un foro. Mira la gente. Tú vas a obligar a responder a tu mirada y obtendrás la atención.

Y sé alegre. Pon a la gente de buen humor. En un ambiente agradable, en una atmósfera de simpatía, de amistad, de atención, da el deseo... de saber más.

I————> Interés

Ocho reglas:

- 1.— Hablar... "del mismo auditor".
- 2.— Ser inteligible y repetir mucho.
- 3.— Animar el juego.
- 4.— Preguntar para hacer participar.
- 5.— No perderse en generalidades.
- 6.— Ir a los hechos.
- 7.— Ser positivo.
- 8.— No perder el interés por ser demasiado largo.

El acercamiento fue bueno.

El primer contacto fue simpático.

¡Muy bien!

Ahora, tú tienes que interesar.

1.— *¿Qué interesa?*

Piensa, expón, argumenta *según el punto de vista del alumno*. Háblale de *sus* muchachos, háblale de *él* como educador. Evita los “yo” y habla de “vosotros”.

2.— *Sé inteligente*

La gente reacciona según lo que comprendió, no según lo que tú dices. La articulación debe ser clara como en una carta la escritura debe ser legible. El pensamiento debe ser límpido. Son indispensables la variedad de tono y de estilo, pero siempre con palabras sencillas y exactas, frases cortas y una locución variada en velocidad e intensidad.

3.— *Anima el juego*

Eso significa: — trazar un itinerario
— seguirlo
— hacerse acompañar

Antes de escribir una carta, tú la piensas. Esa necesidad es tan evidente para cualquier contacto directo: charla o curso, foro o mesa redonda, hasta simple conversación.

Lo que tú quieres presentar, ponlo en orden.

Traza tu itinerario hacia la finalidad que buscas.

Sigue después este itinerario.

No solo, naturalmente.

4.— *Haz preguntas*

Eso te permitirá ver si tus alumnos te siguen. También permitirá su participación activa en el curso.

¿Cuáles preguntas?

Primero: a) preguntas que provocan una respuesta positiva:

— “¿No es la solución más sencilla...?”

b) preguntas abiertas:

— “¿Conocen ustedes...? La respuesta es sí o no.

— “¿Qué piensan ustedes...?” Abre la posibilidad de una conversación.

Segundo: Preguntas que:

— intrigan: “¿Han pensado ustedes que...?”

— informan: “¿Puedes decirme cuál es tú punto de vista?”

— verifican: “¿Está claro?” “¿Ya he dicho eso?”

— hacen participar: “Quizás ustedes también podrían sugerirme...”

“¿Podrían decirme cómo ustedes...?”

— hacen progresar: “¿No tendríamos que verificar todavía...?”

“¿Quieren que examinemos ahora...?”

— hacen aprobar: “¿No es evidente?”

“Como ustedes lo decían, es bien...”

“Eso que para ustedes tiene importancia...”

Tercero: Las preguntas de defensa:

— “¿Qué quiere decir con eso?”

Todas esas preguntas toman a tus alumnos por la mano y les conducen a través de cosas siempre más *interesantes*.

5.— *No te pierdas en generalidades*

Sé concreto: las imágenes agarran las ideas.

Sé preciso: la precisión agrega algo a la verdad.

6.— *Desciende a los hechos*

El hecho, porque es verdadero, interesa.

El hecho, porque no choca, impresiona. A nadie le gusta mucho recibir consejos. Los hechos muestran cómo hacen los demás con éxito.

Una historia es todavía un hecho en movimiento y que intriga: tiene la superioridad de la película sobre el diapositivo.

“Había un hombre que vivía en Santiago. Un domingo en la tarde al salir de su casa le pasó una aventura extraordinaria...”

¿Cómo elegir los hechos? En relación con la materia del curso, como los dibujos o las fotos que ilustran un texto.

7.— *Sé positivo*

Evitar las fórmulas que chocan:

“¡Atienda, por favor!”

“Ustedes deben absolutamente...”

“Les voy a probar que...”

“Uds. deben admitir que...”

“Les voy a ayudar...”

Pero usa mejor:

“Juzguen ustedes mismos...”

“Como tú lo decías muy bien antes...”

Evita, hasta con muchachos, las palabras lloronas:

“Hazme el favor de...”

“He contado tanto contigo...”

“No me decepciones...”

“Estaría tan contento si...”

Pero usa mejor:

“Tú puedes sacar tal ventaja de tal actitud o tal punto de vista”.

“¿Tu acción no sería más eficaz trabajando de tal manera?”

8.— *Sé breve*

Es difícil mantener el interés. Hay, pues, que terminar antes que decaiga el interés, si no los alumnos quedan con una impresión mala y se cansan mucho más.

D—————> Deseo

— Crear la necesidad

— Hacer nacer el deseo.

El grupo está interesado.

El ve lo que hay que hacer, cómo hacerlo. El ve también que hacerlo es posible. Pero no es por

eso que quiere hacerlo. No es porque una cosa es lógica que la gente lo hace.

“Tus alumnos actúan como verdaderos educadores en su tropa scout.

Es malo pero parece más fácil.

Ahora se dan cuenta de su error y lo admiten.

Habría que cambiar. Es lógico.

¿Lo harán?”

Tú demostraste todo *el interés* de lo que tú propones. Con papel y tinta instantánea, pizarrón y tizas de color, por signos, dibujos, todos los argumentos llamaron la atención del alumno. Ahora hay que orientarse hacia las conclusiones.

Si el jefe se da cuenta que las ideas presentadas son provechosas para su trabajo educativo, ¿qué más necesita para que la aplique?

Describe a este jefe la situación ventajosa que será la suya cuando haya adoptado la idea que tú le presentas. Creas así la necesidad y luego el *deseo*.

A—————> Acción

Concluir es pasar a la acción.

- 1) Tú llamaste la atención,
- 2) Tú despertaste el interés,
- 3) Tú hiciste nacer el deseo,
- 4) Finalmente, tú vas a tener que provocar la acción:

Cuando tú concluyas, es que tú considerarás que entró la idea y que no hay más que poner las conclusiones lógicas en práctica.

El ambiente de los cursos

Con la llave “AIDA” quisimos proponerte unas sugerencias para la buena presentación de las ideas que tú tienes que comunicar, del mensaje que tú quieres lanzar, de la lección que tú debes enseñar. Eso es valioso para una comunicación cualquiera de un hombre con otros hombres, aunque sea para dictar un curso, presentar una conferencia, convencer un posible comprador, etc. Se trata antes de todo, de “vender una idea”. Ahora, en nuestro caso de la formación de los jefes scouts, debemos considerar otros elementos para el buen rendimiento y el éxito de nuestros cursos. Cuando hablamos de “Acercamiento-Interés-Deseo-Acción”, lo hicimos como consejo para la preparación de una charla, sobre todo una clase del tipo “curso de información” donde el conferencista habla casi todo el tiempo. Sus auditores no conocen nada de la pedagogía del scoutismo; y él tiene que llamar su atención, crear un interés para este método, fomentar el deseo de aplicar un buen scoutismo y, finalmente, convencerlo de entrar en acción.

En un campamento de formación los participantes tienen ya una cierta experiencia. Los cursos son más detallados y se concentran sobre una rama determinada: lobatismo, rama scout o ruta. El procedimiento pues será más o menos idéntico. Pero no se tratará de convencer a los jefes de lo bueno del método scout en general, sino de lo bueno de tal o cual esquema de la acción, por ejemplo: el ambiente de familia feliz que hay que crear en la manada, o la manera de organizar la Corte de Honor

en la tropa, o la importancia del servicio personal en la formación del rutero.

Los alumnos de un campamento-escuela de especialización tienen una experiencia de dos años o más. Habrá que convencerlos de muchas cosas todavía, y, por eso, el método "AIDA" podrá servir bastante a los animadores; pero el curso se cambiará rápidamente en foro en el cual los participantes presentarán sus experiencias y sus dudas. Hay también maneras de animar un foro para no salir del tema y hacer progresar al grupo del "interés" a la "acción".

Así la fórmula "AIDA" se puede aplicar no solamente en una conferencia del tipo "autocrática", sino también en la animación de un foro. Para entusiasmar y conocer a la gente, además de la palabra se puede usar un montón de medios audiovisuales. En efecto, la publicidad, aunque sea un panel publicitario para vender una pasta de dientes, o un corto comercial de TV o cine, para crear la necesidad de beber una Coca-Cola, usa la misma técnica "AIDA". Utilizar colores y formas, movimientos y ruidos... y la sonrisa de una niña bonita para llamar la atención, suscitar el interés, provocar un deseo y... hacer abrir la billetera. Nosotros tenemos que poner también todos los medios posibles en obra para el bien de los muchachos de los cuales somos responsables por intermedio de nuestros jefes.

Veremos sucesivamente la disposición de los alumnos hacia los cursos y su participación en éstos, el ambiente del curso y el uso de los medios audiovisuales en nuestro adiestramiento.

Disposición y participación de los alumnos

Como ya lo dijimos, el curso de información tiene por fin iniciar a la pedagogía del scoutismo y se organiza habitualmente al principio del año. Lo ideal es un "week-end" en una casa de campo, una casa de retiro o, mejor todavía, pasar un fin de semana bajo carpa. El problema es que los distritos deben organizar este curso lo más pronto posible después de las vacaciones de verano, lo que impide muchas veces salir un sábado y un domingo, justo cuando empiezan las reuniones. Por otra parte, el hecho de presentar este curso de información en el centro de distrito, atraerá más a la "gente no scout". Por eso se hará habitualmente en un local scout, en un colegio o en una parroquia. Por favor: vela por la presentación. La primera tarea va a ser confeccionar una invitación atrayente. Después, elige una sala agradable, con buenos asientos. Cuando tú ofreces un regalo, no lo envuelves en un viejo diario sucio, sino en un papel de color agradable. Es la primera regla de nuestra progresión "AIDA": prepara no solamente unas buenas charlas, también prevé un buen servicio de relaciones públicas. Además de la invitación, de la sala, de su arreglo agradable, hay que pensar en miles de detalles, que harán el éxito de tu empresa: cantos, flores, un pequeño cocktail, etc... ¡Cuidado: improvisación es sinónimo de suicidio!

En los campamentos-escuela, el ambiente es la naturaleza. Hay, naturalmente, que elegir un excelente terreno, armar un campamento modelo (hablaremos de eso después) y prever un lugar ideal

para las charlas, los consejos y los foros. El jefe del campamento debe hacer arreglar este sitio para que la gente esté cómoda, escuche bien y pueda tomar apuntes.

En cuanto a la participación de los alumnos, es proporcional al conocimiento práctico que ya tienen. Es decir que, el curso de información será totalmente autocrático o directivo, de la misma manera como un curso o una conferencia cualquiera. Los alumnos escucharán la conferencia y tomarán apuntes. Eso puede determinar la disposición de la sala: para concentrar la atención sobre la persona que habla, es más fácil que la gente se siente frente a ella en filas, como en cualquiera sala de clases o de conferencias, y que la persona que habla domine un poco su auditorio. En cambio los cursos de formación y especialización son cada vez más semi-directivos; cada vez más, hay participación de los alumnos; y el "profesor", después de presentar el tema, orienta generalmente un intercambio de ideas sobre esta materia. Los participantes serán dispuestos en un semi-círculo en el centro del cual está el animador. Si se ve la necesidad de organizar un foro no directivo o casi no directivo para, por ejemplo, estudiar la reacción de los alumnos o conocer su opinión solamente, sin darles una lección, se les dispondrá en círculo cerrado (para estudiar este último caso, consagraremos al final una nota sobre la organización del foro).

Los medios audiovisuales

Hablamos ya de la invitación al curso, del arre-

glo agradable del lugar, de la disposición oportuna de los participantes y de la manera de construir una charla que atraiga, interese, provoque un deseo de actuar y finalmente propulse hacia la acción.

Por lo amable de la carta de invitación y la recepción calurosa, el alumno se siente en confianza. El lugar de la reunión le gusta. Está en un estado de recepción óptimo.

Para hacerle aceptar las ideas que queremos presentarle, no basta la sola palabra. Las ideas deben penetrar por todos los sentidos. Así escucha y toma notas.

Como medio visual más sencillo, podemos hacer acompañar la palabra de unos esquemas escritos al pizarrón o sobre unas hojas de papel grande. Para este último sistema, aconsejamos la "tinta instantánea". ¿Y por qué no ilustrar el texto y la palabra con unos dibujos?

