Escultismo Crítico Popular

Este libro surge al igual que los otros, por una necesidad de satisfacer las inquietudes y preguntas para quienes están al frente de nuestro proyecto educativo en la Comunidad de Tropa, por lo que se trató de hacer un compendio de información sobre el tema de Tropa y en especial del Sistema de Patrullas.

En los primeros años de la creación del proyecto independiente, pareciese que la intencionalidad imperiosa de un servidor era la de tratar de traducir todo lo posible sobre escultismo con la finalidad de descubrir al fundador y también, sacar a flote al verdadero escultismo. Con el tiempo esas traducciones sirvieron no sólo a propios de la organización, sino que incluso, permitieron a muchas organizaciones a lo largo del continente contar con material alternativo fuera de los esquemas, en muchos casos eran textos inéditos y que se trataron de climatizar con una traducción no literal, sino centrada en la facilidad de lectura y uso sencillo del lenguaje, así mismo, parte de las traducciones pusieron en evidencia aspectos positivos o negativos, en esencia se generó el debate necesario para desmitificar el quehacer Escultista.

Guía para el Educador Aprendíz de la Comunidad de Tropa -El Sistema de Patrullas-

Martínez Hernández

Guía para el Educador aprendíz de la Comunidad de Tropa -El Sistema de Patrullas-

Comunidad Crítica de Escultismo Popular, A. C.
Gerardo Martínez Hernández

Escultismo Crítico Popular

Guía para el Educador aprendíz de la Comunidad de Tropa
-El Sistema de Patrullas-

Gerardo Martínez Hernández

Escultismo Crítico Popular

Diseño de tapa: Recorrido de Segunda Clase, Tropa Gramsci-Luxembur, Centro de Desarrollo Escultista «Grupo Primero de Puebla», Comunidad Crítica de Escultismo Popular. A. C. México.

Catalogación de la fuente

Martínez Hernández, Gerardo
Guía para el Educador aprendiz de la Comunidad de Tropa -El Sistema de Patrullas- – 1da ed. – México: Comunidad Crítica de Escultismo Popular, A. C., 2022
73 p.; 21.59 cm. X 27.94 cm.
1. Crítica educativa 2. Escultismo Popular 3. Sistema de Patrullas

La presentación y disposición en su conjunto de **Guía para el Educador aprendiz de la Comunidad de Tropa -El Sistema de Patrullas-**, son propiedad del autor y ninguna parte de esta obra puede ser reproducida o trasmitida, electrónico o mecánico (incluyendo fotocopiado, la grabación o cualquier sistema de recuperación y almacenamiento de información), sin citar la fuente o para lucro personal.

Derechos reservados ©2022

Centro de Desarrollo Escultista Grupo Primero de Puebla

Cuidado de la edición:
COMUNIDAD CRÍTICA DE ESCULTISMO POPULAR, A. C.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 13
EL ADOLESCENTE DE LA COMUNIDAD DE TROPA 19
Qué espera una chica o chico y cómo dárselo 32
Espíritu de aventura 38
Aprovechar la sed de nuevos conocimientos 41
EL ESCULTISMO CRÍTICO POPULAR 45
Las Áreas de Desarrollo y las emergencias globales 48
Las Áreas de Desarrollo del Escultismo crítico y las reflexiones básicas a considerar 49
Pensando en un Escultismo Critico como sustentante de la Progresión a través de las Emergencias Globales 52
EL MARCO SIMBÓLICO 63
Los nombres de Patrulla 63
El uniforme 72
La pañoleta 77
El bordón o báculo 80
Seña, saludo e insignia 85
EL GUÍA DE PATRULLA 89
La elección de las y los Guías de Patrulla 92
Condición de los Guías de Patrulla en la modernidad neoliberal 93
El liderazgo de las y los Guías de Patrulla en la Comunidad de Tropa 102
La colaboración 103

La unión 103
La organización 104
La síntesis cultural 105
Las y los Guías de Patrulla en un entorno de confianza 105
El sabio Guía de Patrulla 107
El Guía de Patrulla, enlace prioritario 108
La Progresión personal del Guía de Patrulla 112
La responsabilidad del Guía en la organización de la Patrulla 113
Reflexión para la selección de Guías de Patrulla 116
Guía de Patrulla 117
Reuniones de Patrulla 117
Corte de Honor 118
Excursiones de Patrulla 118
Campamentos de Patrulla 119
Historias reflexivas para Guías de Patrulla 119
EL EDUCADOR DE LA COMUNIDAD DE TROPA DE SCOUTS 125
LA PATRULLA SCOUT 127
Las chicas y chicos en la Patrulla 128
Paciencia 128
Ocupaciones 130
Responsabilidades 130
Repartición de responsabilidades 130
Las misiones en la Patrulla 135
EL RINCÓN DE PATRULLA 143

Atmósfera del rincón 145
Arreglo del rincón 147
El material de la Patrulla 148
Sobre la tienda de campaña 148
Cuidados con el material de cocina 150
Lista tipo de material de Patrulla 150
El botiquín de Patrulla 151
EL SISTEMA DE PATRULLA, BASE DE LA COMUNIDAD 155
El Sistema en detalle 158
Pequeños inicios 159
La Patrulla 162
Disciplina de patrulla 163
Reuniones de Patrulla 166
Interiores 170
Trabajo en el Local 170
Exteriores 172
Cómo iniciar el Sistema de Patrulla 173
Elección de los Guías y Subguías de una Patrulla 175
Capacitación en liderazgo para los Guías de Patrulla ... 177
Los Subguías 179
Competencias 179
Fallas 181
CONSEJO DE PATRULLA 185
Registros de Patrulla 187
LA PATRULLA FLECHA 189

LA CORTE DE HONOR 193
La asistencia 194
Reuniones de la Corte de Honor 195
El trabajo de la Corte de Honor 198
Código de la Corte de Honor 203
Qué es la Corte de Honor 208
No tan sólo una idea. 211
Inducción a la Corte de Honor 214
Los Guías de Patrulla y sus Patrullas. 215
Relación entre la Corte de Honor y la Patrulla 217
Honor de la Comunidad de Tropa 218
Planeación de programas 220
Administración general 221
Operación general 222
La Corte de Honor en sesión 224
LA DISCIPLINA ESCULTA 237
Cuestiones generales sobre disciplina en la organización 242
La disciplina personal autoimpuesta 243
LA REUNIÓN DE PATRULLA 249
Preparación 249
El programa de reunión 251
Programas para la Comunidad de Tropa nueva 256
Sobre las Competencias entre Patrullas 256
Preparación de Juntas de Tropa para conducirlas hacia la

implementación de reuniones de Patrulla.....257
Primera reunión.....258
Segunda reunión.....261
Tercera reunión.....263
Cuarta reunión.....267
Quinta reunión.....269
Sexta reunión.....272
Séptima reunión, excursión de la Comunidad de Tropa.....274
LA BUENA ACCIÓN DE PATRULLA.....279
LA EXCURSIÓN DE PATRULLA.....283
Preparativos.....285
Planeando.....288
Excursiones de caminata.....290
Reportes de las excursiones.....291
Empacando.....291
Alimentando y cocinando.....292
Preparando a los Guías de Patrulla para una excursión.....293
Planes finales.....295
EL CAMPAMENTO DE PATRULLA.....297
Preparación pre-campamento.....298
Trabajos preparatorios en Reunión de Patrulla.....301
Equipo personal y de Patrulla.....302
Dónde acampar.....303
A la llegada.....304

Levantando el campamento....304
Tienda....305
Reglas para encender el fuego. 308
Almacenamiento de alimentos 308
Artilugios....309
Letrinas....310
Fuegos y fogatas....311
Comida y cocinando 312
Las comidas....312
Comedor....313
Limpieza....315
Duchas....316
Actividades dentro del campamento 317
Lo que podrían hacer....318
Lo último en la noche....319
Mientras tienden su cama....320
Y en la mañana....320
Al final del campamento. 320
Comportamiento scout en el campo....321
Programa 322
Seguimientos personales y progresiones....323
Código del aire libre 326
LA PROGRESIÓN PERSONAL COMUNITARIA 329
La base de la Progresión: Las Áreas de Desarrollo y las emergencias globales....330

Pensando en un Escultismo Crítico como sustentante de la Progresión a través de las Emergencias Globales 330
ESPÍRITU DE PATRULLA 335
¿Cómo crece? 336
¿Cómo promoverlo? 337
LAS CEREMONIAS 339
Ceremonia de apertura 339
Ceremonias relacionadas con la Promesa y la Ley Esculta 339
Ceremonias relacionadas con la Bandera Nacional 340
Ceremonias para la Bandera de Tropa 341
Ceremonia de clausura 342
El minuto del Educador Pedagógico de Tropa 343
BIBLIOGRAFÍA 347

INTRODUCCIÓN

Este libro surge al igual que los otros, por una necesidad de satisfacer las inquietudes y preguntas para quienes están al frente de nuestro proyecto educativo en la Comunidad de Tropa, por lo que se trató de hacer un compendio de información sobre el tema de Tropa y en especial del Sistema de Patrullas.

En los primeros años de la creación del proyecto independiente, pareciese que la intencionalidad imperiosa de un servidor era la de tratar de traducir todo lo posible sobre escultismo con la finalidad de *descubrir* al fundador y también, sacar a flote al *verdadero* escultismo. Con el tiempo esas traducciones sirvieron no sólo a propios de la organización, sino que incluso, permitieron a muchas organizaciones a lo largo del continente contar con material alternativo fuera de los esquemas, en muchos casos eran textos inéditos y que se trataron de climatizar con una traducción no literal, sino centrada en la facilidad de lectura y uso sencillo del lenguaje, así mismo, parte de las traducciones pusieron en evidencia aspectos positivos o negativos, en esencia se generó el debate necesario para desmitificar el quehacer Escultista.

Con el tiempo, algunas de esas traducciones tenían que ser posteriormente reexplicadas, debido a que el avance del proyecto resultaba en diferentes problemáticas de aplicación en la realidad, especialmente con respecto a la cuestión de las chicas y la inclusión mixta, las progresiones, o cuestiones donde los propios libros tenían ciertas disparidades con los propios avances de las ciencias y el desarrollo de la filosofía de

la Liberación o en con sus vertientes ética. Consecuentemente, en otros momentos se volvía un tanto titánico leer diez obras para después tenerlas que acondicionar cada una, a los aspectos que eran convenientes para nuestro territorio, más cuando ya hay existen comunidades educativas con la responsabilidad enfrente.