Cada vez más, tenemos la costumbre de ser agarrados por la imagen: ve las revistas, los diarios, los paneles publicitarios, mira la televisión. El scoutismo tiene que ser presentado también de manera atrayente, tanto a los muchachos que son los interesados, como a los futuros educadores que deben ofrecerlo a los muchachos. Provocar el deseo de ser scout. Crear la necesidad del scoutismo. Y no creas que la calidad de nuestra formación va a sufrir porque usamos colores, sonidos, música, fotos, cine; al contrario, tendremos que cuidar mejor la preparación, lo que contribuirá a profundizar también la calidad del contenido. Cuando entren los invitados a un curso de información, podrán ser acogidos por canciones scouts (una buena graba-

ción). Esperando la charla, podrán admirar algunos trabajos realizados por scouts o lobatos (dibujos, esmalte sobre cobre, hierro forjado, escultura, fotos, etc.). Y la misma charla podrá ser ilustrada por la proyección de diapositivas o de una película.

En las salas donde se efectúa un curso de información o en un buen lugar del campamento, se arma un "panel informativo" muy atractivo: con colores, fotos, títulos llamativos, textos cortos que produzcan impacto, puntos de exclamación o de interrogación, se propondrá el tema del curso o la actividad del día, el texto de canciones nuevas o el sentido de una paraliturgia prevista en la noche, se preparará a los alumnos al ambiente de un "raid" o a la promesa de uno de los participantes, etc., etc. Títulos famosos: "La cabalgata fantástica" para una exploración a caballo, "La risa de Neptuno" para un gran juego náutico o una exploración submarina. Para las ilustraciones, lo más fácil es juntar revistas viejas, y guardar las fotos por temas; así tú tendrás siempre un material listo, con tintas instantáneas de varios colores para los títulos o unos buenos dibujos.

Para la presentación, hazla con buen gusto. ¿No eres un maquetista especializado? No importa. Mira la diagramación, la presentación de revistas ilustradas, y observa cómo están dispuestos los títulos, el texto, las fotos y los dibujos. La observación es la madre del arte.

Si tú estás contento de un panel, no es una razón para dejarlo más del tiempo necesario. Cambia regularmente el material informativo y busca siempre una disposición original.

CONSEJOS PARA ANIMAR EL FORO

1.— FIN DEL FORO:

Recoger el máximo de informaciones sobre lo que piensan, dicen y hacen los participantes en el ambiente del foro. Lo importante es hacer decir todas las ideas sobre el tema, provocar el debate, hacer hablar a todos. Es, pues, un trabajo en profundidad que no se satisface de un éxito exterior.

2.— MANERA DE ANIMAR EL FORO:

a) *Antes de empezar:*

- Precisar bien el tema: eso es muy importante y facilitarán tu tarea en seguida para mantener a los participantes en el contenido del tema.
- Recuérdese que el animador no es un profesor. El es “semi-directivo”, es decir, que ayuda para que se hagan los intercambios de ideas. El provoca la participación de todos *pero no influye de ninguna manera en los participantes*. Así, pues, tiene que abstenerse de toda apreciación sobre lo que se dijo.

b) *Para empezar:*

El director del foro presenta un testimonio personal. Charla corta de introducción, que va a permitir iniciar el foro.

c) Método de progresión del debate:

Observación por preguntas (quién — qué — dónde — cómo — porqué).

¿Quién ha hecho eso? ¿...no lo ha hecho? (participación de todos). ¿Han hecho tal experiencia? ¿...no la ha hecho? ¿Se interesa en tal cosa? ¿...no se interesa? ¿Qué se hizo? ¿...no se hizo? ¿Se vio? ¿...no se vio? ¿Dónde pasó tal acontecimiento? ¿...no pasó? ¿Cuándo? ¿En qué circunstancias? ¿Cómo se hizo, se dijo, se vio? ¿Hubo tal resultado?

Determinar las necesidades y los problemas:

Es inútil tratar que todos estén de acuerdo.

Sensibilización:

¿Hay algo que hacer, que construir, que cambiar...? ¿Cómo podríamos hacerlo? ¿Cuáles son las soluciones propuestas? Análisis crítico de las soluciones propuestas.

Decisión:

¿Cuál solución elegimos? O hacer un balance de las distintas soluciones propuestas. Lo que importa es hacer tomar amplia conciencia de los problemas tal como los ven los participantes. Hacer intercambiar las experiencias, elaborar soluciones y permitir la crítica objetiva de ellas.

3.— CONSEJOS PRACTICOS PARA ANIMAR EL FORO:

A) *¿Quién habla a quién?*

N.B.: Los participantes (20 a 30) están sentados en medio círculo. Durante la reunión el animador tratará de hacer participar a todos casi exclusivamente haciendo preguntas:

- 1) preguntas generales: ¿Cuál es la opinión del grupo sobre este problema?
- 2) preguntas directas: ¡Tú! ¿Cuál es tú idea sobre el tema? (traer a un distraído a la realidad) o ...veamos cuál podría ser la solución que tú propondrías (llamar la atención de todos).
- 3) pregunta "de vuelta" a una persona: un participante pregunta al animador, que el grupo considera como el experto.

"Participante: —¿Cuál es su idea a propósito de esto?

Animador: —Tú me pides mi idea. Pero tú tienes una también. Nos gustaría conocerla".

- 4) pregunta "de vuelta" al grupo (si el participante no responde):

"Animador: Podríamos ayudar a N.N. a encontrar una respuesta".

N.B.: Use las cuatro formas de preguntas. Intervenga lo más posible con preguntas. No intervenga inútilmente.

B) *Actitudes del animador frente:*

— al "hombre-que-sabe-todo" — haga unas preguntas embarazosas.

- aumente la confianza del grupo.
- al “tipo simpático” — utilizarlo frecuentemente.
- al “hablador” — detenerlo y centrarlo en el tema.
- al “preguntón” — hágale preguntas directas (con su nombre si es posible).
 - hacerle preguntas de vuelta.
 - no responder.
- al “peleador” — permanezca tranquilo.
 - invítele a encontrarse fuera del debate.
- al que “no está nunca contento” — quédese tranquilo.
 - opóngale el juicio del grupo.
- al “obstinado” — ídem.
- al “tímido” — hágale preguntas fáciles.
 - aumente su confianza en sí mismo.

C) *¿Qué se dice?*

Finalidad: aprovechar las ideas lanzadas. El animador tiene que aprender a discernir los mensajes útiles de los mensajes parásitos. A veces éstos últimos son necesarios para hacer transformar un mensaje:

— trabajar por el método de observación (quién — qué — dónde — cómo — por qué).

— hacer tomar conciencia de lo que pasa mediante pequeñas intervenciones neutras. Una pregunta general haciendo reflejo: “Sí, te entiendo bien...” y “repite más claramente...”

D) *¿Dónde vamos?*

El buen foro es aquel en que se logra precisar el objetivo *común*. Por eso:

- estar atento a la orientación de los mensajes.
- no partir hacia un primer objetivo.
- analizar todos los mensajes.

Pero si hay un problema para concretizar el debate sobre un objetivo común, bastará subrayar los distintos puntos de vista, notar en qué se acercan y en qué divergen.

TERCERA PARTE

EL CURSO DE INFORMACION

La originalidad y la fuerza del adiestramiento de nuestros jefes residen en el hecho de que no se les forma de una manera clásica y escolar, sino que se mezclan la práctica y la teoría. El secreto del éxito de un "campamento-escuela", —lo veremos más en detalle después—, es que, viviendo una experiencia, el educador "re-crea" el scoutismo. Eso es verdad en los campamentos-escuela de formación y mucho más todavía en los de especialización.

El curso de información debe permitir al nuevo jefe empezar su trabajo de educador con una visión general del método. También debe permitirle llegar al campamento-escuela de formación con una idea teórica de nuestra pedagogía y ya un cierto conocimiento práctico en la unidad donde trabaja (manada, tropa o comunidad).

Por lo corto y lo básico del curso de información, éste será naturalmente muy teórico en comparación con las etapas siguientes. Eso no impide dar ambiente. Hay que mostrar desde un principio el verdadero rostro del scoutismo. Si el "menú" de este curso parece un poco seco, se puede fácilmente regar de una salsa de cantos, de juegos y de risas.

Se aconseja mucho a los jefes de distritos, res-

ponsables de esa parte del adiestramiento, invitar a esa sesión de información a personas interesadas en el scoutismo y susceptibles de colaborar con nosotros. En efecto, esta serie de charlas y de actividades es una introducción a la pedagogía propuesta por el Movimiento. Esta presentación, además de una convivencia fraternal, puede servir para convencer a muchos adultos del valor real de nuestro método.

Este curso se dará en un mínimo de siete sesiones vespertinas correspondientes a los siete temas (ver materia de los cursos). Se puede también organizar uno o dos "week-ends" en los cuales, además de las charlas, se harán actividades comunitarias como fogón, misa, juegos, etc. Recordamos lo que dijimos en la segunda parte del plan: hay que dar colores y alegría en los cursos con la audición de discos y grabaciones, por exposición atrayente, fotos, dibujos, afiches; los cursos pueden ser ilustrados por proyecciones de diapositivas y películas.

Antes de principiar los cursos, es bueno que se conozcan los participantes. También es indispensable recordar o presentar por primera vez las distintas etapas del adiestramiento en paralelo al organigrama de la federación. Se explicará la progresión en esta formación y la diferencia entre cada etapa.

MATERIA DE LOS CURSOS

Curso 1: "El movimiento de juventud, tercer núcleo de educación"

¿Qué significa "educar"?

Los principales núcleos de educación:

- 1.— La familia, núcleo básico.
- 2.— La escuela o el medio de trabajo.
- 3.— Los ocios educativos (tiempos libres).

Importancia del tercer núcleo.

Dentro de los ocios educativos: el scoutismo, “movimiento de educación”.

Contactos y colaboración entre los tres medios educativos.

Curso 2: “La unidad pedagógica del método scout”

Este curso tiene por fin mostrar al jefe nuevo o a la persona que se interesa en nuestro sistema educativo, que el scoutismo es *una sola pedagogía que se adapta a las distintas clases de edad*. Es la fuerza del movimiento de poder tomar a su cargo al muchacho a los 8 años y llevarlo a través de su tercera infancia, de su preadolescencia y de su adolescencia, hasta su entrada en la vida adulta.

Curso 3: “El lobatismo”

Presentación de la sicología del niño en su tercera infancia:

Explicación de la expresión “infancia adulta”.

Desarrollo de la inteligencia (importancia de la imaginación).

Desarrollo de su afectividad.

Desarrollo del sentido social (importancia del juego).

Desarrollo del juicio moral.

Despertar de una personalidad única.

El ambiente de la manada: una familia feliz.
El tema del lobatismo: "Las tierras vírgenes".
La pedagogía del juego.
La pedagogía de la técnica.

Curso 4: "La rama scout"

Presentación de la sicología del muchacho en la primera adolescencia:

La prepubertad y la pubertad.
Desarrollo del sentido crítico.
Desarrollo de su afectividad (necesidad de amistad).
Desarrollo del sentido social (tendencia a reunirse en pandilla).
Reacción frente a la religión.
Rebelión y formación de la personalidad.
El sistema de patrullas.
Organización de una tropa. La Corte de Honor.
El consejo de jefes de patrullas.
La pedagogía del juego.
La pedagogía de la técnica.

Curso 5: "La ruta"

Segunda adolescencia y juventud: puente hacia el equilibrio adulto:

Afirmación y liberación del yo.
Elaboración progresiva de un plan de vida.
El joven creador.
El joven en la sociedad.
Final de la adolescencia y período de premadurez.
La idea básica de la Ruta: conversión de los valores recibidos por el juego educativo del lobatismo

y del scoutismo. Entrada en la realidad de la vida guiado por esos valores.

Etapas de la ruta: — etapa raider.

— etapa rutero.

— Partida: salida del movimiento de juventud y entrada en la vida.

Actividades: contacto con la naturaleza, formación del espíritu de servicio, apertura al mundo: responsabilidad social y política
deber de una formación general
orientación profesional
la familia de mañana.

Curso 6: "Formación religiosa en el scoutismo"

Se propone una pedagogía religiosa paralela a las etapas del scoutismo:

- Sicología religiosa en la infancia (el niño capaz de conocer a Dios). Aporte del lobatismo en la formación religiosa.
- Sicología religiosa en la primera adolescencia (necesidad de orientación). Pedagogía religiosa en la rama scout.
- En la segunda adolescencia: la conversión. Cómo la Ruta ayuda a la conversión y estimula el compromiso. Progresión hacia un cristianismo adulto.

Educación personal y progresiva propuesta por el movimiento.

Sentido cristiano de la promesa scout.

Cómo la técnica scout puede ser un instrumento de formación religiosa.

Curso 7: "Formación de los jefes"

Este curso tiene por finalidad mostrar por qué y cómo el jefe debe formarse. Necesitamos jefes que sean *realmente adultos y verdaderamente educadores*.