Hoy afortunadamente, hay otros que han seguido la ruta de las traducciones, incluso proponiendo mejores traducciones que las que en algún momento se habían realizado, principalmente porque expertos en lenguas han tomado la pauta, lo cual es más que fantástico, aumentando significativamente la posibilidad de agrandar el panorama del escultismo fuera de las vertientes tradicionales institucionalistas altamente conservadoras y en ocasiones anacrónicas del propio escultismo, sin embargo, para el caso del proyecto Escultista Crítico Popular a pesar del gran esfuerzo, dichas traducciones parecían no ser suficientes para cubrir nuestros fines, es por ello que se empieza a elaborar una serie de documentos que sirviesen de guías en la línea Crítico Popular, realizándose a ese modo el libro de *Roverismo, Ruta por la Liberación* de nuestro camarada Horacio Wild y la *Guía para el Educador Aprendiz de la Comunidad de Manada*, tras la obra titánica de *Escultismo Crítico Popular, Bases para la construcción de un proyecto pedagógico experimental,* ambos por un servidor y *Escultismo Crítico Popular, Programa — Guía operativa para grupos escultistas comunales*, que realicé con el gran apoyo de Horacio.

Estos libros no sólo realizan una síntesis de muchas otras obras escultistas, sino que, además, van cargada de una fuerte

intencionalidad crítica, por lo que desaparece la situación de generar «manuales» a la antigua usanza para decir lo que es y lo que no es, y en contrapartida, proponer una alternativa que se consolida con la creciente bibliografía que se ha ido desarrollando.

Es por ello, que esperamos que este libro sirva como un punto de reflexión y análisis, no como una fuente de «verdades» ya dadas, sino como centro de discusión y debate.

Finalmente, y reiterando como siempre, nuestras obras están en continuo proceso y revisión conforme nos posicionamos como Escultas Crítico Populares del propio Escultismo, abriendo nuevas veredas en este basto campo del ámbito Scout.

Gerardo Martínez Hernández

Nota para el lector: Se le hace la recomendación necesaria de leer los libros hasta ahora publicados sobre la base filosófica y organizativa del proyecto con la finalidad de comprender a detalle el camino seleccionado en esta obra, en ese sentido, los libros *Escultismo Crítico Popular, Bases pedagógicas para la construcción de un proyecto pedagógico experimental,* y *Escultismo Crítico Popular, Programa — Guía Operativa para grupos escultistas comunales*, ambos de un servidor y que son facilitados desde la página web de la Comunidad Crítica de Escultismo Popular. A. C., son de amplio abono a la causa, es por lo que este libro se ha dividido consecuentemente con los apartados de las Comunidades Educativas Escultistas de acuerdo al programa, es decir, explicando el TERRITORIO, el PODER, el TRABAJO y la FIESTA.

I

TERRITORIO

EL ADOLESCENTE DE LA COMUNIDAD DE TROPA

> Más del 40 % de l*os adolescentes de 15 a 17 años no asisten a la escuela [en México]; la mayoría la abandonan al terminar la secundaria o en los primeros años de la educación media superior. La calidad educativa y la persistencia de métodos tradicionales de enseñanza, en un nivel clave para la posterior inserción laboral, son problemas profundos y persistentes.*
> (Ichan Tecolotl, 2020)

Cuando hablamos de Escultismo, es necesario ubicarnos en cierto tiempo y forma histórica para llegar a lo que ahora denominamos Comunidad de Tropa. Durante la creación del Escultismo existieron diferentes variantes y divisiones en lo que algunos denominan *ramas del escultismo,* es decir, se ha considerado como un árbol donde el Grupo Esculta es un tronco principal al que, a cada comunidad pedagógica, de acuerdo con las etapas de desarrollo propias de los seres humanos, se le agrupa con el nombre genérico de *rama*. Así pues, la Comunidad de Tropa, como nosotros le preferimos denominar, fluctúa según la época y la tradición.

En términos generales hay dos formas de división comunes e históricas para la Tropa en sí. Una es teniendo una Comunidad de Tropa de Scouts que van de los 11/12 años a los

17/18 años, mientras que existe una variante con la creación de los *Seniors Scouts* en 1917 que produjo una división más, al seccionar la Comunidad de Tropa a la mitad. Así pues, en un principio —y en nuestro caso— es una etapa que abarca la primera y segunda adolescencia, sin embargo, también reconocemos que hay quienes tienen proyectos alternativos, con la introducción de los *Seniors Scouts* derivando en nombres como: *Scouts Mayores, Raiders o Caminantes,* según la tradición inglesa o francesa, que bien podrían trabajar adecuadamente con una propuesta consolidada, por lo que también se incluye el proyecto propio para quienes deseen trabajar de esa forma en un texto alterno dentro del Instituto.

Una vez establecido nuestro rango de edad para la Comunidad de Tropa, de 12 a 17 años, en términos generales, es necesario consecuentemente establecer las características de la chica o chico de nuestro contexto latinoamericano.

Podríamos mencionar que la adolescencia es una etapa de cambios importantes para el ser humano, no sólo por las transformaciones que realizará en el ámbito psicológico y físico, sino porque es una etapa dedicada, en lo esencial, a la adquisición de los *activos* que demanda el desempeño satisfactorio de los roles establecidos en los adultos; para ello, cada sociedad establece lo que se ha denominado «moratoria de roles», es decir, una suspensión temporal de obligaciones, que favorece cierta flexibilidad para adaptarse a nuevas situaciones —experimentando con ellas y haciendo un balance de sus ventajas y desventajas—. Debemos comprender que la adolescencia, así mismo, es una etapa institucionalizada que no existía y que fue «creada» por así decirlo, gracias a la

escolarización y la integración al trabajo de la revolución industrial. (CELADE, 2000; Martínez Hernández, 2019)

El caso latinoamericano en cuanto a adolescencia se vuelve trascendente mostrar la gran dificultad que padecen las chicas y chicos al transitar esa etapa. En el 2000 el Centro Latinoamericano y Caribeño de Demografía (CELADE), registra los cambios que se está suscitando en la juventud en el ámbito de las familias. «especialmente en el caso de los hogares populares, puesto que entre los estratos de menores ingresos son más frecuentes los problemas surgidos de familias incompletas e inestables, que repercuten intensa y negativamente en la socialización de sus hijos», a estas situaciones hay que añadirle que las nuevas tecnologías que están generando una desvinculación social, sedentarismo o fugas emocionales, en tanto la región vive procesos de alta violencia, principalmente promovidas por las famosas guerras contra el narco institucionalizadas desde el *Plan Colombia* o la *Iniciativa Mérida*, no han hecho más que mermar en la calidad de vida de los ciudadanos y de los jóvenes, derivando en terribles consecuencias; a ese respecto, según la Organización Mundial de la Salud (OMS), los adolescentes latinoamericanos y caribeños tienen tasas de inactividad superiores a la media global, siendo que un 84,3% de ellos no hace suficiente ejercicio, mientras que las mujeres su actividad es aún menor que en los hombres (ONU, 2019).

Así mismo, Latinoamérica es la segunda región del mundo con la tasa más alta de embarazo no planificado en la adolescencia. Estos embarazos están vinculados a múltiples factores sociales, económicos y culturales que van desde la

falta de información y reconocimiento sobre el derecho a elegir, la falta de educación sexual integral en las escuelas, las representaciones estereotipadas de los roles de mujeres y varones y que invisibilizan la diversidad sexual, el abuso y la violencia sexual, hasta las dificultades para el acceso a los servicios de salud y/ o la interrupción legal del embarazo, situaciones bastante atroces y comunes en los ámbitos de trabajo en los que incide el proyecto crítico popular (UNFPA, 2018). Afortunadamente hoy en día hay una gran visibilización del fenómeno, cuando menos en las redes, y casi toda la violencia de adolescentes está centrada en este fenómeno, basta con simplemente poner «violencia» y «jóvenes latinoamericanos» en la Internet para verificar la cantidad de información que ya hay al respecto, sin embargo, escapa o queda oculta la violencia generalizada por la descomposición social, por lo que muchos sitios a lo más, se han centrado en problemas periféricos son el acoso escolar (*bulling*) o situaciones similares.

Con respecto a este último rubro sobre ocultamiento fenoménico, es de hacer notar que varios países han sido objeto de experimentos sociales por parte de la maquinaria colonial, especialmente con la introducción de guerras o de revoluciones de colores, imponiendo presientes que terminan persiguiendo a ciertos grupos sociales o devastando la naturaleza para el beneficio corporativo, situaciones que impactan directamente a la adolescencia juventud. De ahí que la llegada del fascista de Bolsonaro en Brasil que tuvo por primicia atentar contra los grupos indígenas y sus recursos naturales, con la lamentable incrustación de Macri en la Argentina cuya herida aún está presente por las condiciones

sociales en las que fue sometido el pueblo; de la misma forma, hoy en día se siguen reproduciendo las recetas con un talante más cínica como es con la imposición de la dictadora Áñez en Bolivia; en donde los grupos facticos de poder se centran en la eliminación y matanza de opositores de forma abierta e inescrupulosa, mientras que en otras partes de nuestra región prefieren la aplicación de la *guerra contra el narco*, que ha derivado en la incorporación de cientos de familia, en su mayoría forzadas, en el mercado y trasiego de las drogas alimentando la barbarie capitalista.

En el caso de México, se habla ya de una generación perdida por causa de la violencia derivada del narcotráfico, que ha logrado no sólo expandirse en la cuestión de los estupefacientes, sino también en la trata de personas, la venta de órganos y la mezcla de agroindustria y minería con el crimen organizado, como es en el caso del aguacate o el ámbar en Chiapas, así mismo, la vinculación del narcogobierno para el saqueo nacional es más que manifiesta, la colusión en el desmantelamiento de la industria paraestatal y del robo de combustible que asoló a México en las últimas dos décadas no tiene precedentes históricos conocidos.

Para darnos una idea de la violencia en el caso de México, hay que señalar que entre 1990 y 2016 se contabilizaron en México 428.012 homicidios, de los cuales 380.262 fueron de hombres (89%), es decir, por cada diez asesinatos nueve son de hombres y uno de mujer; 153.420 de las víctimas masculinas (es decir, 40% del total de homicidios masculinos) tenían entre 15 y 29 años, de los cuales 20.180 ocurrieron entre 2014 y 2016, con esto se puede verificar la gravedad del asunto

en cuestión de juventud, aunado a que cada vez la cifra baja a incluso menores de 15 años al ser usados como vigías, o sicarios de los grupos criminales.

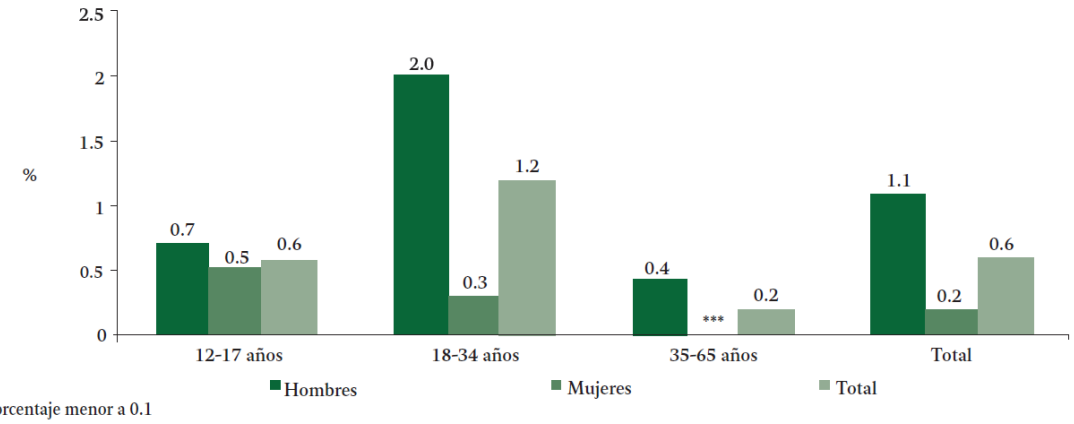
Ilustración 1.— Tasas trienales de mortalidad masculina por homicidio, por 100.000 habitantes, todas las edades y por grupos de edades en estudio. México, 1989-1991 a 2014-2016. (González-Pérez & Vega-López, 2019)

> De acuerdo con la OPS, alrededor de 2015, la tasa de homicidio masculino en México (30 por 100.000 habitantes según OPS, 36,2 en el trienio 2014-2016 según el presente estudio) **era similar a la tasa promedio de la región** (31,7 por 100.000 habitantes). Aunque inferior a las tasas de **El Salvador, Colombia, Venezuela y Brasil**, la tasa de México era 15 veces mayor que la de Canadá (2,0), casi cuadruplicó a las de Chile (7,6) y Cuba (8,2), casi triplicó las de EEUU (9,6), Argentina (11,6) y Nicaragua (11,3), y fue notoriamente superior a las de Costa Rica (18,8) y Uruguay (13,3). (González-Pérez & Vega-López, 2019)

Esta es nuestra realidad, una realidad que nos rebasa en muchas ocasiones y que vuelve necesario replantear nuestro papel Escultista y el alcance que se pretende, partidarios de la construcción de un Escultismo abarcante e incluyente, siendo

que en muchos casos se habla de que la vida que hoy tenemos se parece a las condiciones económico-materiales de finales del siglo XIX y principios del XX. En el caso de México, nos referimos a una época de gran violencia, campos de exterminio y explotación esclavista con el dictador Porfirio Díaz; así mismo, ante la afectación de las condiciones económicas, la violencia, se añade el acceso y consumo de los estupefacientes que, según la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco (ENCODAT) 2016, la prevalencia y consumo de drogas por adolescentes de 12 a 17 años ha aumentado

En México, por ejemplo, para este grupo de edad, el consumo aumentó entre 2011 y 2016 de 3.3% a 6.4% para cualquier droga, de 2. 9% a 6.2% en drogas ilegales y de 2.4% a 5.3% en mariguana, afortunadamente en cuanto al consumo de la cocaína se ha mantenido sin aumentos.



***Porcentaje menor a 0.1

Fuente: Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2016-2017.

Ilustración 2. — Dependencia a drogas por grupo de edad. (Villatoro-Velázquez, y otros, 2017)

Seguidamente, se observa que en los hombres las prevalencias de *alguna vez* tienen cambios significativos (de 3.9% a 6.6% en drogas ilegales, de 4% a 6.6% en cualquier droga y de 3.5% a 5.8% para mariguana). En el caso de las mujeres aumentó de 2.6% a 6.1 % el consumo de cualquier

droga *alguna vez*, de l. 9% a 5.8% el de drogas ilegales y de 1.3% a 4.8% el de mariguana, como se muestra en la tabla siguiente.

Alguna Vez	2002 %	2008 %	2011 %	2011 IC 95%	2016 %	2016 IC 95%
Total						
Mariguana	1.1	2.0	2.4	1.719-3.082	5.3*	4.562-6.068
Cocaína	0.2	0.8	0.7	0.396-1.066	1.1	0.805-1.345
Drogas ilegales	1.3	2.6	2.9	2.208-3.672	6.2*	5.211-7.191
Cualquier droga	1.6	2.9	3.3	2.546-4.110	6.4*	5.365-7.352
Hombres						
Mariguana	2.1	2.9	3.5	2.272-4.665	5.8*	4.965-6.681
Cocaína	0.4	1.2	0.8	0.305-1.212	1.0	0.733-1.284
Drogas ilegales	2.3	3.5	3.9	2.688-5.161	6.6*	5.507-7.633
Cualquier droga	2.4	3.7	4.0	2.796-5.286	6.6*	5.567-7.697
Mujeres						
Mariguana	0.2	1.2	1.3	0.658-1.950	4.8*	3.659-5.931
Cocaína	0.1	0.4	0.7	0.223-1.181	1.1	0.676-1.610
Drogas ilegales	0.3	1.6	1.9	1.130-2.728	5.8*	4.380-7.266
Cualquier droga	0.7	2.1	2.6	1.604-3.586	6.1*	4.632-7.527
Último Año	**2002 %**	**2008 %**	**2011 %**	**2011 IC 95%**	**2016 %**	**2016 IC 95%**
Total						
Mariguana	0.5	1.2	1.3	0.816-1.835	2.6*	2.194-3.011
Cocaína	0.2	0.4	0.4	0.160-0.641	0.6	0.381-0.800
Drogas ilegales	0.7	1.5	1.5	1.001-2.081	2.9*	2.469-3.308
Cualquier droga	0.8	1.7	1.6	1.093-2.188	3.1*	2.619-3.483
Hombres						
Mariguana	0.9	1.7	2.0	1.111-2.927	3.1	2.492-3.696
Cocaína	0.3	0.6	0.4	0.097-0.667	0.6	0.396-0.840
Drogas ilegales	1.3	2.1	2.2	1.233-3.072	3.4	2.810-4.046
Cualquier droga	1.4	2.1	2.2	1.233-3.072	3.4	2.822-4.058
Mujeres						
Mariguana	0.1	0.6	0.6	0.176-1.050	2.1*	1.526-2.674
Cocaína	0.1	0.2	0.4	0.053-0.787	0.6	0.202-0.922
Drogas ilegales	0.2	0.9	0.9	0.376-1.451	2.3*	1.750-2.923
Cualquier droga	0.3	1.3	1.1	0.545-1.683	2.7*	2.030-3.278

Fuente: Encuestas Nacionales de Adicciones 2002, 2008, 2011 y Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2016-2017.
Cocaína también incluye crack.
*Incremento significativo.

Ilustración 3. Tendencias del consumo de Drogas, población de 12 a 17 años. (Villatoro-Velázquez, y otros, 2017)

El consumo en el último año en la población de 12 a 17 años **aumentó casi el doble**: cualquier droga de 1.6% en 2011 a 3.1 % en 2016, de drogas ilegales, de 1.5% a 2.9% y de mariguana de 1.3% a 2.6%. Sólo en el caso de las mujeres se presentaron incrementos en la prevalencia del último año:

cualquier droga de 1.1 % a 2.7%, drogas ilegales de 0.9% a 2.3% y mariguana de 0.6% a 2.1 %

Realizar una mediación entre la realidad observada en nuestro contexto y un ideal de juventud a veces es un tanto difícil, pero necesaria para equilibrar nuestros ánimos ante la dificultad que se nos presenta. El fundador, por ejemplo, desde su base *rousseauniana* hace estos comentarios al respecto de las características del joven en edad de Comunidad e Tropa Scout que nos puede ayudar a potencializar a las y los adolescentes y coadyuvar en la solución de las problemáticas que se enfrenta en nuestro contexto actual. Con respecto a las características de los adolescentes menciona:

> **Genio.—** Debe tenerse presente que un muchacho por naturaleza siempre está rebosante de buen humor. Puede que éste se incline a lo superficial, pero siempre le hace apreciar una broma o un chascarrillo y ver el lado cómico de las cosas. Esta actitud permite al que trabaja con muchachos contar con una oportunidad placentera y radiante para facilitarle su obra, y lo habilita además para hacerse compañero jovial con sólo participar en la alegría de la ocasión, en vez de que se le tome por capataz.
>
> **Valentía. —** Generalmente el muchacho es animoso, además de no ser miedoso. Por naturaleza no es quejumbroso, aunque más tarde llegue a serlo, cuando haya perdido el respeto a sí mismo o cuando ha frecuentado la compañía de los quejosos.
>
> **Confianza. —** El muchacho por lo general tiene suprema

confianza en sus propias facultades. Por lo tanto, no le gusta que se le trate como si fuera chicuelo, ni que se le diga que haga las cosas o la manera de hacerlas. Prefiere ensayar por su propia cuenta, aunque se equivoque; pero precisamente al cometer errores adquiere experiencia y forja su carácter.

Agudeza. — Raro es el muchacho que no sea más perspicaz que un lince. Es fácil instruirle en lo relativo a la observación, fijar la atención en las cosas y deducir el significado de éstas.