Formación personal.

Formación de educador:

- conocimientos de la sicología del muchacho y de la pedagogía del scoutismo.
- calidad del educador scout.

CUARTA PARTE

LA ORGANIZACION DE LOS CAMPAMENTOS-ESCUELA

El scoutismo no se aprende. El scoutismo se vive. Todo el arte del animador de campamento-escuela consiste en crear condiciones favorables para que los alumnos vivan una buena experiencia. El va a organizar una comunidad de hombres y va a poner a éstos en varias situaciones para que reaccionen y re-creen el scoutismo. Así el campamento-escuela de lobatismo será un campamento modelo de lobatos, el campamento-escuela de la rama scout un excelente campamento de tropa y el campamento-escuela de ruta un ejemplo de campamento de comunidad. Eso no significa que los adultos jueguen a los niños o imiten a los adolescentes. Pero tendrán que hacer un esfuerzo de sencillez y de admiración. Van a vivir una experiencia que les permitirá "sentir como el niño y como el adolescente". Los cursos teóricos ayudarán a descubrir las leyes pedagógicas del scoutismo, y la vida de comunidad cristiana formada por los alumnos, recordará que todos son adultos-educadores que forman un núcleo de Iglesia específico.

Los jefes que llegan a un campamento-escuela necesitan antes que nada ubicarse a sí mismos como

educadores en el plan de Dios, buscar las razones de su compromiso de jefes, y luego deben descubrir el valor pedagógico del scoutismo y aprender los medios técnicos del método.

Con este fin el campamento-escuela debe ofrecer a los futuros educadores o a los jefes que vienen a perfeccionarse, un estilo y un ambiente: que sea antes de todo una comunidad cristiana de adultos-educadores. Los animadores, antes de ser "técnicos de alto nivel", serán cristianos adultos y buenos jefes que aportan un testimonio de vida y una experiencia de educador. El programa del campamento-escuela se compone de la lección de las actividades vividas y del análisis de esta lección por cursos más teóricos, por foros y conferencias.

El lugar de campamento tiene que ser bien elegido, porque el mismo ambiente es educativo.

El efectivo corresponde idealmente al número de miembros de una manada (24 lobatos), de una tropa (32 scouts divididos en 4 patrullas). Para el campamento-escuela de Ruta, se aconseja un efectivo entre 12 y 30. Exceder esas cifras impide a los animadores prestar el tiempo y la atención que necesita cada alumno (sobre todo en el campamento de formación que es más corto y reúne jefes de poca experiencia).

Los cursos

Bajo el título de "Técnicas de presentación", consagramos la primera parte de este plan de adiestramiento para estudiar brevemente la manera de organizar y estructurar un curso atrayente o un foro

apasionante (recuerda: "AIDA"). Nos queda pensar más concretamente cuándo y cómo vamos a presentar los cursos teóricos durante el campamento-escuela.

El curso, en la concepción del adiestramiento, tiene dos finalidades posibles:

- puede explicitar una experiencia vivida en el campamento-escuela. Es una reflexión a propósito de la acción. En este caso se prevé en el programa provocar la experiencia antes de dar las explicaciones.
- puede estudiar un dominio ausente del campamento. Por ejemplo: la sicología del niño o del adolescente.

Cada alumno recibe al principio del campamento un cuaderno donde él va a tomar apuntes y escribir sus observaciones.

Los animadores

La persona que integra el "staff" de un campamento-escuela tiene que ser doblemente educador. Se va a elegir a esa persona por su conocimiento del muchacho (hay que evitar a todo precio esos teóricos de la educación que no ven jamás un niño de cerca), por su competencia en general y por su sentido de colaboración fraternal. El "staff" de campamento-escuela no puede ser formado de individualidades reunidas por la circunstancia, sino de amigos que forman un equipo unido. La vida del "staff" debe ser tranquila, alegre y exigente. No se

educa muchachos en la excitación; tampoco se forman educadores en el ruido y corriendo.

· Los alumnos no tienen que sentirse juzgados; deben comprender que el “staff” está presente para ayudarles y darles lo que buscan. Como el educador está siempre al servicio de los muchachos, así el animador de un campamento-escuela está siempre a disposición de sus alumnos para orientarles.

La vida cristiana

Si los educadores que participan en un campamento-escuela de especialización son teóricamente adultos en su fe, los participantes en un campamento de formación —no nos hagamos ilusiones— no tendrán habitualmente un nivel religioso muy alto: formación detenida en los doce años, ignorancia de los caracteres sociológicos de su propio contexto de vida, emoción comprensible frente a un mundo que descubrieron, hace poco, masivamente no-cristiano, emoción también frente a la crisis de autoridad que existe ahora en la Iglesia. Y el scoutismo nuestro, movimiento de Iglesia, necesita buenos educadores que sean cristianos-adultos. Se ve en eso, como en muchos otros aspectos, la necesidad capital de la pertenencia de nuestros jefes a una comunidad de Ruta para que sigan la formación personal incompleta. Si creen en el scoutismo para sus educadores, es obvio, tienen que creer en él para ellos mismos. Pero de todos modos debemos, como animadores de campamentos-escuela, considerar esa situación y realizar nuestro programa de formación según esa realidad.

Hay que hacer vivir la comunidad cristiana en sus costumbres y su expresión por la caridad, la fraternidad y la alegría, por la liturgia, la paraliturgia y la meditación del Evangelio. En cuanto a su formación de educadores cristianos, hay que descubrir, claramente su responsabilidad cristiana como jefe, hacerles tomar conciencia de su lugar como laicos responsables en la Iglesia.

Porque no se puede tratar todos los temas, es necesario limitarse en los cursos a lo que parece lo más importante. En el campamento-escuela de formación va a ser sobre todo despertar una inquietud. En el campamento-escuela de especialización, vista la madurez de la gente y el tiempo disponible, se puede profundizar en diversos problemas.

Nos parece que habría que abordar de todas maneras tres temas esenciales, bajo forma de cursos, de foros o veladas:

— “Tu fe personal”, que debe permitir a los participantes plantearse el problema de su adhesión a Cristo.

— “Tu misión en la Iglesia”, es decir, el estudio de la misión que propone la Iglesia actual a los laicos en general, y la misión bien determinada que pide al scoutismo como movimiento de educación cristiana.

— “El jefe, educador de la Fe”. Eso puede ser detallado en varios cursos y debe ser adaptado a cada rama. Consiste en estudiar las posibilidades de orientación religiosa que ofrece el scoutismo en su adaptación a cada clase de edad.

QUINTA PARTE

CAMPAMENTOS-ESCUELA DE LOBATISMO (FORMACION Y ESPECIALIZACION)

A.—ORGANIZACION PRACTICA DEL CAMPAMENTO-ESCUELA

1.— *El ambiente de familia feliz en el campamento-escuela*

La característica de una manada de lobatos que corresponde a la necesidad sicológica y afectiva de esa edad, es su ambiente de familia feliz. Para enseñar el por qué y el cómo de eso, hay que re-crear este mismo ambiente en el campamento-escuela. Como lo dijimos en otra parte del plan de adiestramiento, los adultos van a necesitar un gran esfuerzo de sencillez y un amplio espíritu de admiración para poder entrar en el juego. Pero eso mismo es quizás un primer autocontrol de cada nuevo educador para probar la veracidad y la profundidad de su vocación pedagógica. Los animadores podrían proponer eso como reflexión al principio del campamento.

Así el campamento-escuela de formación es un descubrimiento y el de especialización un redescu-

brimiento sistemático del método. El alumno es considerado como lobato para vivir el método por dentro y darse cuenta de las reacciones de los niños. Es por eso que llegará a ser el hermano mayor de sus lobatos, el animador de la familia feliz. El esfuerzo para los alumnos consiste en compenetrarse del método, vivirlo como un niño, pero guardando una objetividad de adultos y de estudiantes (los cursos e intercambios permiten realizar el análisis objetivo de la vida del método). No son actores. Tienen que ser ellos mismos. Por otra parte, el arte de los animadores va a consistir en provocar una admiración de niños en esos adultos... considerándoles como adultos, sin caer en el infantilismo. La ventaja de este sistema de formación es que el niño queda todo el tiempo en el centro de las preocupaciones: es el centro de interés.

El número de veinticuatro lobatos en una manada parece el ideal para fomentar este espíritu de familia. Por la misma razón, se tratará de no pasar este número en los campamentos-escuela. Los veinticuatro participantes serán divididos en cuatro seisenas. Si las seisenas no tienen en nada el significado de la patrulla scout (la unidad del lobatismo es la manada, la familia de los lobatos), en el campamento-escuela ésta puede servir como equipo para efectuar ciertos trabajos, foros, intercambios...

En una familia hay un código de vida. Lo que en la manada determina las relaciones entre los miembros del grupo es la ley y el lema. También la costumbre de ayudar, el reflejo de compartir (lo que recuerda los fines). Hay que construir el espíritu del campamento-escuela de la misma manera.

En las familias, hay un cierto número de tradiciones. Aquí esas tradiciones son, entre otras: las ceremonias, el uniforme, etc.

Se presenta al lobato la vida como un gran juego, la caza de un tesoro, con la felicidad como recompensa. Se le propone la alegría y el optimismo como camino hacia esa felicidad. Cada miembro de la comunidad se siente bien y se realiza. Cuando los educadores han obtenido así la colaboración del niño, pueden, con él trabajar en su formación. Para entrar al juego del campamento-escuela, hay que entrar con este espíritu. Y la manifestación exterior de esta alegría se marcará en las danzas, los cantos, los mimos y la risa permanente.

2.— *Las actividades*

El campamento-escuela propone a los participantes una verdadera vida de campamento en este ambiente de familia feliz con las actividades idénticas a las de cualquier buen campamento de manada. Los cursos teóricos hacen resaltar, de esta demostración por experiencias, todas las posibilidades pedagógicas del método.

Aquí tengo que agregar una nota bene: para facilitar el estudio de ciertos temas por grupos pequeños, para no caer en el infantilismo, también con el fin de agilizar la organización del campamento y ganar un tiempo precioso, se considera en ciertos momentos (fuera de las actividades propiamente de manada) las seisenas como equipos de adultos, como los equipos de Ruta acampando bien, teniendo una vida de equipo y efectuando ciertos trabajos para toda la comunidad.

Las instalaciones

Cuando una manada llega a su lugar de campamento, muchas cosas fueron ya preparadas de antemano (carpas quizás armadas, terrenos arreglados). Hay muchas cosas que no hacen los lobatos en campamento: no tienen una vida de seisena a la manera de la vida de patrulla, por ejemplo, es decir, armando sus carpas, construyendo instalaciones, cocinando, etc.

En el campamento-escuela, los participantes divididos en equipos de seis arman su carpa y arreglan su lugar de campamento de manera confortable. Naturalmente, no se va a consagrar tanto tiempo a las instalaciones como en un campamento-escuela scout, y no va a tener eso la misma importancia que éste; pero el hecho de acampar bien, es un valor de todo el scoutismo, que hay que respetar siempre. No impide que a veces esos equipos hagan la cocina.

El juego

No es aquí que hay que explicar la importancia del juego educativo en el lobatismo. El juego es la actividad normal del niño. Allá el niño se muestra tal como es. El terreno de juego es el lugar ideal para observar al niño y orientarlo; permite descubrir su carácter y sus posibilidades, e inculcarle buenas costumbres. El juego da al lobato el sentido comunitario, el sentido social. Es la manada que juega. El lobato se da cuenta que sólo no puede hacer nada. Además adquiere por el juego reflejos de observación, de lealtad, de "fair play", etc.

Es el espíritu del juego de la manada que debe captar el futuro educador experimentándolo. Hay, partiendo de eso, que subrayar la necesaria progresión en el juego según la evolución de la manada. Además de experimentar y analizar la pedagogía del juego, los jefes deben aprender la técnica de éste. Tienen que saber presentar un juego (pensar en un tema de buen gusto, entusiasmar a los niños por una historia apasionante, explicar claramente las reglas, constituir los equipos, etc.). Tienen que saber cómo entrar en el juego, cómo participar en el juego para animarlo mejor al mismo tiempo que controlarlo y observar a cada niño.

Para enseñar el espíritu pedagógico y la técnica del juego, se hará jugar a los alumnos del campamento-escuela como lobatos. Después se analizará con ellos el espíritu y la técnica con el fin de sacar lecciones prácticas.

La técnica

El procedimiento de enseñanza es más o menos idéntico como para el juego. El jefe va a experimentar de nuevo y a buscar conclusiones para su acción educativa. Se le va a mostrar cuál es el espíritu de la "técnica-lobato", y después se presentarán uno o varios cursos para estudiar cómo presentarla de manera cautivante y cómo enseñarla bien.