Amor a la Aventura. — El muchacho que habita en la ciudad es casi siempre más inquieto que sus hermanos del campo, debido a los sucesos que a diario ocurren en la ciudad, tales como el paso raudo de un coche de bomberos que acuden a un incendio, o una viva pelea entre dos de sus vecinos, etc. No puede permanecer en una colocación por más de uno o dos meses, pues bien, pronto le entra el irresistible deseo de cambiar de posición.

Sensibilidad. — Cuando un muchacho encuentra alguien que se interesa en él, responde y va donde se le dirige; y aquí es en donde entra esa admiración a los héroes que le sirve de gran fuerza auxiliar al Jefe de Tropa[1].

Lealtad. — Esta es una de las características del muchacho que debe inspirar esperanza ilimitada en él. Los muchachos son generalmente amigos leales entre sí,

[1] Actualmente empleamos el término de Educador Responsable.

> y de ese modo la amistad es en cada uno de ellos casi natural. Es lo único que considera como deber. Puede dar la impresión de ser egoísta; pero, por regla general, debajo de esa superficie, siente un ansia por ayudar a los demás, y éste es el terreno fértil que nuestro adiestramiento de Escultismo trata de cultivar. (Baden-Powell, Guía para el jefe de tropa: scouts del mundo - todos hermanos, 1958)

Por supuesto, estas declaraciones habría que contextualizarlas y por ello, es necesario describir las características psicosociales de los adolescentes en cuestión y de lo que hoy se sabe sobre adolescencia, la cual en términos generales se divide en tres etapas: Adolescencia temprana, media y tardía. La adolescencia temprana (11 a 14 años) posterior a la niñez, ofrece posibilidades de crecimiento —no sólo en dimensiones físicas, sino también en capacidades cognoscitivas y sociales, autonomía, autoestima e intimidad, entre otras—. un fuerte interés hacia el cuerpo permite la pronta intervención en salud, mientras que, en lo emocional, **cambian la dependencia afectiva de los padres y la trasladan a los pares**. En la adolescencia media (14 a 16 años), la disminución del interés en el cuerpo limita las acciones en salud produciéndose en ocasiones dado el aumento de la actividad sexual posibles contagios o embarazos, sin embargo, el creciente interés en la búsqueda de pareja puede ser un punto de oportunidad al respecto. Finalmente, en la adolescencia tardía (17 a 19 años) que generalmente ya están en la Comunidad de Clan de Rovers, es donde la comunicación se facilita porque existe la influencia familiar y de los pares en la toma de decisiones, siendo de gran importancia la guía sobre

las decisiones de vida, como una familia o una carrera universitaria. (Awuapara-Flores & Valdivieso-Vargas-Machuca, 2013)

Ilustración 4.— Secuencia de eventos hacia la maduración sexual en las niñas y niños.

Como hemos mencionado, los cambios físicos, el medio y las condiciones y posibilidades de futuro son elementos que afectan a la adolescencia, es por lo que la primera y segunda adolescencia son claves para nuestro trabajo en la Comunidad de Tropa, especialmente al suscitare en la segunda etapa la formalización de las actividades creativas, humanas, o por el otro lado delictivas o de *escape* de la situación que es enfrentada respecto a su cotidianidad.

desarrollo del adolescente denominados **factores secundarios**; estos factores principalmente son e estudio, las compañías, la posibilidad de trabajo, la actividad callejera y las actividades extra academias (comunitarias, culturales, artísticas o deportivas), las cuales, aunque no son determinantes, pueden **provocar, favorecer o redirigir** ciertas actitudes de violencia, delincuencia, farmacodependencia, etc., si hubiesen condicionantes de «susceptibilidad» preexistentes en la infancia. (Salazar Estrada, Torres López, Reynaldos Quinteros, Figueroa Villaseñor, & Valencia Abundiz, 2009)

Es sabido que la violencia juvenil puede desarrollarse en varias etapas de la vida, algunos niños y niñas presentan patrones de conducta violenta, agravándose antes de la adolescencia y durante ella. «Entre 20% y 45% de los varones y entre 47% y 69% de las mujeres que son delincuentes juveniles violentos a la edad de 16 a 17 años persistirán en ese tipo de comportamientos durante toda la vida», lo que nos pone en análisis la importancia que tiene las etapas finales de la adolescencia. (D'Unger en (Salazar Estrada, Torres López, Reynaldos Quinteros, Figueroa Villaseñor, & Valencia Abundiz, 2009).

Estos aspectos si bien nos muestran la realidad en la que el día de hoy se enfrenta el Escultismo, bien podríamos encontrarlos con variantes, y tal vez no tan graves como ahora en la época de Baden-Powell, a ese respecto nos recuerda qué es un adolescente: «¡Diversión, pleitos y hartazgos! Estos son los tres elementos principales del mundo del muchacho. Son fundamentales. Son por los que verdaderamente se preocupa,

y no tienen nada que ver con maestros ni con libros de texto.», parecer, a pesar de la diferencia cultural, étnica e incluso epocal; la idea general de la adolescencia sigue siendo más o menos la misma, por lo que Baden-Powell añade:

> Que siga librándose la batalla entre el código de los maestros y el de los muchachos. Éstos vencerán en lo futuro como han vencido en lo pasado. Pocos de entre ellos se someterán y se ganarán becas; pero la abrumadora mayoría persistirá en su espíritu de rebeldía, y llegarán a ser los hombres más capacitados y más nobles de la nación. (Baden-Powell, Guía para el jefe de tropa: scouts del mundo - todos hermanos, 1958)

De ahí que el Escultismo se nutre de la rebeldía de las y los adolescentes, de las condiciones adversas, de la complejidad de la vida que los va acompañando, de su profunda inconformidad ante lo que viven, pero sobre todo, el Escultismo Crítico Popular no pretende hacer ciudadanos modelo, sino ciudadanos que empiecen a ser analíticos y cuestionen sus realidades, sus condiciones, y que así que poco a poco, se permitan desenmascarar cada uno de los elementos que conforman su ser con el apoyo o el auxilio de otros que viven o padecen las mismas condiciones, ya sea una amiga o amigo que, en su mismo nivel de desarrollo, construyan sueños o anhelos por una transformación de vida. una humanización que les permita un proceso de profunda liberación.

Qué espera una chica o chico y cómo dárselo

Uno de los principales problemas en la actualidad es que, quien

se coloca al frente de una Comunidad de Tropa relaciona la vida juvenil actual con la que vivió en sus pasado, ciertamente es muy importante no olvidarse de las alegrías y pesares que se tuvieron en su momento, sin embargo, quedarse en ello o simplemente centrarse en un modelo de educación de hace diez, quince, treinta o más años (que en ocasiones son repeticiones de sus padres) puede ser no óptimo para lograr hacer conexión con las y los chicos del proyecto, es por tanto necesario contar con un cierto espíritu joven y adentrarse en lo posible a su mundo actual con la finalidad de saber de primera mano, cuáles serán las principales actividades que les interesarán y divertirán a nuestras chicas y chicos, pues es a partir de éstas con las que pondremos manos a la obra en un inicio, pero ya cargadas con un fin educativo; en ese sentido importa mucho conocer cuáles son sus gustos, sus deseos… o incluso tal vez sus «instintos».

Nosotras y nosotros como adultos, requerimos dar seguimiento puntual de cada uno de los miembros que conforman nuestra Comunidad de Tropa, no podríamos solicitar que se hiciera un análisis psicológico de cada uno, pero es requerido que, desde un inicio, el educador tenga en cuenta algunos parámetros básicos de seguimiento, así pues, se acostumbra a tener una carpeta o libreta, preferentemente que se le puedan añadir hojas, en donde se colocará el registro de cada chica o chico, su fotografía, sus datos principales, una descripción de sus características detalladas.

Como educadores, asumimos una responsabilidad voluntaria que va un poco más allá del espacio acostumbrado, al también empezar a verificar las posibilidades de

canalización en aspectos que no lograremos abordar, o que, en su momento, las y los Guías de Patrulla nos refieran. Por ejemplo, problemas psicológicos, nutricionales (obesidad, anorexia, bulimia, etc.), violencia intrafamiliar, sexualidad, escolaridad, salubridad, deportivos, así como sus posibilidades de proyección (artística, cultural, laboral, universitaria, etc.).

Por increíble que parezca, si logran tomar detalle de las familias de las y los adolescentes en cuestión, en muchas ocasiones son grandes desconocidos para sus padres, así que incluso les pueden llegar a pasar muchas situaciones sin que jamás ellos se enteren, y un Educador de Tropa —si logra hacer mancuerna—, consigue a ser un gran aliado en su desarrollo. Por ello no basta sólo con tener espíritu joven, si al estar en un ambiente sociocultural diferente éste le causa escozor cada cinco segundos, aunado a que actualmente la realidad ha robado mucho de la inocencia e ingenuidad; es un mundo que convenientemente los infantiliza por un lado y mientras los fuerza a vivir experiencias traumáticas.

Es necesario que el Educador responsable tenga la mente abierta con cierto nivel de madurez, sobre todo en el ámbito de la sexualidad, donde posiblemente enfrentará chicas y chicos que han iniciado su actividad sexual desde los doce años en donde lo peor que puede hacer para tratar de ayudar, es asustarse y salir corriendo a «acusarlos» con sus mamás, cuando posiblemente lo que reciban será una reprimenda y altos niveles de violencia intrafamiliar, requiriéndose en contra partida una entrega de profundo amor trascendente.

Contar con asesores para casos graves o que no podemos

manejar, siempre es lo mejor; un Educador de Comunidad de Tropa que no tiene contactos, que no tiene referencias en las diferentes ciencias y áreas para la atención de las necesidades de las chicas y chicos de la Comunidad es preferible que no lo sea. Ante cualquier duda, es mejor asesorarse que caer en los prejuicios. De igual forma, como ya se mencionó, se requiere cierta madurez, porque esa madurez se proyecta y genera cierto espacio de fortaleza y protección para las chicas y chicos, especialmente los que han sido vulnerados. Para quienes hemos sido Educadores durante varios años, sabemos que el respeto que se genera dentro del espacio construido es muy importante para que se transmita en todas las actividades de la propia Comunidad, así pues, ello permite dar ciertas libertades y permisos necesarios para nuestro proyecto con la consecuente apertura amplia a muchas actividades y experiencias, pero esa proyección es básica para que el *juego del escultismo realmente se pueda jugar sanamente* apartado de todo tipo de santurronería.

Sobre ese aspecto último aspecto, hace no mucho escuché que en una actividad de Comunidad Rover se realizó una caminata bastante agotadora, al finalizar llegaron a un lugar que los recibía con una alberca gigante y perfecta para ellos disfrutasen, así que una Comunidad de un Grupo determinado decidió quitarse toda la ropa y meterse a nadar ante el calor sofocante de la selva. Cabe la necesidad de añadir que la Comunidad respectiva era mixta y estuvieron nadando por un buen tiempo hasta que se acercó un *jefecillo*[2] para reprenderlos, buscar la manera de sancionarlos e incluso evitar

[2] Recordemos que nosotros no usamos el término jefe. Muy común en especial en los formatos de Escultismo Tradicional Institucionalista. Ver *Escultismo Crítico Popular* de un servidor.

futuras posibles invitaciones a los implicados ante la inmoral e indecente situación; posición secundada por otros *gendarmes* con sus respectivos golpes de pecho y las jaculatorias en forma de mantras sosegantes y expiatorias.

Evidentemente, este tipo de acciones por parte del *jefecillo* no podrían ni siquiera formar parte de quien se considera integrante de un proyecto alternativo, pero muestra la diametral diferencia entre lo que proponemos y lo que pulula en los aires «escultistas». El retraso en nuestramérica con respecto a la sexualidad socialmente es muy grande, aunque la iniciación sexual es muy temprana e hipócritamente ocultada. Otro ejemplo que recuerdo fue en un campamento que organicé en 2011, algunos encargados de diferentes países latinoamericanos impidieron que chicas y chicos se bañaran juntos con bañador, de esas barbaridades y más, tenemos que ubicarnos y educarnos si realmente queremos incidir en las realidades de hoy; a esto hay que agregarle problemas de delincuencia, narco dependencia u otros; finalmente, también he sabido del caso contrario, donde algún *jefecillo* en un aire de «libertad» o con deseos de «integración» propicia ciertas actitudes que saltan fuera del espectro educativo.

Pero qué mencionan otros con respecto a las características inherentes de las chicas y chicos de las ya mencionadas por Baden-Powell; Braun (1948) por ejemplo, menciona:

> **Imaginación.—** El chico es un gran soñador; todo lo que ve, oye o lee (espero tengan ustedes un gran hábito de lectura, digamos un libro al mes mínimo) le impresiona…

le impresiona hasta hacerlo soñar y soñar que realiza las mismas cosas.

Su cabeza, se llena de imágenes de «héroes:» Tarzán, La Sombra, Superman, etc.… cada «héroe» encarna para él una cualidad; la astucia, la fuerza la decisión, etc. Pero no es un soñador, también es imaginativo. En su imaginación agranda a su héroe al grado de querer ser como él. Retengamos la palabrita «cómo» bajo el título de «el espíritu de imitación». Su violenta imaginación le hace amar las historias, verdaderas o inventadas, haciendo que sean naturales y posibles. Su imaginación construye instantáneamente toda clase de decorados… Pero esto no es importante para nosotros, lo que es importante es que, una vez creado el decorado, el chico se comportará exactamente como si éste fuese real y como si estuviera en medio de ese decorado imaginario… y esto es lo que vamos a aprovechar.

Espíritu de imitación.— Ya hemos hablado de ese instinto del chico de hacer como aquellos a quienes llaman sus héroes. Ya se ha probado que el ser humano desciende del mono y, observando un poco la infancia, se constatan las aproximaciones… El chico imita, pero él no imitara en la misma forma que un actor de teatro o de cine, que no hace sino representar a un personaje; el chico encarna. Chaplin en el papel de dictador sigue siendo Chaplin, pero Juan Manuel jugando a Róbinson, no es más Juan Manuel, es ahora Róbinson. Nuestro Escultismo responderá a su deseo de imitación ya su imaginación: la combinación de la caballería antigua y de los indígenas… dará mil veces al Scout la ocasión de «vivir en la piel de…» y de «hacer como los grandes», y también él se creerá ya

grande.

Como bien menciona Braun, el Escultismo es, en esencia, un Gran Juego, de lo cual no hay que olvidarse, siendo el juego una de las finalidades principales para captar la atención de las chicas y chicos a través de sus Guías que, con base en los temas que le gusten, logren avanzar en el desarrollo del Proyecto.

Espíritu de aventura

Actualmente el espíritu de aventura ha sido mermado, las nuevas tecnologías simplemente han llevado en las últimas dos décadas a que las chicas y chicos desde pequeños sean entretenidos con alguna tableta o celular, sabemos todos los daños que causa y lo caro que ha resultado usar estos aparatejos como niñeras en el largo plazo, así que evidentemente el espíritu de aventura se ha diluido mientras lo que sí ha aumentado, en parte por las condiciones sociales, es el sentimiento de miedo; sobre esto último, he observado de primera instancia en la Comunidad de Manada, pequeñas o pequeños que simplemente lloran al mojarse con la lluvia o por jugar con lodo de forma cada vez más reiterada, pero para nuestra sorpresa también se suscita en la Comunidad de Tropa.

Mientras que el espíritu de aventura se centra en la «búsqueda de sensaciones nuevas», ocasionalmente se deriva en dos principales vertientes: La primera es la aventura delincuencial, de irrupción de espacios privados o similares (razón por la que se creó el escultismo), que en todo caso estas modalidades son manejadas por el propio proyecto, y por otro lado también al dejar de «encontrar sentido a la vida» se ha

permeado una especie de *retos de alta adrenalina*, en muchos casos promocionados por los programas gringos en donde las y los adolescentes pueden incluso salir heridos o perder la vida.

Uno de los grandes retos de hoy el día, es el sinsentido de la existencia, el enfrentarse a un futuro que, por mucho que se trabaje pareciese no hay certezas de salir adelante. Escuchamos hace unos pocos años la declaración del poeta Javier Sicilia Zardain, en el que mencionaba que en México ningún padre hoy puede asegurar el futuro de sus hijos, él especialmente lo mencionaba como activista tras el asesinato de su hijo. Consecuentemente no sólo la violencia física directa, sino la violenta imposición de medidas económicas que ha estancado en mucho la situación de desarrollo de la que parece no haber desahogo certero en Nuestramérica da una imagen de imposibilidad escapatoria, la historia venidera ha sido arrojada a las chicas y chicos en sus hombros. Así que la pequeña o pequeño que fuma un cigarrillo en el baño y que anteriormente causaba estupor, ahora son palabras menores cuando conoces Comunidades de Tropa en donde todos sus integrantes cuentan con algún familiar internado en un centro penitenciario o padeciendo alguna adicción a sustancias sintéticas.

Lamentablemente, el uso del Escultismo como aparato catequista y centro moralizador instrumental impuesto durante el siglo XX ha permeado en muchas partes de Nuestramérica aún sigue siendo en parte un gran problema, se piensa que las chicas y chicos entrarán porque «no quieren caer en las garras de los narcóticos», o «porque ahí van a ser gente buena». El espíritu puerilista que tanto daño a hecho al

avance transformador del escultismo se estrella con realidades complejas en el momento de abrazar la cuestión Popular, siendo que el Escultismo como simple lugar de enseñanza de técnicas y enclave moralizador es más que nada rechazado por los sectores Populares. Esencialmente, en el caso de México, dicho escultismo se encuentra circunscrito —y más ahora— a cierto estrato social al volverse *comercial* en donde históricamente *la bola*[3] les ha vituperado desde siempre con apodos. Posiblemente lo único que sigue atrayendo, y que a veces no es posible encontrar en algunos grupos, es el espíritu de aventura. El gusto por lo misteriosos, lo imprevisto y lo secreto, (ese gusto de lo secreto explica por qué les gusta tanto a las chicas y chicos tener espacios propios), en las chicas y chicos es una liga importante, siendo que el Escultismo lo explota al máximo.

La gran ventaja que tienen las chicas y chicos es el contar con fuerzas, ímpetus, intereses, alegrías nuevas y rozagantes de forma innata, esperando el momento y ocasión de probarlas y expresarlos con todos sus impulsos. Ello nos lleva a observar en muchos grupos de scouts que el 90% de sus actividades son fuerza física, contacto, enfrentamiento, desgaste, etc., etc., etc., grupos que hacen alusión a sus cicatrices, fracturas, escaldaduras y demás como trofeos. El escultismo se ha vuelto debido a la necesidad de llenarse de chicas y chicos, en un centro recreativo de demostración de testosterona lejos de la proyección educativa.

[3] La Bola, es la manera en que durante los tiempos de la Revolución Mexicana mencionaban a los que participaban en los levantamientos callejeros (campesinos, mujeres encabritadas, militares, etc.); gentes diversas que lo único que tenían en común era querer tirar la dictadura de Porfirio Díaz.

De ahí que no nos interesa tener coliseos romanos llenos de adolescentes dispuestos a sacrificar el pellejo, en prejuicio de su salud, de ahí que para nosotros es importante abarcar diferentes cualidades y aptitudes, la justa medida de arte, cultura, ciencia, desarrollo intelectual, ética y sabiduría. Para nuestra propuesta los números no son lo importante si sólo se tienen números; hay algunos grupos bastante numerosos que realizan propuestas muy lejos de nuestros caminos.

Queridas Educadoras y Educadores, aprovechemos lo más que podamos de las máquinas a todo vapor de la adolescencia, pero en especial a aquellos a los que, por diversas condiciones, tal vez enfrentar la vida les sea un poco más difícil.

Aprovechar la sed de nuevos conocimientos

Comúnmente las chicas y chicos no se abren con quienes sienten rebasan ciertos límites desde su punto de vista, así pues, una característica del adolescente es la aversión a la imagen tradicional de autoridad y creo eso, es una característica dese la creación histórica de esta etapa, es el desencanto que surge al dejar de ser niño, pero sigue estando escolarizado o dependiente de cierto esquema institucional de control; de hecho la escuela se extendió para lograr abarcar más tiempo los espacios adolescentes y así poder instruirlos aún más, de cualquier manera la chica o chico buscará aprender y saber de forma alterna, escuchemos sus preguntas, sus «porqué, sus cómo» cuando eran pequeños, pero a la entrada de la pubertad las preguntas desaparecen hacia los adultos —los lejanos— y apaga aparentemente sus labios, sin embargo, lo que generalmente se realiza es un viraje a quienes

sí les entienden o tienen intereses comunes, los adolescentes un poco más grandes, aquellos ligeramente más emancipados.