El fin de la técnica es formar a cada niño individualmente. El educador lleva al niño a formarse a sí mismo, a desarrollar sus aptitudes sin que se dé cuenta, jugando.

La técnica es presentada al lobato por un sistema de pruebas que le permite juzgar su propia progresión. Hay que explicar a los educadores la razón de ser de las distintas etapas, jalones de esta progresión ("pie tierno", primera y segunda estrellas, sistema de especialidades).

B.— CURSOS, CONFERENCIAS Y FOROS

Abajo presentamos una lista de cursos que nos parecen ser los de temas más importantes para tratar en los campamentos-escuela de lobatismo.

La diferencia de tiempo entre el campamento-escuela de formación y el campamento-escuela de especialización obligará a hacer una elección dentro de esos temas o agrupar unos en los de formación, y elegir más temas o detallarlos en los cursos de especialización. La diferencia de madurez y de experiencia hará que la presentación y la profundidad sean diferentes en los dos grados del adiestramiento.

Para la preparación de las charlas y los foros, te rogamos referirte a la segunda parte del plan de adiestramiento ("Las técnicas de presentación").

Para los temas religiosos, tú encontrarás las principales sugerencias en la tercera parte de dicho plan, titulada "la organización de los campamentos-escuela" ("la vida cristiana").

1.— *Unidad pedagógica del scoutismo*

Este tema es en realidad la materia del curso de información (ver la tercera parte del plan). Pero es

bueno dar en cada campamento-escuela una visión general del Movimiento, detallándola de manera distinta y más profunda según el grado de conocimientos y experiencias que tienen los alumnos. Los jefes deben darse cuenta que la fuerza y la originalidad del scoutismo es que se responsabiliza del muchacho a los 8 años y lo lleva hasta la entrada en la vida adulta sostenido por una misma pedagogía.

Además de la unidad de autor (Baden-Powell), la unidad de sujeto (el mismo muchacho que se encuentra según su progresión en distintas ramas del mismo Movimiento), la unidad del ambiente (la naturaleza), la unidad del espíritu (hacer humildemente lo mejor para estar siempre listos para servir), hay que hacer descubrir a los educadores:

— *La unidad pedagógica* que consiste en captar y educar todas las formas de sueño y de idealismo por tres métodos adaptados a las posibilidades de la edad:

- 1.— Hacer entender al niño que la ley scout es la ley del juego.
- 2.— Tratar de introducir la ley scout en toda la vida.
- 3.— Efectuar ciertos cambios de perspectiva. Hay que hacer resaltar muy bien la progresión.

— *La unidad de finalidad* que es formar cristianos adultos y ciudadanos activos. Para eso el scoutismo en sus tres etapas se esfuerza para:

- 1.— Desarrollar el carácter y la inteligencia.
- 2.— Adquirir habilidad y destreza.

- 3.— Aumentar la salud y el vigor.
- 4.— Formar para el servicio a los demás.

— *La unidad del método* que se puede resumir en tres principios que se encuentran en cada rama:

- 1.— Autoeducación progresiva, es decir, buscar en el muchacho sus cualidades para estimularlo a hacer él mismo su educación.
- 2.— La explotación hábil de las tendencias y los gustos del muchacho.
- 3.— Combinación constante entre el ambiente y la influencia del educador.

2.— *Conocimiento del lobato*

Explicar por qué la tercera infancia se llama edad meseta o infancia adulta. Exponer la sicología del niño en esta tercera infancia:

Campo intelectual: evolución, juicio, sentido social, intereses.

Campo lúdico: finalidad del juego, el juego social.

Campo afectivo: necesidades afectivas, sentido de la justicia, necesidad de seguridad.

3.— *Respuesta del lobatismo a esta sicología*

a) La manada es:

— una sociedad: “La fuerza del clan es el lobo la fuerza del lobo es el clan”.

— una familia: (idea de la familia feliz).

El sentido social se desarrolla por el respeto de la ley y por la disciplina del grupo. El ambiente de familia feliz se nota por el espíritu fraternal de la manada.

b) Estudiar los valores pedagógicos de la “Historia de las Tierras Vírgenes”:

- presenta modelos a los lobatos,
- llena la imaginación de los más chicos,
- propone un magnífico modelo de aventura a los mayores,
- ofrece un cierto número de tradiciones a la familia feliz.

Hacer notar fuertemente que la historia de Mowgli es la historia de un niño chico que llega desamparado entre los lobatos y que termina por llegar a ser un verdadero scout. Es en *la perspectiva del crecimiento de Mowgli* que hay que considerar el libro de la selva.

c) El lobatismo es un tercer medio que completa los dos otros (familia y escuela) por actividades que el niño no encuentra afuera:

- naturaleza (referirse a la historia de la selva que es el cuadro de acción)
- juego
- técnica (insistir de nuevo sobre la idea de progresión).

4.— *El libro de la selva*

a) *Utilización pedagógica de la historia*

Este tema puede entrar en el curso anterior o ser objeto de un curso especial, según el tiempo disponible. Hay, naturalmente, que hacer leer y releer el libro a los jefes de manada.

Los héroes habituales de los niños (pienso en los héroes de la T.V. para niños, los de revistas in-

fantiles, etc.) se presentan ya hechos. Mowgli por el contrario, es un héroe que se hace, que se forma. Hasta hace errores (ver “la caza de Kaa”). El lobato “se hace” en la imagen de Mowgli.

b) *La historia de la selva es un tema de aire libre*

No es un paraíso terrestre, a pesar de que la selva esté llena de maravillas: Ej. Hatí tuvo que declarar la “tregua del agua” porque toda la selva sufría de sequía. Hay que luchar en la selva.

c) *El clan de los lobos es una república democrática*

Hay en el clan una noción de jerarquía que implica una idea de estabilidad. Akela es el jefe del clan a causa de su competencia. Cuando Akela se muere, Fao, que no es el hijo de Akela, toma su lugar por su valor personal.

Akela es el jefe, pero un jefe que sabe hacer confianza (ejemplo: da al Padre lobo la responsabilidad de Mowgli). El clan de Seonee quiere ser un pueblo libre. “Pueblo libre”, significa que persigue un ideal (Comparar el clan de los lobos con el pueblo de los monos y los perros rojos).

d) *Mowgli debe aprender a dominarse para ser libre*

El crecimiento y la evolución de Mowgli son tributarios de Shere Khan, que es la personificación del mal. Al principio Mowgli no tiene conciencia del mal. Poco a poco se da cuenta de lo que representa el tigre cojo.

5.— *La ley y la promesa*

a) *La ley*

La ley en la historia de la selva es una buena introducción. Mostrar cómo hacer para que el lobato tome personalmente el compromiso de vivir la ley. Dar una iluminación cristiana a la ley. El lobato entró en la manada para divertirse; pero muy luego se da cuenta que la vida de la manada le va a pedir un esfuerzo.

b) *La Promesa*

Por la primera vez en su vida, el niño promete algo frente a sus compañeros. No lo haría de otro modo. Debe ser un acto cuidadoso: no es un juramento.

Explicar cómo preparar al niño y cómo organizar un cierto "decorum" para la ceremonia. Mostrar el papel de la promesa en la formación religiosa.

6.— *Programación*

Es importantísimo enseñar la razón y la manera de construir un programa: un educador que no tiene programa queda totalmente estático (no hay educación sin progresión).

Hay que encontrar cuatro ejes en cada programa:

- 1.— El lobatismo es un *movimiento de educación*,

- 2.— La acción debe ser *entusiasmante*,
- 3.— La acción debe ser *progresiva*,
- 4.— La acción debe ser *motriz*.

Debe empujar al muchacho para que haga lo mejor que salga de él mismo. El jefe debe obrar de modo que progrese el niño, pero también que él mismo pida más.

Ideas dominantes (son las grandes líneas del método):

- 1.— La *familia feliz*,
- 2.— El *sentido de la ley*,
- 3.— El *sentido de la promesa*,
- 4.— La *progresión en los juegos* y el equilibrio entre los distintos tipos de juegos.
- 5.— La *progresión técnica* y el desarrollo equilibrado de las distintas técnicas (los cinco colores).

Estas líneas dominantes tienen que progresar hacia una cumbre que es el campamento de manada. Después del campamento, lugar donde se aprende a conocer mejor a los niños, los jefes hacen el punto a la situación general y pasan revista a cada muchacho.

Hay que enseñar a los jefes (sobre todo en el campamento-escuela de formación), la manera de hacer efemérides.

A.— Conocer el calendario de:

- las escuelas: recortado del año escolar, días feriados y fechas de vacaciones.
- la parroquia: calendario litúrgico.

- calendario parroquial.
- el Movimiento: efemérides nacionales, de plazo para pagar las cuotas. actividades especiales.
- campamentos-escuela (ausencia de los jefes).
- principio de la venta del calendario.
- fechas de los consejos de grupo.
- etc.

B.— Establecer un programa:

- anual: grandes líneas del año (progresión).
- trimestral: detallado.

7.— *Animación espiritual de la manada*

En otra parte hemos presentado las inmensas posibilidades de orientación religiosa que ofrece el lobatismo. No queremos repetirnos. Aquí el animador de campamento-escuela encontrará solamente unas ideas-claves. Se puede referir también a la cuarta parte del plan sobre lo que se dice a propósito de la vida cristiana en el campamento-escuela.

Los educadores deben darse cuenta de la gran riqueza del lobatismo en el plano religioso. No deben “poner un poco de religiosidad” sobre las actividades scouts, sino hacer que lo religioso y todas las actividades se compenetren. No hay que tratar a los lobatos de “niños chicos”, sino de muchachos ya capaces de reflexionar y muy despiertos. Es indispensable —ya lo subrayamos—, presentarles una vida religiosa que practicamos nosotros mismos.

Ejes religiosos en correspondencia con el método:

- la ley
- la familia feliz
- la buena acción
- el lema.

Los jefes tienen que descubrir todo el sentido cristiano que pueden y deben dar a su acción educativa en la manada.

Regularmente, “haciendo el balance de la situación”, los jefes con el capellán tienen que ver si la manada progresó en el Amor de Dios; si no es urgente revisar el programa.

8.— *La rama scout*

Es indispensable que los jefes de manada conozcan la adaptación del scoutismo a la primera adolescencia. Los lobatos son llamados a entrar todos en la tropa entre los 11 y 12 años, como los scouts tendrán todos que pasar después a la comunidad de Ruta. Para no tener ruptura entre la rama lobato y la rama scout es necesario que los jefes de manada orienten la progresión de los lobatos hacia la tropa. Para eso deben tener una idea bien clara del método de la segunda rama y mantener el contacto con los jefes de la tropa dentro del grupo.

¿Qué presentar como materia para este curso sobre la rama scout?

De nuevo depende mucho del tiempo disponible, pero hay que:

- dar las grandes líneas de la sicología del muchacho de 12 a 15 años,
- explicar las características del sistema de patrullas,
- hablar de la organización de la tropa (corte de honor, consejo de J.P., etc.),
- comentar la ley y la Promesa.

Para preparar este curso, el animador del campamento-escuela puede referirse a la sexta parte, correspondiente al campamento-escuela de la rama scout.

9.— *La Ruta*

I.— ¿Por qué hablar de la Ruta?

A) Primero porque es una cuestión de honradez frente a sí mismo, frente a nuestros educandos y frente al Movimiento.

La educación es lenta y paciente. No se termina tampoco en la edad scout, como tampoco se terminó en la edad del lobato.

La edad de rutero corresponde a la última etapa vencida por el joven antes de desembocar en el mundo adulto. Queda mucho que hacer para transformar la fe y el comportamiento de nuestros scouts mayores, en una fe y un comportamiento adultos.

El Movimiento está equipado para ofrecer a los jóvenes, por intermedio de la Ruta, esa posibilidad de adquirir dimensiones de adulto. La rama scout no está determinada para eso, no es su papel

Admitir que nuestros muchachos salgan del

Movimiento a los 15 ó 16 años es una posición derrotista y antieducativa. Es, antes de todo, en el Movimiento donde deben encontrar esa posibilidad de lograr en un ambiente fraternal y familiar su formación humana, cívica y cristiana. Ningún jefe puede ignorarlo: no luchar con obstinación para alcanzar este objetivo, es traicionar el espíritu del Movimiento.

B) Segundo, es una cuestión de eficacia de nuestra acción.

a) Cada rama no puede trabajar ignorando a las otras.

Insistimos ya sobre este punto proponiendo un curso sobre la rama scout en los campamentos-escuela de lobatismo y vice versa.