Es por lo que, en el Método Scout Crítico Popular, se emplea como elemento pivote en la Comunidad de Tropa a las y los Guías de Patrulla, porque son ellos a los que un adolescente descargará más fácilmente su mirada, siendo que las y los Guías se convierten también en educadores que son educados, mediatizados por el mundo; la educación en consecuencia deja de ser de arriba a abajo para dar paso a una horizontalidad con la interacción de la propia comunidad.

En las redes sociales hoy en día logramos observar la innumerable cantidad de videos cortos de chicas y chicos haciendo miles de cosas por la internet, bailan, cantan, tratan de que todo mundo los vea, hay un aspecto natural de exhibicionismo que las redes han sabido captar, y que en ocasiones también ha generado críticas, sin embargo y haciendo a un lado éstas, la exposición mediática jamás remplazará el contacto humano, tan necesario hoy en día por lo que nosotros podemos incidir ahí para atraerlos al proyecto.

Es cierto que con la hiperconectividad pareciese se cierne un gran problema para el Escultismo, prácticamente cada cosa que quiera una chica o chico aprender fácilmente puede irse a la internet y practicarlo, pero esto oculta otras realidades: la primera es que, a pesar de todos los avances tecnológicos, aún somos una región que todavía no logra hacer llegar la red a todos los rincones y, en segundo lugar, que algunas cuestiones requieren práctica, siendo contrariamente diferente ver un atardecer a través de un medio digital, por muy alta definición

que tenga la pantalla, que estarlo experimentando en compañía de amigas y amigos incondicionales.

Un segundo problema límite al que probablemente nos enfrentamos con los Grupos Populares es la cuestión de la financiación, del costo de las salidas o del lograr juntar los recursos para la realización de actividades grandes como las acampadas. A pesar de las dificultades, somos una región acostumbrada a desarrollar la creatividad y el ingenio para solventar las dificultades con el apoyo de lo común, y eso, sabiéndolo manejar inteligentemente, también conforma parte de la aventura escultista, pues en muchos casos, las chicas y chicos difícilmente logran financiar cualquier experiencia fuera de su ámbito conurbado si no fuese por el apoyo del Escultismo y de muchas de sus Educadoras y Educadores.

Así que una clave, es que lo presentado ante ellos sea de forma *inédita experiencial* y que logre acrecentar sus conocimientos, prácticas y posibilidades reflexivas, sobre todo el lograr apreciar el *estar en el mundo* en movimiento de vida cambiante, de ahí alcancen a desarrollar su propia historia con el *saber hacer*; guiados con la práctica y los juegos, mediante el desarrollo de las actividades culturales, artísticas, espirituales y de fiesta y no por cursos en cuatro paredes, es pues necesario que:.

Respondamos a su imaginación creando el romance.

Respondamos a su espíritu de imitación permitiéndole encarnarse en la piel de todos sus *héroes*.

Respondamos a su espíritu de aventura creándolo un cuadro misterioso ofreciéndole las más ocasiones

> posibles de *mostrar lo que puede* o de *salirse de sí mismo*. Respondamos a su sed de nuevos conocimientos enseñándole siempre cosas nuevas y haciéndole hacer lo *nuevo*. (Braun, 1948)

Elementos claves para conducirlos en el Escultismo mediante la *vida en Patrulla*; juegos, aventura, alegría, cosas nuevas, misterio, golpes duros, intimidad y así, la potencialización de su desarrollo en comunidad con una Patrulla que vive.

EL ESCULTISMO CRÍTICO POPULAR

AL hablar de Escultismo Crítico Popular se está hablando de un Escultismo que recoge la tradición pedagógica construida dentro del proyecto escultista, pero con una posición ético-política que apele a la vida.

En ese sentido, toma algunos referentes que son auxiliares para lograr ese posicionamiento ético-político alimentándose de tres grandes fuentes, la primera es la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt, la segunda, es la Educación Popular latinoamericana, especialmente de la pluma de Paulo Freire, el tercer elemento es la Filosofía de la Liberación consolidada con Enrique Dussel, así mismo, de las consecuentes derivaciones como la pedagogía crítica, la teoría decolonial, la epistemología del sur, entre otros referentes más.

Consecuentemente, una de las intenciones socio ambientales importantes del escultismo fue la encomienda propuesta por el fundador Baden-Powell, de *tratar de dejar el mundo en mejores condiciones de cómo lo encontramos*, la cual marca la senda del escultismo al pensar en los que vienen atrás o con los que compartimos el mundo, sin embargo, con los referentes que hemos planteado se nos hace dicha premisa en cierto modo planteada desde la ingenuidad, debido al requerimiento primario de saber *qué es* y *cómo* se consolida la concepción del mundo, mientras que en muchas ocasiones el Escultismo ha sido partícipe (consciente e inconscientemente) de promover modelos y formas de vida acordes con un interés de las clases dominantes, por lo que *las condiciones* en las que se deja el mundo termina siendo, en todo caso, una simple frase

publicitaria al justificarse en los hecho la perpetuación del modelo económico y social, a todas luces, excluyente y barbárico. Por tanto, se propone incidir y partir de algunas premisas básicas como el hecho de que el ser humano es capaz de crear su historia y con ella, como sujeto ya histórico, transformar las condiciones en una manera esperanzadora; crear en lo posible otros mundos.

En el libro *Escultismo Crítico Popular*, se hacen algunas proposiciones básicas desde un acercamiento ético, por lo que este capítulo sólo hará referencia de los elementos claves de la aplicación en el Escultismo. La estructura ideológica operativa del Escultismo puede identificarse en el siguiente diagrama ilustrativo que implica a la Comunidad de Tropa:

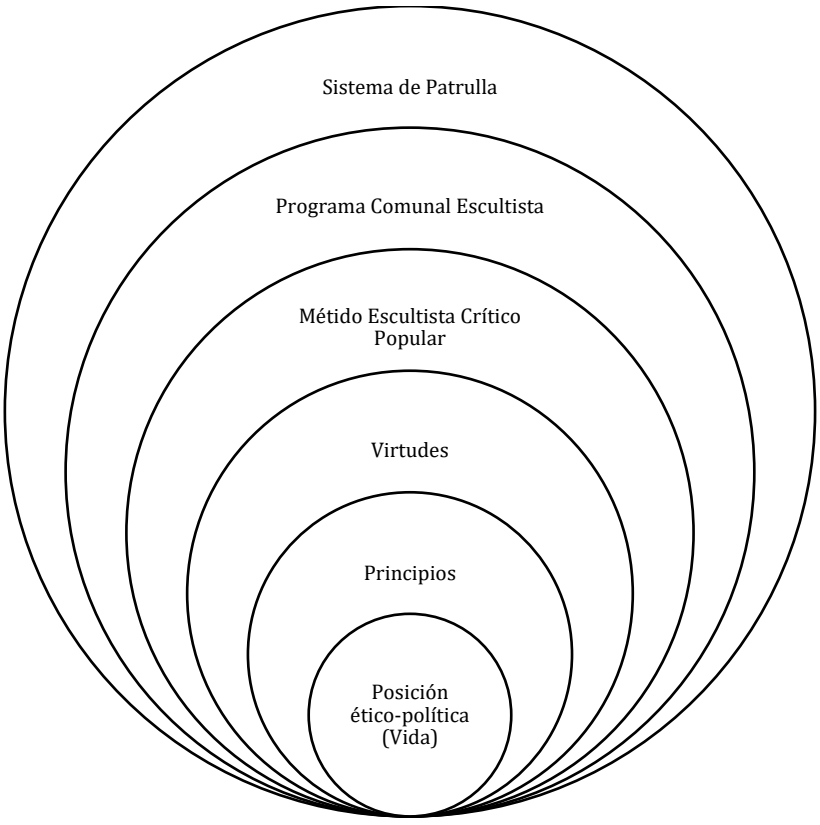


Ilustración 5. Estructura ideológica operativa del Escultismo Crítico Popular

Como propuesta alternativa, nosotros **apelamos prioritariamente a la vida**; cada uno de los proyectos, actividades y propuestas se basan en el *principio espiritual* de la vida, de producir y reproducir la vida, mediante estrategias que permitan, en esencia, ser más justos y humanos. Al hablar de vida se emplea una proximidad al otro, un pensamiento de «el otro soy yo», el contacto con la naturaleza y un análisis del fenómeno social y humano como posibilidad de ser develado y con ello descubrir o redescubrir nuestra realidad.

Por lo tanto, no nos vemos como exploradores expectantes pasivos de la naturaleza con las prácticas en el campo o con una parsimonia que sólo alimente el *yo*, haciendo aparentes muestras de *servicio* con programas o *proxemias sociales* tipo ONG, de ir y sembrar árboles, recoger basura y regresar a nuestras casas con la alimentación espiritual de haber cubierto con nuestra cuota moral con el mundo, mientras somos incapaces de atender lo que se suscita en nuestro alrededor, de los fenómenos macro o de la incidencia específica de la barbarie en las zonas que visitamos y sus alrededores.

Por ello es necesaria la promoción de la adecuada actitud de indagación, del lograr inquirir o buscar más allá de lo que nuestra simple observación nos proporciona, somos Escultas de la vida, de los fenómenos, de lo que acontece en nuestro alrededor, pero no nos basta sólo descubrir esa realidad, sino en tratar de tomar acciones, posiciones, intervenciones y demás en aras de incidir activamente.

Por otro lado, este escultismo busca llegar a la gente que

normalmente no está considerada para ser parte del escultismo, es para aquellas y aquellos que dada sus condiciones socioeconómicas les es imposible estar en organizaciones donde su eje principal es el comercio del escultismo y los acercamientos con las corporaciones escultistas son en todos los sentidos moralizantes, de colonización o en su defecto, de caridad, en donde los flujos de poder son impuestos de forma vertical y a las chicas y chicos sólo les queda ser objetos de un proyecto distante y abstraccionista.