¿Quién es el jefe —realmente educador—, que no está angustiado de constatar que muchísimos muchachos dejan el Movimiento en una edad donde, precisamente, los valores son re-pensados? Esos jóvenes necesitan un ambiente de vida cristiana coherente, dinámico, atrayente y exigente. La Ruta ofrece eso.

b) La mayoría de los jefes todavía ignoran la Ruta, porque:

— nunca fueron scouts y no conocen todas las posibilidades del Movimiento,

— fueron nombrados inmediatamente jefes al salir de la tropa (este absurdo se encuentra corrientemente en nuestra asociación... y se llora porque ¡no tenemos jefes-educadores!).

c) Hay que hablar de la Ruta en los campamento-escuela:

- para ellos mismos,
- para el bien del Movimiento en general.

II.— ¿Cómo presentar la Ruta?

La persona que presenta este tema, debe ofrecer una exposición clara, constructiva, inteligente y muy atractiva.

En este campo, más todavía que en otros aspectos del campamento-escuela, no se puede permitir una presentación imperfecta; la presentación es demasiado importante para no darle una atención fuerte en este sentido. Se trata de presentar algo atractivo y demostrar que lo necesitan.

N.B.— *Formación cristiana de los jefes y pedagogía religiosa*

A estos nueve temas, hay que agregar la serie de cursos de la cual hablamos en la cuarta parte bajo el título de “Vida Cristiana”. Se puede presentar eso por cursos, conferencias y foros. También se puede aprovechar unos “momentos culminantes” del día para transmitir el mensaje más importante. Cuando haya más recogimiento, más sensación de comunidad y mucho más receptividad: por ejemplo en el centro de la misa, durante la velada o al final del fogón.

C.— ESTUDIO

Se pide este trabajo de reflexión a los jefes que terminaron con éxito su campamento-escuela de es-

pecialización. Las preguntas aquí presentadas son ejemplos. Los responsables del adiestramiento pueden cambiar su formulación, juntar dos o tres en una sola, o agregar otras. (Ver normas de corrección en la segunda parte).

- 1.— ¿En qué son originales la pedagogía scout en general y el método adaptado a la tercera infancia, en particular?
- 2.— a) ¿Cómo, a tu juicio, el lobatismo contribuye en la formación religiosa del niño?
b) ¿Cómo el ciclo litúrgico puede ayudar a crear el ambiente religioso en la manada?
¿Qué realizaste o cuáles son tus proyectos en este sentido en tu plan anual?
- 3.— a) Explica la ley a un *lobato de 9 años* (cada palabra subrayada tiene su importancia). Recuerdate, en tu respuesta, que el lector conoce la ley. No es a él a quien explicas sino a un lobato.
b) ¿Cuáles son los medios que tú usas para que aprenda a observarla? Según tus comentarios y los medios utilizados, el lobato citado habrá entendido y deseará observar su ley en todos los lugares donde vive.
- 4.— Describe el programa de una reunión bien equilibrada tal cual se desarrollaría, explicando la participación de cada jefe a medida de las actividades, tomando en cuenta el lugar y el fin de esa reunión en el programa trimestral. También el lugar y el fin de cada actividad en el programa de la reunión.
- 5.— Elabora una reunión de un día completo con

un tema religioso, histórico o de imaginación, detallando el encadenamiento, el horario, las actividades, el material necesario, etc.

- 6.— ¿La progresión por el sistema de las estrellas y especialidades está en la base del programa de la manada? ¿Por qué? ¿Cómo pensaste la progresión de toda la manada y de cada lobato en particular dentro del programa de este año?
- 7.— a) ¿La acción de la manada prosigue en la casa y en la escuela?
b) ¿Cómo consideras tú la colaboración con los padres de familia, su necesidad para una mejor formación del niño?
- 8.— ¿En qué momento de la vida del lobato empiezas tú a preparar su paso a la tropa? ¿Cómo haces para prepararlo?

SEXTA PARTE

CAMPAMENTOS-ESCUELA DE LA RAMA SCOUT (FORMACION Y ESPECIALIZACION)

A.— ORGANIZACION PRACTICA DEL CAMPAMENTO-ESCUELA

1.— *El sistema de patrulla en el campamento-escuela*

Porque el sistema de patrullas es la llave del método, el descubrimiento práctico de este sistema en la vida de campamento será evidentemente la enseñanza más importante en cuanto a la pedagogía scout.

Organización de las patrullas.— Es imposible crearlas en base a pandillas naturales porque los jefes muchas veces no se conocen. Se tratará, pues, de formar grupos equilibrados. Las mismas patrullas eligen un nombre.

Después de un día de campamento, de vida de patrulla, de trabajo en común (para que se conozcan entre ellos), los integrantes de cada grupo eligen al jefe de patrulla*.

* Desde luego queda abierta la posibilidad que el Jefe de Campamento designe a los Jefes de patrulla cada día, para que varios vivan la experiencia.

Vida de patrulla.— Como en cualquier tropa, en el campamento-escuela la patrulla debe ser el núcleo básico. La patrulla es el lugar de los intercambios humanos y del esfuerzo de vida comunitaria. Es también el lugar donde se dan las responsabilidades: construcción de rincones, cocina, arreglo del material, preparación de las veladas, etc.

El horario del campamento tiene que prever un momento libre para organizar los “consejos de patrulla”. Los animadores del campamento-escuela deben provocar actividades y discusiones para esos consejos cotidianos. Cada día los jefes de patrulla deberían tener por lo menos un elemento principal de trabajo para proponer al consejo:

- preparación de una misión de patrulla
- esfuerzo litúrgico
- ejercicio de expresión (preparación de una velada o un fogón)
- revisión de vida
- estudio de una parte del programa de campamento.

El papel de los animadores es de usar las conclusiones de esos consejos en la vida de campamento, como se haría en un campamento con muchachos.

Consejos de jefes de patrullas.— Es de ahí que sale la “provocación” de la cual hablamos más arriba. Es ahí donde deben llegar las conclusiones del trabajo de cada patrulla. De ahí sale, después de una síntesis, las líneas de acción.

2.— *Las actividades técnicas*

El campamento-escuela propone a los participantes una verdadera vida de campamento en el ambiente del sistema de patrullas. Se hacen actividades técnicas comunes a todos los campamentos de tropas, realizaciones originales y distintas cada vez. Eso es organizando, para demostrar, por experiencias, todas las posibilidades pedagógicas del método.

Las instalaciones.— Es indispensable tener rincones de patrulla bien arreglados para estar en un verdadero campamento scout, para dar realmente un ejemplo de aplicación de la vida de patrulla, también, porque la originalidad y la armonía de la patrulla se forjan por el trabajo comunitario.

Naturalmente existe una diferencia entre las posibilidades de tiempo del campamento-escuela de formación o el de especialización, para armar las instalaciones. En el campamento escuela de especialización, las patrullas tienen un poco menos tiempo que un campamento scout cualquiera, pero los jefes son todos más hábiles en técnica; así pues, el trabajo se puede efectuar de manera mucho mejor en poco tiempo. Eso es para el campamento-escuela de especialización, mientras que en el campamento-escuela de formación, el tiempo es más corto y muchos jefes nuevos no son expertos en construcciones. A cada patrulla se le pide, sin embargo, un mínimo decente para que tenga "su hogar". Depende mucho también de la latitud donde se realiza el campamento-escuela para saber cuáles son las po-

sibilidades; eso según el tipo de terreno y el material disponible (árboles en el centro y en el sur, piedras en el norte). Para ganar tiempo, sobre todo en el caso de los campamentos de menor duración, se aconseja cortar los árboles de antemano y construir las instalaciones comunitarias como el altar, el mástil, el lugar de cursos, el sitio del fogón. En el campamento de formación, muchas veces es conveniente ofrecer a las patrullas una buena selección de proyectos de rincón (con dibujos y planos de comedor, cocina, etc.), para que trabajen bien y rápido; si no, la falta de conocimientos y experiencia, les hace caer habitualmente en invenciones de mal gusto y nada prácticas.

¿Tengo que subrayar una vez más la importancia de una preparación minuciosa de parte del “staff”?

La cocina.— Las patrullas preparan el almuerzo y la comida cada día. Hay que enseñar a hacer bien la cocina y de manera limpia. El intendente es un asistente del jefe de campamento, que tiene por misión ocuparse de eso.

Otras actividades.— En un campamento de especialización, hay tiempo para organizar un raid con una noche fuera o la construcción de una obra grande (torre, puente, altar definitivo, etc.), para prestar un servicio a una colectividad vecina u ofrecer otra actividad más original. Es más difícil en un campamento de formación. Sin embargo, es bueno “marcar” el campamento por una actividad fuerte e inédita.

B.— CURSOS, CONFERENCIAS Y FOROS

Más adelante presentamos una lista de cursos que nos parecen ser los temas más importantes que tratar en los campamentos-escuela de la rama scout.

La diferencia de tiempo entre campamento-escuela de formación y campamento-escuela de especialización, obligará a hacer una selección dentro de esos temas o agrupar unos en los de formación, y elegir más temas o detallarlos en los cursos de especialización. La diferencia de madurez y de experiencia hará que la presentación, la participación y la profundidad, sean diferentes en los dos grados del adiestramiento.

Para la preparación de las charlas y los foros te rogamos referirte a la segunda parte del Plan de Adiestramiento (“las técnicas de presentación”).

Para los temas religiosos, tú encontrarás las principales sugerencias en la tercera parte del Plan titulada “La organización de los campamentos-escuela” (Ver “La vida cristiana”).

1.— *Unidad pedagógica del scoutismo*

Ver la materia de este curso en la quinta parte consagrada al lobatismo.

2.— *Sicología del adolescente*

Este curso es muy importante. No se puede naturalmente en algunas charlas, explicar todo el desarrollo sicológico del adolescente. Lo importante es despertar el interés del futuro educador y darle un

instrumento de observación. El scoutismo tiene aficionados como educadores. Aficionados no significa mal preparado, o “que hace todo a medias”. Significa que tiene como jefes a jóvenes o adultos que consagran sus tiempos libres para educar a los niños y a los adolescentes; y eso de manera totalmente desinteresada. El trabajo que desplegamos en el adiestramiento, es una prueba de la inquietud nuestra para formar lo mejor posible a nuestros educadores y agregar una excelente calificación a su entusiasmo.

No se puede educar sin observar al muchacho y su ambiente. No se puede observar seres humanos, sobre todo adolescentes, sin tener una base de conocimientos psicológicos; no se puede entender las reacciones de un adolescente y orientarlo bien, sin saber cuál es la evolución normal del muchacho entre 11 y 16 años.

La pedagogía del scoutismo se adapta a la psicología del niño y del adolescente. Así pues, es la base de todo el edificio que queremos construir con nuestros jefes jóvenes; enseñar a conocer al muchacho que vamos a tener que orientar con ellos o a través de ellos. La charla sobre este tema debe tener por fin principal dar una buena introducción al futuro educador. Este tendrá después que profundizar sus conocimientos constantemente.

Hay que hacer observar la tendencia de reunirse en pandillas. Porque es ésta la que dio origen al “sistema de patrullas”, base del método. Se estudiará el gusto por el juego que permitirá entender las “grandes aventuras” en las cuales queremos lanzar a nuestros muchachos. Conociendo la sed de ideal

del adolescente, se comprenderá cierta mística del scoutismo. El deseo suyo de libertad nos hará construir un buen sistema de autoformación.

3.— *El sistema de patrullas*

En la base de la vida de patrulla, experimentada en el mismo campamento-escuela y a partir del curso anterior sobre psicología del adolescente, se define claramente lo que es el sistema de patrullas y cómo usarlo con el máximo de provecho.

A.— *Definición del sistema de patrullas*

Cómo responde a la necesidad y al gusto del muchacho. Por qué es la llave del método en la rama scout.

1) *Definición de la patrulla*: Constitución de una patrulla. Autonomía de la patrulla (en el sistema de confianza y de autoformación progresiva del muchacho).

2) *Originalidad y ventajas del sistema*: Mostrar cómo cada miembro de la patrulla encuentra una posibilidad de formar su personalidad (papel del jefe de patrulla y responsabilidad de cada uno en la patrulla) y de su sentido comunitario (la patrulla es una pequeña sociedad hecha a medida del muchacho).

B.— *Manera de aprovechar a fondo el sistema*

1) *Dar confianza a los jefes de patrulla*: El jefe de tropa educa a través de sus jefes de patrulla (el encargado de la charla debe hacer ver todo lo que eso implica: formación sólida de los jefes de

patrulla, consejos de jefes de patrulla, efectivos, etc.).

2) *Hacer que cada patrulla tenga una personalidad determinada*: Ver todos los medios para crear un espíritu de patrulla.