Las Áreas de Desarrollo y las emergencias globales

En nuestro proyecto se considera la participación de los padres como una posibilidad de lograr alcanzar nuestros objetivos, se pretende identificar qué clase de conocimientos o saberes pueden brindar a las chicas y los chicos para involucrarlos dentro del proceso educativo considerando siempre, un marco de respeto al proyecto escultista crítico popular, por lo que en la Progresión se invita a los padres o tutores como aportadores hacia el proyecto escultista.

Nuestro principio de VIDA se proyecta en la práctica mediante la Progresión construida de acuerdo con un entramado entre Emergencias Globales y Áreas de Desarrollo. Para lograr comprender un poco más las Áreas de Desarrollo, se han planteado una serie de preguntas a considerar para la su inclusión en las actividades y Progresiones.

Las Áreas de Desarrollo del Escultismo crítico y las reflexiones básicas a considerar

Desarrollo de afectividad

Se observa a través de la camaradería, aceptación, inclusión y expresión de amor con otros, el cariño y cuidado por su uniforme, su persona, la gente que le ama y rodea.

Preguntas abiertas: ¿Qué tanto cuida su uniforme? ¿Porta el Uniforme adecuadamente? ¿Se identifica como Esculta? ¿Identifica los elementos de su uniforme? ¿La chica o el chico sabe que es parte de un grupo? Si llega a cometer errores ¿Los reconoce o evade? ¿Se integra? ¿Establece lazos familiares sanos?

Desarrollo de carácter

Se observa a través de la interiorización de valores construidos de forma comunitaria; la chica o el chico empieza a ver la toma de decisiones como estrategias para preservar la vida, al evitar accidentes o daños a otras personas, incluso para la toma de decisiones de vida. Empieza la apertura hacia actividades concordantes con su edad. Se promueven nociones de justicia y toma de decisiones sobre acontecimientos y hechos sociales.

Preguntas abiertas: ¿Cómo se relaciona con los demás? ¿Se conduce de acuerdo con la Ley de la Comunidad Educativa de forma favorable? ¿Es servicial y ayuda a sus compañeros? ¿La ética de la Comunidad Educativa está presentes en casa? ¿Ha logrado la autosuficiencia emocional? ¿Manipula y hace berrietas para obtener sus cosas?

Desarrollo saludable

Se observa cuando aprende a protegerse y a buscar posibilidades de ayuda. Tiene la libertad de hablar sobre cosas que le incomodan o necesidades que requiere sin impedimento de su desarrollo natural.

Preguntas abiertas: ¿Cómo es la relación en la familia y cómo se siente él? ¿Es propenso a ser abusado física, mental o sexualmente? ¿Puede expresar sus sentimientos o emociones? ¿Su higiene personal es adecuada a su edad? ¿Disfruta plenamente su vida?

Desarrollo de la habilidad y la creatividad

Se observa cuando encuentra formas de resolver problemas cotidianos y se siente orgulloso de realizar las cosas por cuenta propia antes de recibir ayuda. Muestra así mismo un desarrollo psicomotor fino y un sentido del ritmo para adentrarse a expresiones artísticas más profundas.

Preguntas abiertas: ¿La familia fomenta su autonomía cognitiva o le solucionan todo? ¿Sabe cómo conducirse en los juegos y actividades con las demás chicas y chicos? ¿En las actividades usa la creatividad para proponer reglas o siempre espera a que le den indicaciones? ¿Puede crear o simplemente obedece?

Desarrollo de la conciencia hacia los demás y de participación comunitaria

Se observa cuando a través del diálogo y la posibilidad de expresarse logra comprender la situación del otro, sin embargo, en ocasiones ésta no se puede dar si las chicas y chicos mantienen posiciones egocéntricas y aisladas a su mundo. Poco a poco habría que promoverles la empatía.

Preguntas abiertas: ¿Ignora a los demás miembros? ¿Es compartido o tiende a ser individualista? ¿Tiende a ser solidario ante las dificultades? ¿Es aislado y sumiso ante otros?

Desarrollo de la expresión y la apreciación artística

Esta área de desarrollo es especialmente importante en la propuesta educativa, debido a que somos de las pocas organizaciones Escultas que la atienden directamente dentro de la Progresión.

Se observa cuando las chicas y los chicos encuentran alternativas de expresión y comprensión de su mundo. Comúnmente las familias desdeñan el arte y es en la infancia y juventud cuando se puede detectar a algún futuro artista en sentido más «profesional».

Preguntas abiertas: ¿Participa con su familia en eventos culturales? ¿La música que comúnmente escucha es constructiva o es degradante? ¿Tiene alguna habilidad para las artes que debería de impulsársele?

Desarrollo de la espiritualidad

Se observa cuando la chica o el chico se siente como un sujeto lleno de vida trascendente y en relación con su mundo en un sentido Biocéntrico.

Preguntas abiertas: ¿Tendencias crueles? ¿Le gusta ver sufrir a los animales? ¿Muestra empatía cuando suceden situaciones infortunadas? ¿Es violento cuando algo no le parece? ¿Sabe cómo moverse en caso de violencia? ¿Defiende a los más pequeños o participa con otros en actos de violencia?

Pensando en un Escultismo Critico como sustentante de la Progresión a través de las Emergencias Globales

En primer lugar, la propuesta educativa planteada trata de ubicarnos y darle un sentido trascendente a nuestra labor en el escultismo crítico; éste encauza a que las chicas y los chicos logren enfrentar problemáticas sociales prioritarias, pues el avance de la modernidad en contra de la vida crece a pasos agigantados siendo necesaria la priorización de emergencias profundas identificadas plenamente por algunos pensadores de la pedagogía crítica así como importantes educadores populares como Peter Mclaren y Marco Raúl Mejía, por lo que se invita a considerar:

a) Estrategias que permitan observar el **ecocidio** perpetrado desde las cúpulas de poder económico en donde priva un sustancial interés por obtener las mayores ganancias a costa de la vida en cualquiera de sus formas, la perspectiva del Escultismo Crítico Popular se sitúa en la construcción de una educación ambiental trazada con una espiritualidad *biofílica*.

b) Estrategias que permitan observar el **genocidio** perpetrado por los grupos de poder político para generar mercados, poner fronteras, llevar «democracia» a su manera, con sus derivaciones más perversas como los ataques de falsa bandera, el narcotráfico y la trata de blancas que históricamente han asolado a Latinoamérica, en ese sentido, el Escultismo Crítico Popular requiere preparar a las chicas y los chicos para observar críticamente estas realidades y así lograr, en primera instancia, identificar a los violentos y posteriormente, en comunidad, protegerse y generar de forma activa posibilidades de paz efectivas.
c) Estrategias que permitan la observación del ***biopoder*** que se estructura desde las instituciones de control del ser humano limitando sus posibilidades de movimiento y acción debido a una coerción social, mercadotecnia o por postulados institucionales, de ahí la propensión a repetir roles de género, una hipersexualidad comercial, subsistencia del patriarcado, trabajos deshumanizantes, educación unívoca, modas alienantes, estereotipos de alteración de cuerpo, fórmulas de relacionarse y atracción que atienden a posicionamientos inhumanos; por lo que el Escultismo Crítico Popular mediante una observación social y el fortalecimiento de la afectividad, el carácter y con la promoción de una conciencia crítica, aspira que los participantes del proyecto logren mejores elecciones de vida con respecto a sus relaciones sociales y el encuentro con su **«vocación de Ser»** tras el análisis de su **estar**.
d) Estrategias que observen el ***epistemicidio*** que se da en la otredad al subyugar formas alternativas de pensar, de crear y recrearse en la vida, siendo estas alternativas

igualmente válidas pero desdeñadas por un grupo que plantea las válidas formas de pensar, designando por ello a quienes sí saben y a otros como aspirantes a copiar o imitar dichas formas de pensar; por el contrario, en el Escultismo Crítico Popular se propicia un acercamiento a alternativas de pensamiento, especialmente a aquellas cargadas con una gran identidad como la de nuestros pueblos ancestrales o el de otros tantos que se mantienen en una constante resistencia contra ese antropocentrismo, eurocentrismo y patriarcado blanquecino.

e) Podríamos unir estas cuatro estrategias en una quinta estrategia que abarque las anteriores y permita verificar el ***culturicidio***, el cual se da en donde una cultura unívoca (imperialista) se ha impuesto sobre otras de forma hegemónica, acallando voces, acallando formas de pensar y generando una alternativa de vida universalizante que se caracteriza por establecer una globalidad comercial, la cual menosprecia identidades y aplasta tanto la historia como a las tradiciones desde una perspectiva «sin respiro», por librarse de, por acabar con, por olvidar y dirigirnos hacia una supuesta libertad omnívora que caracteriza al *homo eligens*, sustituyendo negocios por identidades, empleados capaces por bienes y compañeros, y finalmente a organización por mi yo (Bauman, 2015); por el contrario el Escultismo Crítico Popular procura rescatar raíces, encontrar formas alternativas de expresar, crear conocer y saber, de ser y de vivir. (Kincheloe & McLaren, 2008; De Sousa Santos, 2009)

Como se puede observar, la progresión se plantea con la premisa de impactar profundamente la vida de los niños, jóvenes y adultos, siendo su paso por el escultismo significativamente trascendente.

En forma resumida, estos son los componentes de la *estructura ideológico-operativa* de lo que denominamos Escultismo Crítico Popular.

Posición ético-política:

1. La vida como centro de atención ante las emergencias globales:
    a. Contra el ecocidio
    b. Contra el genocidio
    c. Contra el biopoder
    d. Contra el epistemicidio
    e. Contra el culturicidio

Principios y las Áreas de Desarrollo que implican:

Desarrollo *Personal.*
Desarrollo de la afectividad.
Desarrollo del carácter
Desarrollo saludable
Desarrollo de la habilidad y la creatividad
Desarrollo *Social.*
Desarrollo de la conciencia hacia los demás y de participación comunitaria
Desarrollo *Espiritual*.
Desarrollo de la expresión y la apreciación artística
Desarrollo de la Espiritualidad

Virtudes

1. *Lealtad* al proceso educativo de liberación, a los procesos de los sujetos y a las luchas que se construyen.
2. *Abnegación* en el ab-negare de uno, el sacrificio por el otro, la disposición de ser con el otro.
3. *Pureza* en el sentido espiritual de buscar el bien común, la pretensión de bondad y a la ausencia de intereses contrarios a la causa, en especial aquellos que oscurecen la verdad.