N.B.— La patrulla no debe ser una parte de una tropa, sino que esta última es una federación de patrullas.

3) *Orientar a los jefes de patrulla hacia la acción*: El consejo de patrulla (definirlo) piensa y prepara la actividad —se realiza la actividad— el consejo de patrulla concluye (precisar el papel de orientador del jefe de tropa en este proceso). Presentar a los alumnos ejemplos de actividades de patrulla: reuniones, empresas, campamentos, etc. (Si es posible ilustrar esta parte de panel con fotos, proyección de diapositivos o película).

4.— *La ley y la promesa*

Habría que dividir este curso en dos.

Primero, los jefes deben pensar lo que la promesa scout significa ahora para ellos; deben ver si la ley scout llegó a ser la ley de su vida adulta. ¿Parece extraño? No se puede dar lo que uno no tiene.

Segundo, hay que estudiar cómo proponer la ley al adolescente de manera entusiasmante y cómo prepararle a su promesa scout.

5.— *La Corte de Honor*

A.— Definición:

Explicar claramente lo que es la Corte de Honor (conciencia de la tropa) y diferenciarla del con-

sejo de jefes de patrullas (ejecutivo). Precisar muy bien su papel dentro de la “federación de patrullas”.

B.— Funcionamiento:

Miembros de la Corte de Honor.

Manera de orientar la Corte de Honor.

Papel del jefe de tropa, del capellán, de los asistentes de tropa.

6.— *El sistema de progresión técnica*

Los jefes deben considerar la progresión de cada patrulla y de toda la tropa; también deben con los jefes de patrulla seguir, controlar, estimular, la progresión individual de cada muchacho.

En el campamento-escuela tienen la posibilidad de practicar varias técnicas. Además de eso, por charlas, exposiciones o proyecciones, pueden darse cuenta de todas las otras posibilidades.

Es importante que los jefes descubran en los campamentos-escuela *el espíritu pedagógico de la técnica* en el scoutismo, y que vean muchos ejemplos. En esta base hay que insistir mucho sobre la “adaptación de tiempo y espacio”. Es decir, que no se puede practicar el mismo scoutismo en 1907 y en 1967 ó 1987. Tampoco no se pueden hacer las mismas actividades al lado del mar y en la cordillera, en la ciudad y en el campo, en el desierto del norte y en los bosques del sur. Así pues, conociendo bien el resorte pedagógico de la técnica, el jefe, de regreso a su tropa, tendrá las herramientas necesarias para “inventar su scoutismo” y adaptarlo a las necesidades de los muchachos.

En los cursos más teóricos sobre este tema, se presentaron también los criterios básicos de la progresión, explicando el contenido normal de la tercera, la segunda y la primera clase. Se mostrará también el sentido de las especialidades individuales o de patrulla.

Es importante explicar cómo presentar, proponer la técnica, cómo aprovechar muy bien el sistema autoformativo que ofrece este aprendizaje.

7.— Programación

Muchos educadores conocen bien al muchacho, tienen buenos conocimientos de pedagogía, y, a pesar de eso, no pueden hacer funcionar bien su tropa. Las patrullas no progresan. Cada muchacho queda en su mismo nivel y no trata de superarse.

¡Cuidado al adagio "Quien no progresa, retrocede!"

Respuesta: no saben elaborar un programa.

Espíritu del programa:

- 1.— El scoutismo es un *movimiento de educación*
- 2.— La acción debe ser *entusiasmante*
- 3.— La acción debe ser *progresiva*
- 4.— La acción debe ser *motriz*
Debe empujar las patrullas y estimular al muchacho.

Ideas básicas:

- 1.— Animar a cada patrulla según su potencialidad

- 2.— Dar cada vez el sentido de la ley y de la promesa
- 3.— Velar en la progresión técnica y en el desarrollo equilibrado de las distintas técnicas.
- 4.— Pensar en la progresión de todas las actividades (juegos, raids, empresas, campamentos, etc.).
Cada actividad debe ser pensada en cuatro tiempos: planificar, preparar, actuar, concluir.
La conclusión debe provocar la actividad siguiente.

Manera de preparar las actividades:

- 1.— Conocer el calendario escolar, parroquial del Movimiento.
- 2.— Establecer el programa:
 - anual: progresión general (lo que se va a pedir este año).
 - detallado: antes de cada gran etapa (puede ser al principio del trimestre o antes de una empresa; para pensar en una progresión que llevará a la tropa a un raid o a un campamento).

N.B.— En la manada, son los jefes quienes piensan el programa. En la tropa, hay una *Corte de Honor*, para establecer las grandes líneas y un *Consejo de Jefes de Patrulla*, que controla cada semana la progresión de la tropa.

8.— *Animación espiritual en la rama scout*

En la cuarta parte del plan se habló de la vida

cristiana en el campamento-escuela. Además del hecho de que los participantes del campamento forman una comunidad cristiana y viven como tal, estos adultos deben estudiar la pedagogía de la fe y la pastoral de la adolescencia en el cuadro de los cursos.

Esta pedagogía aprovecha el método scout. Así la patrulla que es una verdadera sociedad a la medida del muchacho, es al mismo tiempo una "Iglesia" (en el sentido etimológico de la palabra), es decir, una asamblea cristiana. Es una comunidad de jóvenes cristianos, cuyo responsable o guía es el jefe de patrulla. Hay pues que ver cómo el capellán, en equipo con el jefe de tropa va a orientar a las patrullas en este sentido; cómo, sobre todo, él va a formar a los jefes de patrulla.

La ley y la promesa deben ser estudiadas bajo este aspecto (unos cursos son previstos para este análisis). "Esta ley admirable que es para vosotros la expresión del Decálogo" (Papa Pío XII).

Los jefes tienen que descubrir todo el sentido cristiano que pueden y deben dar a su acción educativa. Hay que enseñarles a estudiar, dentro de la marcha general de la tropa, su progresión en el Amor de Dios y su crecimiento en la Caridad fraterna. Para eso deben aprender a usar lo mejor posible la Corte de Honor y el Consejo de Jefes de Patrullas.

9.— *El lobatismo*

Los jefes de tropa deben saber de dónde vienen los scouts nuevos. Ya están desde algunos años den-

tro del scoutismo. Vivieron el scoutismo adaptado a su infancia. El jefe que llega a eso, rechaza una parte importante del método. ¡Cuántos ex lobatos no se quedan en la tropa por falta de contactos preliminares entre las dos ramas!

En esta charla hay que:

- presentar a grandes rasgos la sicología del niño en su tercera infancia,
- explicar el espíritu de “familia feliz” de la manada y el tema del lobatismo,
- decir cómo la progresión del lobato lo lleva hacia la tropa (sabe jugar, tiene la costumbre de formarse en varias técnicas, se está ya preparando al espíritu de la ley y a su promesa).

Para preparar este curso, el animador del campamento-escuela, puede referirse a la quinta parte correspondiente al “Campamento-escuela de lobatismo”.

10.— *La Ruta*

Ver la materia de esta charla en la quinta parte consagrada al lobatismo (Nº 9).

N.B.— *Formación cristiana de los jefes y pedagogía religiosa.*

A estos diez temas, hay que agregar la serie de cursos de la cual hablamos en la cuarta parte bajo el título “Vida cristiana”. Se puede presentar eso por cursos, conferencias y foros. También se pueden

aprovechar los “momentos culminantes” del día para comunicar el mensaje más importante, cuando hay más recogimiento, más sensación de comunidad y mucho más receptividad: por ejemplo, en la misa, durante la velada o al final del fogón.

C.— ESTUDIO

Se pide este trabajo de averiguación y reflexión a los jefes que terminaron con éxito su campamento-escuela de *especialización*. Las preguntas aquí presentadas son *ejemplos*. Los responsables del adiestramiento pueden cambiar su formulación, juntar dos o tres en una sola, o agregar nuevas.

(Ver normas de corrección en la segunda parte).

- 1.— ¿En qué la pedagogía scout en general y el método adaptado a la primera adolescencia en particular son originales?
- 2.— ¿Cómo, a tu juicio, el método scout (vida de patrulla y actividades de la tropa) contribuye en la formación religiosa del muchacho?
- 3.— ¿Cómo, en tu tropa, desarrollas tú el sentido de responsabilidad?
- 4.— ¿Cómo haces para que el “juego scout” no constituya para el muchacho un círculo cerrado que lo aleje de la realidad de su vida de hoy y de mañana?
- 5.— ¿Cómo concibes la ley y la promesa? ¿Qué haces para que tus scouts sean fieles a su compromiso y para que consideren la ley como la regla básica de la vida de patrulla, de tropa y su vida individual?

- 6.— ¿Cuáles son tus objetivos como jefe de tropa para este año? ¿Cuál es tu programa (progresión)?
- 7.— El sistema de patrullas puede ser eficaz solamente si los jefes de patrulla son buenos. ¿Cómo aseguras su formación en tu tropa?
- 8.— ¿Según tus observaciones y en tu sector de acción, cuáles son actualmente las principales tendencias, y los intereses de los muchachos? ¿Cómo adaptas tu scoutismo para responder a esas aspiraciones?
- 9.— ¿Por qué buscas tú encontrar a los padres de tus scouts? ¿Cómo consideras tú esa colaboración con ellos?
- 10.— ¿Cómo suscitas dentro de los mayores de tu tropa el interés por la Ruta y cómo preparas de manera concreta su paso de la tropa a la comunidad?

SÉPTIMA PARTE

CAMPAMENTOS-ESCUELA DE RUTA (FORMACION Y ESPECIALIZACION)

A.— ORGANIZACION PRACTICA DEL CAMPAMENTO-ESCUELA

1.— *El campamento-escuela: una comunidad de jóvenes líderes.*

A diferencia de los campamentos-escuela de lobatismo y de la rama scout, que piden "hacerse niño o adolescente" para penetrar dentro del método, es decir, imponerse un esfuerzo de imaginación y de adaptación, el campamento-escuela de Ruta es una escuela de líderes que busca un método para estructurar, dirigir y formar comunidades jóvenes. El esfuerzo será otro. El animador de Ruta debe ser un entrenador de hombres, un humanista, es decir, una persona abierta hacia el mundo, un cristiano llegado a una etapa adulta de su progresión, un ciudadano consciente y activo, un edificador de la paz.

El campamento-escuela de Ruta es al mismo tiempo una opción personal y una escuela. El participante se forma al mismo tiempo como hombre y

cristiano, y como líder juvenil. Las actividades toman inmediatamente toda su persona y piden de su parte un doble compromiso. El campamento-escuela es un ejemplo de campamento donde, además de las actividades, se analizan éstas, se precisa una línea de vida y se estudia la manera de conducir una comunidad.

“Un cristiano es un hombre al cual Jesucristo ha confiado un cierto número de otros cristianos” (Lacordaire). El jefe de lobatos o de scouts es responsable de sus muchachos. El animador de Ruta es responsable de la misma manera de los miembros de la comunidad. Pero tiene como misión formar o perfeccionar a otros cristianos responsables que van a servir luego o ya sirven en la Iglesia y en la Ciudad.

En el campamento-escuela de Ruta se van a realizar actividades del mismo tipo como las que se proponen a los adolescentes grandes y a los jóvenes adultos que componen nuestras comunidades.

2.— *Distintos tipos de campamentos-escuela*

Las posibilidades de campamento son múltiples y muy diversas. Veremos después algunos ejemplos adaptables a las distintas zonas del país, al número de participantes que integran la comunidad, a su nivel de preparación y de espíritu. Pero en todos los tipos existen constantes. Hay que respetar y buscar esos valores que hacen la calidad y las características de todo buen campamento de Ruta, y que serán garantía del verdadero éxito de tu campamento escuela. Diría que hay siempre un triple fin en cualquier campamento de Ruta:

- 1.— Encontrar a Dios.
- 2.— Encontrar a los hombres.
- 3.— Encontrarse a sí mismo.

Encontrar a Dios

El campamento da el sentido de pobreza. Da la posibilidad de dejar lo superfluo y vivir durante unos días con lo indispensable, buscando lo Esencial. Hay que aprovechar esta gracia. Es el hecho de vivir en la naturaleza, en la belleza, en el silencio (son importantes los momentos de silencio olvidados en el ruido de nuestro mundo excitado), en la alegría, en el canto. ¿Y qué decir de la oración comunitaria, de la paz de la noche estrellada, de la comunión con nuestros compañeros de Ruta, con los hombres encontrados en el camino, con el mundo?

Encontrar a los hombres

a) Nuestros compañeros de equipo y de comunidad

El campamento nos invita a realizar una comunidad realmente fraternal. Este espíritu se concreta en el respeto mutuo y la verdadera amistad. El respeto mutuo que parte de la simple "buena educación" se perfecciona hasta la finura (expresión de sus sentimientos y opiniones con espíritu y tacto) y la delicadeza (atención que implica mucha alma). Hablar de "caballero" es referirse a estas cualidades. Por amor a los demás y sentido del bien co-

mún, los ruteros respetan el horario, el sueño de los otros (hasta si uno no está cansado, los otros pueden estar agotados), la contemplación, el silencio...

La amistad no significa solamente "ser amigo de sus amigos", sino aceptar a todos. Pide un real sentido comunitario.

b) *Los hombres que encontramos*

Encontrar a los hombres es llegar a penetrar su alma, es decir —más sencillamente—, a amarles realmente, comulgar con sus alegrías y sus penas, sus esperanzas y sus decepciones. Tendremos muchas oportunidades de encontrar así a los hombres, desde la gente que vamos a cruzar en camino y con la cual vamos a conversar cinco minutos; el comerciante al cual vamos a comprar un pan, hasta los hombres que vamos a tratar de conocer más profundamente por una exploración regional. Simpatizar significa según su etimología griega "sufrir con". Ampliamos esta hermosa palabra para expresar toda participación con lo que sufre, piensa y siente el prójimo.

Encontrarse a sí mismo

No se miente frente a la naturaleza. No cabe duda, en campamento, uno mide sus posibilidades físicas, sus conocimientos técnicos, su destreza manual, pero, más que eso, mide lo que tiene dentro de sí. Por eso sería bueno a veces prever un raid individual de 24 horas para poder estar solo.

Es fácil ser amable, servicial, sonriente en una

reunión de unas horas, pero, en campamento, con las dificultades que se presentan y la presencia continua de un grupo más o menos heterogéneo, es más difícil dar prueba durante todo el día de su espíritu comunitario y fraternal.

CAMPAMENTO ITINERANTE

El campamento itinerante es la realización por etapas de un itinerario muy bien preparado. Este campamento, el más típicamente de "Ruta", consiste en descubrir una región bastante extensa. Esta marcha de unos días cimienta de manera muy fuerte los equipos y la comunidad. Ofrece la ventaja, por lo provisorio del lugar donde se acampa (una o dos noches), de instalarse bien con pocos medios, separando lo esencial de lo superfluo.

Preparación

Lo más deseable es que los jefes del campamento-escuela vayan antes a la zona de campamento para preparar el itinerario. Si no es posible, hay que estudiarla en mapas, documentarse bien y prever así las actividades.

Es importante dosificar de manera inteligente el kilometraje (no es una carrera, ni un record de distancia). No hay que olvidar el tiempo para los cursos teóricos. En cuanto al material, sepamos que todo se debe llevar al hombro. Será lo más liviano posible: una buena mochila y dentro, lo indispen-

sable; carpa chica de dos o tres personas. Se debe prever el abastecimiento en camino, porque es imposible llevar toda la comida. Si se ofrece la posibilidad de conseguir un vehículo, se puede organizar una intendencia ambulante.

Actividades

Encontrar a los hombres: ver cómo viven, conocer lo que piensan, saber cuáles son sus problemas, observar cómo se expresan en su folklore o su arte, comer su comida, escuchar sus historias, compartir sus alegrías. Los ruteros, caminando en una zona, toman contacto con la gente por conversaciones casuales o entrevistas organizadas, por visitas de fábricas o centros artesanales, por servicios ocasionales. Ciertamente este encuentro con los hombres es un aspecto muy importante del campamento itinerante, pero hay también que prever días de reflexión y admiración en la naturaleza, y aprovechar el ambiente de camaradería para organizar veladas y provocar foros sobre temas interesantes (será mucho más fácil y más espontáneo intercambiar allí que durante el año en un local cerrado). La marcha, no cabe duda, da al esfuerzo físico una importancia grande en el campamento. Eso no impide incluir otras actividades deportivas como, por ejemplo, andinismo o natación.

EXPLORACION REGIONAL

Entrar en la realidad del mundo.

Tomar conciencia de los demás, su modo de vivir y sus necesidades.

Aprender a juzgar objetivamente situaciones y acontecimientos.

Son tres inquietudes de la Ruta que encuentran una respuesta en esta actividad llamada *exploración regional*.

Esta puede ser el tema central de un pequeño campamento en uno más grande como, por ejemplo, dentro del programa de un campamento itinerante para estudiar un aspecto determinado de una zona.

Desarrollo de la actividad en tres tiempos:

- Definición de los objetivos y preparación.
- Encuesta propiamente dicha.
- Coordinación de las observaciones, reflexiones y conclusiones.

Preparación

a) Lejana:

Nos parece importante que los responsables del campamento-escuela reúnan una buena documentación de la región (datos indispensables, mapas, etc.) y, si es posible, que vayan a recorrer el terreno de acción futura. Tienen que definir la zona de trabajo y la finalidad exacta de la exploración, es decir, precisar lo que se va a buscar.

Si los organizadores pueden conseguir la ayuda de un sociólogo o de un estudiante de sociología, éste podría hacer posible el uso de medios científicos para acercarse más a la realidad estudiada.

b) Cercana:

Precisar la misión de cada equipo. Prever todo lo práctico: terreno de campamento, intendencia, transportes, etc.

Actividad propiamente tal

Consiste en:

- encuentros con los habitantes, entrevistas con líderes campesinos o animadores de juntas de vecinos, interview de autoridades, etc.
- recoger datos estadísticos (natalidad, mortalidad, migraciones, etc.) y observaciones según lo que se busca.

Conclusión

a) Coordinación de los datos:

Cada equipo presenta sus observaciones y tal vez conclusiones parciales. Se hace la síntesis de todas esas informaciones.

Con las informaciones de cada equipo ya sintetizadas, se hace una presentación por paneles, informes, medios audiovisuales, según el gusto, el tipo de encuesta, su finalidad, y el tiempo disponible.

b) Presentación de los resultados:

Se termina la exploración regional con una presentación general de los resultados. Si hay paneles, fotos, dibujos, croquis topográficos y (¿por qué

no?) grabaciones, esta presentación puede acompañarse de una exposición.

Se invitará a las personas que tienen interés por conocer estos resultados.

c) Conclusiones de la actividad:

No hay que contentarse con la presentación de las observaciones. Una comunidad de Ruta no es un laboratorio de sociología. Hasta si la exploración regional puede tener una utilidad directa como encuesta social (para el pueblo, el barrio o la zona donde se efectuó), veamos en ella, antes de todo, una manera de encontrar a los hombres y acercarnos a una realidad socio-económica, cultural y religiosa. En la conclusión general, los participantes medirán la progresión de los equipos y de la comunidad en cuanto al espíritu de fraternidad y a las actitudes del grupo. Los rutereros verán lo que han dado y recibido. Finalmente se tratará de descubrir las perspectivas que puede abrir un campamento así: otras actividades, servicios, orientación de la comunidad para el año que viene.

CAMPAMENTO FIJO

En principio no es muy aconsejable efectuar campamentos fijos en la Ruta. Si este tipo de actividades es ideal y perfecto para los scouts, que buscan aventuras en pandillas, los rutereros preferirán no quedar en un lugar fijo, sino ir a conocer las realidades del mundo. Sin embargo ciertas comunidades buenas pueden querer realizar un trabajo en

profundidad que pide tranquilidad en un ambiente agradable. Y este tipo de campamento en el cuadro de la formación, permite consagrar más tiempo al estudio del método.

Organización

Las instalaciones son naturalmente más confortables que el arreglo del lugar para una sola noche. Hasta es necesario dar un ambiente típico al lugar donde se va a quedar unos ocho o diez días: se levanta un mástil, se construye un altar, etc. El sistema de intendencia debe ser pensado de otra manera que para los otros tipos de campamento de Ruta (eso según las actividades planeadas).

Actividades

¡Tengan cuidado con la monotonía!

Naturalmente hay que prever un día para que uno arme su carpa en círculo o semi-círculo alrededor del mástil o del altar, para construir las instalaciones y “personalizar” el sitio. Es inútil hablar de los servicios cotidianos tales como cocina o limpieza del campamento.

En cuanto al tema, debe ser la razón de hacer el campamento fijo. Puede ser el deseo de efectuar estudios bíblicos o ecuménicos (el último caso puede ser un encuentro interconfesional de jóvenes), la voluntad de realizar un servicio en un pueblo cercano, la idea de hacer investigaciones arqueológicas, etc.

Además del tema central y de los cursos, se organizan actividades de descanso, veladas bien pre-

paradas, actividades de expresión cerca del fogón (teatro, canto, danza, etc.).

Lo importante es subrayar con fuerza que no se hará nada bueno si no hay un horario bien determinado, un plan bien hecho, un tema central precisado como causante del campamento y una cierta disciplina.

CAMPAMENTO DE SERVICIO

Queremos solamente mencionar este tipo de campamento. No es que no tenga importancia, al contrario. Si no detallamos aquí su organización es porque cada uno es muy distinto de otro. Sin embargo, a propósito de su preparación, se puede sacar ideas del párrafo sobre el campamento fijo.

¿Cuáles son las ventajas del campamento de servicio? Profundiza el espíritu de servicio de la comunidad, ofrece ocasiones de contactos y abre a los rutereros hacia la realidad.

Cualquiera sean las actividades, hay que tener cuidado de respetar los tiempos libres, mantener una verdadera vida comunitaria, organizar veladas, etc.

CAMPAMENTO CULTURAL

¿Por qué no decir inmediatamente “viaje”? Porque el espíritu del viaje de comunidad, dentro de un campamento, tiene que ser totalmente distinto al de un viaje cualquiera. La comunidad Ruta no es una agencia de viaje. El ruterero no es un turista. Si viaja, si “hace turismo”, es con el afán de conocer

a los hombres. Siempre la misma idea del ruterero peregrino. Lancemos pues resueltamente a nuestros rutereros sobre los caminos del mundo; que conozcan su país del Norte al Sur; que conozcan los países hermanos de América Latina. Si este tipo de campamento responde perfectamente bien al espíritu de la Ruta, tiene además la ventaja no despreciable de ser muy atractivo. El problema reside en la dificultad de la preparación y de los gastos. Pero ofrece grandes ventajas si queremos organizar campamentos-escuela con la Ruta de otros países.

Preparación

Esta preparación es muy larga. Primera cosa: elegir la zona y establecer el itinerario. Después conseguir los alojamientos sucesivos, prever la intendencia, etc., y calcular el presupuesto general y el precio por participante.

Actividades

En cuanto al espíritu, nos referimos a lo que se dijo sobre el campamento itinerante en una escala mayor. Se va a visitar ciudades, sitios típicos, monumentos, museos; se va a explorar el presente, también el pasado para comprender mejor este presente. Pero que no se deje la inquietud primordial de encontrar a los hombres. Un servicio será siempre bienvenido. Se provocarán encuentros con los jóvenes de la región o del país visitado, se entrevistarán los rutereros con personalidades del lugar, se organizarán foros sobre inquietudes, realizaciones o problemas de la zona.

B.— CURSOS, CONFERENCIAS Y FOROS

Abajo presentamos una lista de cursos que nos parecen ser los temas más importantes para tratar en los campamentos-escuela de Ruta.

La diferencia de tiempo entre campamento-escuela de formación y de especialización obligará a hacer una elección dentro de esos temas o agrupar unos en los de formación, y elegir más temas o detallarlos en los cursos de especialización. La diferencia de madurez y de experiencia hará que la presentación, la participación y la profundidad sea diferente en los dos grados del adiestramiento.

Para la presentación de las charlas y los foros, rogamos a los animadores del campamento-escuela referirse a la segunda parte del plan de adiestramiento (“Las técnicas de presentación”).

Para los temas religiosos, tú encontrarás las principales sugerencias en la tercera parte de dicho plan titulada “La organización de los campamentos-escuela” (“La vida cristiana”).

1.— *Unidad pedagógica del scoutismo*

Ver la materia de este curso en la quinta parte consagrada al lobatismo.

2.— *Fines e ideales de la Ruta*

a) *Fin y definición:*

La Ruta es una conversión de los valores recibidos por el juego educativo del scoutismo hacia la realidad de la vida. Es bueno recordar aquí o por

un curso anterior, cuál es la pedagogía propia a la rama scout para ver el “material humano y espiritual” disponible. El campamento-escuela mostrará cómo efectuar la orientación de esas fuerzas hacia la realidad adulta sin perder nada de sus cualidades.

La Ruta es un Movimiento, o mejor dicho, parte de un Movimiento. Uno anda, marcha, progresa sobre la Ruta. Eso significa que no se puede entrar en la Ruta como uno se hace socio de un club, y quedar “miembro estático” durante veinticinco años. Hay que hacer entender muy claramente que el muchacho entra en la Ruta, se forma y sale para entrar en la vida. Es el sentido de los tres tiempos que se estudiarán durante el campamento-escuela:

- 1.— Etapa de raider: un año para darse cuenta de las perspectivas y las exigencias de la Ruta.
- 2.— Etapa de Ruterio: unos años de autoformación, sistema de progresión personal sostenida por la progresión de toda la comunidad.
- 3.— La partida: salida del Movimiento de juventud y entrada en la vida adulta.

b) *Ideal del ruterio:*

La Ruta debe hacer de nosotros hombres libres, hombres equilibrados, hombres felices, hombres completos, en una palabra: hombres adultos. ¿Cuál va a ser la *formación integral* que pretende dar la Ruta?

1.— *Salud del espíritu y del cuerpo:*

— El ruterio se forma en la escuela de la

naturaleza, haciendo respirar a su cuerpo y a su alma.

- Lealtad, fraternidad, “fair play” en la vida como antes en el juego.
- Educación de la voluntad.

2.— *Servicio:*

- ¿Cómo abrirse a los demás?

3.— *Humanismo:*

- Formación Religiosa: a) conversión de una religión infantil a una religión adulta.
- b) actualidad religiosa, doctrina social de la Iglesia, ecumenismo, Vaticano II, el sínodo...
- Formación socio-económica: en base al Evangelio y según la doctrina social de la Iglesia.
- Formación política: Formación de la opinión personal. Extender su civismo a la América Latina entera y al mundo (formación de ciudadano del mundo).
- Formación general: educación cultural, artística, creadora.

3.— *La etapa de “raider”*

a) *¿Qué es?*

Un año de orientación para ver lo que es la Ruta, sus posibilidades y sus exigencias. “Training”

intensivo de un año que se termina por una opción: quedarse en la Ruta o seguir otro camino.

b) *¿A quién se dirige este sistema?*

Al muchacho que está en la segunda adolescencia (explicar aquí los criterios del equipo nacional de la Rama).

Analizar la sicología y estudiar el contexto de vida de este muchacho, conocer sus aspiraciones y sus problemas.

c) *Actividades*

- 1) Vida en la naturaleza: Dar el sentido de esa formación.
Proponer muchos ejemplos.
- 2) Vida de servicio: Insistir sobre el hecho de que los raiders organizan servicios en *equipo*.
- 3) Vida de consejo: Definir el humanismo del cual se habló en la charla anterior y dar ideas de actividades adaptadas a las aspiraciones y posibilidades del raider.

d) *Fin de la etapa*

El muchacho elige la Ruta como estilo de vida. La comunidad y la Ruta en general prometen sostener la progresión suya y darle amistad.

e) *El jefe del equipo de raiders*

Debe ser adulto y un muy buen educador (la etapa es muy difícil y los muchachos son muy exi-

gentes). No es debido a que el equipo cuente solamente con unos diez o doce muchachos que no hay mucho tiempo que consagrarles. Cada actividad pide una buena preparación. Además hay que ser disponible.

4.— *La etapa de “rutero”*

a) *¿Qué es?*

Una progresión personal sostenida por la progresión del equipo y de toda la comunidad.

b) *¿A quién se dirige este sistema?*

A los adolescentes grandes y jóvenes adultos que quieren perfeccionarse y entrar en el mundo con un estilo de vida exigente.

c) *Actividades*

- 1) Vida en la naturaleza: ver “etapa raider”.
- 2) Vida de servicio: cada rutero asume un servicio personal dentro o fuera del scoutismo.
- 3) Vida de consejo: ver “etapa raider” profundizando cada vez más los temas, y de manera cada vez más personal hasta tomar un compromiso real con el mundo, con la sociedad de los hombres.

d) *Fin de esta etapa*

Tomar su partida. Es decir, entrar en la vida con un estilo, un ideal que es el del scoutismo adulto (precisar cuál es este ideal).

e) *El responsable del equipo de ruteros*

No es más un educador, sino el líder del equipo, o el miembro que tiene más tiempo, o el que tiene más ideas de lo que es la Ruta. Este va a servir de contacto entre los animadores de la comunidad (en el consejo de comunidad), va a concretar lo que quiere el equipo (preparación de las reuniones, convocatoria de la gente, etc.).

5.— *La Partida*

Hacer pensar a los participantes del campamento-escuela, habitualmente ruteros muy cerca de su Partida o ruteros ya comprometidos, ¿dónde van a estar dentro de unos años? Van a ser casados, responsables de un hogar. Van a ser lanzados totalmente como adultos en la Iglesia, en la vida social, económica, política. La Ruta tiene un fin y una finalidad que es la *Partida* de la etapa siguiente.

La Partida es:

- 1.— Una toma de posición actual para tener bases sólidas.
- 2.— Una decisión para el futuro de vivir de una cierta manera muy exigente y totalmente abierta hacia los demás.

Definición:

La Partida es la renovación de la promesa scout en la edad adulta después de haber hecho la conversión de los valores del juego educativo del scoutismo hacia la realidad de la vida.

Después de haber analizado los tres tiempos de la Ruta, se va a entender claramente que el scout-

tismo, y la Ruta en particular, quiere formar hombres libres que tengan plena conciencia de sus responsabilidades, hombres que pongan a DIOS en los cuatro mundos de los cuales deben ser cada día miembros más plenamente: la sociedad de los hombres, la familia, la profesión y la Iglesia.

Hay que mostrar, pues, la progresión indispensable de:

- los equipos o las comunidades de las cuales son responsables los alumnos del campamento-escuela.
- cada miembro de estos núcleos en particular.

Los cursos siguientes deben precisar la materia y la manera de esta formación y los criterios de partida:

a.— *Redescubrimiento de Dios.*

¿Por qué creo? — ¿Voy a aceptar la enseñanza que acepté hasta ahora por conformismo o por obediencia?...

b.— *Problemas de la formación de un hogar.*

El amor, la mujer, problemas de la natalidad, educación de los niños...

c.— *Problemas de la profesión.*

Elección, preparación y, además, ejemplo. Ser un maestro en su profesión. Problemas económicos...

d.— *Problemas de la integración en las comunidades.*

Iglesia — Ciudad: barrio, país, América Latina, el mundo.

Las otras comunidades: la calle, el bus, el teatro, los ocios...

- e.— *Problema de nuestro propio desarrollo.*
salud: mantenerla, desarrollarla (deporte...).
desarrollar nuestros conocimientos para ser
 más hombres y entrar más en el concierto
 del mundo.

6.— *El campamento de comunidad*

El mismo campamento-escuela es un ejemplo práctico de campamento. Habitualmente será un terriormente, las posibilidades de campamento son campamento itinerante. Pero, como lo dijimos an-múltiples y muy diversas.

Este curso debe hacer ver las constantes que existen en todos los tipos de campamentos, y luego estudiar distintos ejemplos y analizar su preparación.

a) *Triple fin del campamento*

- 1.— Encontrar a Dios.
 Sentido de la pobreza y descubrimiento de lo esencial.
- 2.— Encontrar a los hombres.
 - a) Nuestros compañeros de equipo y comunidad.
 - b) Los hombres que encontramos sobre nuestra ruta.
- 3.— Encontrarse a sí mismo.

b) Ejemplos de campamentos

Campamento itinerante.
Exploración regional.
Campamento fijo.
Campamento de Servicio.
Campamento Cultural.

Dar ejemplos. Proponer esquemas. Si es posible, proyectar diapositivos o películas.

c) Preparación y desarrollo del campamento

Preparación — lejana
— cercana

Papel del consejo de comunidad y de cada equipo en esta preparación.

Actividad propiamente dicha — espíritu
— programa.

Conclusión.

N.B.— *Formación cristiana de los líderes y pastoral juvenil*

A estos seis temas, hay que agregar la serie de cursos de la cual hablamos en la cuarta parte, bajo el título de "Vida Cristiana". Se puede presentar eso por cursos, conferencias y foros. También se puede aprovechar unos "momentos culminantes" del día para comunicar el Mensaje más importante, cuando hay más recogimiento, más sensación de comunidad y mucho más receptividad: por ejemplo, en la misa, durante la velada o al final del fogón.

C.— ESTUDIO

Se pide este trabajo de averiguación y reflexión a los animadores que terminaron con éxito su campamento-escuela de especialización. Las preguntas aquí presentadas son ejemplos. Los responsables del adiestramiento pueden cambiar su formulación, juntar dos o tres en una sola, o agregar otras.

Ver normas de apreciación en la segunda parte.

- 1.— ¿Qué se entiende por “la Ruta es una conversión”? Da ejemplos concretos.
- 2.— a) ¿Cuáles son las características, las tendencias, las inquietudes y las aspiraciones de los jóvenes que tú conoces (los de tu barrio, tus compañeros de trabajo o de universidad...)?
b) ¿Cómo la Ruta puede dar una respuesta a esos jóvenes?
- 3.— La Ruta quiere formar hombres capaces de responsabilizarse en la vida. ¿Cuáles son los medios que propone para cumplir con este propósito? Justifica su valor pedagógico.
- 4.— Haz un plan detallado de organización de un campamento de equipo de comunidad: desde la preparación inicial hasta la manera de deducir las conclusiones, pasando por toda la preparación lejana y cercana, y por todos los puntos tales como el itinerario, los problemas financieros, el programa, etc.
- 5.— Según si eres jefe de equipo de raider o animador de un equipo de rutereros, prepara un programa anual cuidando bien el equilibrio entre las actividades deportivas, los servicios y la formación general.

- 6.— En el ambiente de tu comunidad prepara de manera precisa y muy completa, una exploración regional o un servicio comunitario, una reunión original de interés general (cultura, problema social o político...) o un programa espiritual.
- 7.— En la perspectiva de tu servicio de animador de equipo o de comunidad, ¿qué piensas proponer a tus raiders o a tus compañeros de Ruta para ayudarles a progresar en la vida personal de Cristo?

I N D I C E

Pág.

Primera Parte

Principios básicos del adiestramiento	8
1.— El curso de información	9
2.— Los campamentos-escuela de formación	9
3.— Los campamentos-escuela de especialización	10

Segunda Parte

Las técnicas de presentación	15
AIDA	17
El ambiente de los cursos	24
Disposición y participación de los alumnos	26
Los medios audiovisuales	27
Consejos para animar el foro	30

Tercera Parte

El curso de información	35
Materia de los cursos	36

Cuarta Parte

La organización de los campamentos-escuela	41
Los cursos	42
Los animadores	43
La vida cristiana	44

Quinta Parte

Campamentos-escuela de lobatismo (formación y especialización)	46
A.— Organización práctica del campamento-escuela	46
1.— El ambiente de familia feliz en el campamento-escuela	46
2.— Las actividades	48
B.— Cursos, conferencias y foros	51
1.— Unidad pedagógica de scoutismo	51
2.— Conocimiento del lobato	53
3.— Respuesta del lobatismo a esta sicología	53
4.— El libro de la selva	54
5.— La ley y la promesa	56
6.— Programación	56
7.— Animación espiritual de la manada	58
8.— La rama scout	59
9.— La Ruta	60
C.— Estudio	62

Sexta Parte

Campamentos-escuela de la rama scout (formación y especialización)	65
A.— Organización práctica del campamento-escuela	65
1.— El sistema de patrulla en el campamento-escuela	65
2.— Las actividades técnicas	67
B.— Cursos, conferencias y foros	69
1.— Unidad pedagógica del scoutismo	69
2.— Sicología del adolescente	69
3.— El sistema de patrullas	71
4.— La ley y la promesa	72
5.— La Corte de Honor	72
6.— El sistema de progresión técnica	73
7.— Programación	74
8.— Animación espiritual en la rama scout	75
9.— El lobatismo	76
10.— La Ruta	77

	Pág.
C.— Estudio	78
Séptima Parte	
Campamento-escuela de Ruta (formación y especialización)	80
A.—Organización práctica del campamento-escuela . . .	80
1.— El campamento-escuela: una comunidad de jóvenes líderes	80
2.— Distintos tipos de campamentos-escuela	81
Campamento itinerante	84
Exploración regional	25
Campamento fijo	85
Campamento de servicio	90
Campamento cultural	90
B.— Cursos, conferencias y foros	91
1.— Unidad pedagógica del scoutismo	92
2.— Fines e ideales de la Ruta	92
3.— La etapa de “raider”	94
4.— La etapa de “ruter”	96
5.— La Partida	97
6.— El campamento de comunidad	99
C.— Estudio	101

Se terminó de imprimir el 30 de
octubre de 1967 en los talleres E. P.,
Vicuña Mackenna 10777 - Santiago
de Chile.