Método Escultista Crítico Popular:

1. *La aceptación voluntaria de un compromiso* de transformación personal y social plasmado en una «Promesa».
2. *La utilización de la técnica «aprender-haciendo»* de una forma dialéctica y dialógica entre educador y educando, en donde ambos se educan y son educados en comunión y mediatizados por el mundo.
3. *La utilización permanente de pequeños grupos* en forma de comunidades educativas con el deseo de reafirmar a los sujetos y crear saberes.
4. *La realización de actividades al aire libre* como medio didáctico con la intención de propender a la observación, la convivencia con la naturaleza y la educación medioambiental con una perspectiva del buen vivir.
5. *El acompañamiento indirecto del adulto* mediante su participación en forma estimulante y no interferente, libre y politizada, cuya intencionalidad es que las y los chicos tengan la oportunidad de participar en la organización, dirección de actividades, toma de

decisiones y evaluaciones hacia la consolidación de una consciencia que permita nuevas lecturas del mundo y así, construyan otros mundos posibles.

Programa Comunal Escultista

1. *El Territorio* es el espacio de trabajo que se apropia con el *Marco Simbólico*, un territorio que es más allá del simple lugar de trabajo, sino que es un área en donde ese *ESTAR* nos transforma en tanto estamos *SIENDO*.
2. *El Poder* que se asume mediante el desarrollo de una *Estructura de Grupo y sus Comunidades* Educativas hacia la causa pedagógica comunitaria.
3. *El Trabajo* llevado a efecto mediante una *Progresión Personal-Comunitaria* y, en su momento, **Transcomunitaria,** mediante el acercamiento y contacto con las comunidades aledañas.
4. *La Fiesta* como semblante de vida en las *actividades educativas* propias del escultismo y en la entrega de insignias correspondientes a la conclusión de las respectivas progresiones.

El sistema de Patrullas

1. *El empleo de grupos comunitarios* con el nombre de Patrullas organizados mediante el liderazgo de un Guía de Patrulla.
2. *Promoción del liderazgo revolucionario* a través de la educación de los Guías de Patrulla, promoviendo *la colaboración, la unión, la organización y la síntesis cultural* como pilares fundamentales de su labor.
3. *Participación y distribución de responsabilidades* según las capacidades, intereses de cada integrante de la Patrulla para lograr el bien común.

4. *Organización de actividades y proyectos de Patrulla* mediante el uso de un sistema democrático dentro del Consejo de Patrulla en la construcción del programa.
5. *Capacitación práctica de los líderes de Patrulla* y sus ayudantes (Guías y Subguías) mediante una Patrulla Pedagógica Auxiliar denominada Patrulla Flecha.
6. *Dirección y organización de la Comunidad de Tropa por parte de los Guías de Patrulla* con el empleo de la Corte de Honor cuya finalidad es la de apoyar a las Patrullas para el logro de los objetivos de la Comunidad de Tropa o del Grupo.
7. *Liderazgo del educador de Tropa* de forma dialógica y problematizadora para guiar, generar preguntas, coadyuvar en su progresión personal, establecer nuevos cuestionamientos, reflexiones alternativas, auxilios y apoyos a las chicas y chicos de Tropa durante su tránsito en la adolescencia con el deseo de introducir la semilla del proceso de liberación común.

Como se puede observar, estos son los elementos claves que conforman toda la propuesta Crítico Popular y que pueden ser ahondados en los libros antes citados; en consecuencia, para el desarrollo del Sistema de Patrullas, los siguientes capítulos ahondarán con suficiente detalle.

Finalmente, y para lograr comprender la manera de trabajo den el Proyecto Crítico Popular, en el caso de la Tropa consideramos importante señalar que el organigrama es nuclear, es decir, no es jerárquico y podría gráficamente identificarse de la siguiente manera.

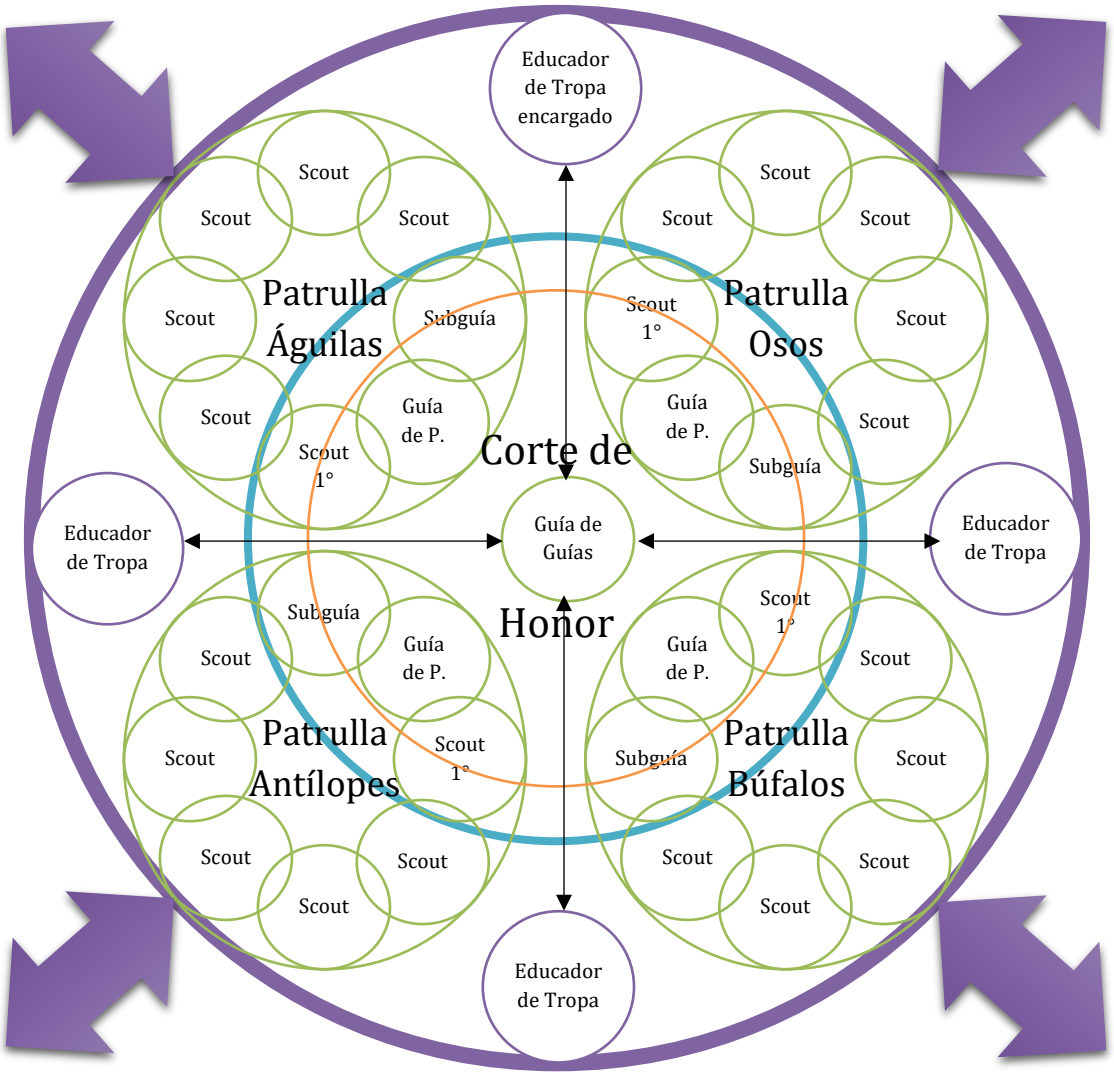


Ilustración 6. Organigrama general de la Comunidad de Tropa

Este organigrama general tiene las siguientes pautas: Cada Patrulla es organizada como una pequeña comunidad dentro de la Gran Comunidad Educativa que es la Tropa, en ella está un líder responsable que participa en la planeación de los proyectos de la Tropa y que funge como representante de la Patrulla ante la Corte de Honor (con poder obediencial) en color naranja. Ella o él, después de haber sesionado en el Consejo de Patrulla, traslada como delegado, las inquietudes a la Corte de Honor, sin embargo, en ella también podría participar el Subguía o algún Scout responsable, generalmente el primero en derechos por servicios prestados a la Patrulla si

así lo decidiese la Comunidad de Tropa.

La Corte de Honor es presidida por un Guía de Guías que en ocasiones *no tiene Patrulla a cargo* más que la Patrulla Flecha, siendo el principal líder de la Comunidad de Tropa en cuanto dirección y capacitación.

En una línea azul cielo se encierra a la Patrulla Flecha, en ella se capacitan tanto las y los Guías de Patrulla como Subguías de Patrulla, igualmente se invita a participar a algunos scouts próximos a pasar a la Comunidad de Clan de Rovers o quienes ya hayan obtenido la Segunda Clase.

Las y los educadores son asesores, guías, representantes, apoyos y en términos generales, **mentores de las y los Guías de Patrulla y observantes de que lo realizado en la Comunidad de Tropa se apegue a los principios Escultistas**, así mismo, son los principales encargados en las **relaciones con los tutores, los servicios y la vinculación extra Comunidad de Tropa** para el desarrollo de actividades y servicios, de tratar de **conseguir sinodales externos** competentes para las pruebas de las diferentes insignias, así como lo necesario para que las chicas y chicos de la Tropa se desarrollen adecuadamente ya sea con materiales o recursos humanos (psicólogo, nutriólogo, médico, etc.).

Cuando hay que dar alguna información, tratan de que el primer conducto para que llegue la información es a través del Guía de Guías quien se encargará de distribuir la información de forma masiva con el auxilio de las y los Guías, el periódico mural, medios electrónicos y demás. La intencionalidad es que

exista un aire juvenil en todo momento que permita a la Comunidad de Tropa desenvolverse por sí sola.

EL MARCO SIMBÓLICO

La construcción del marco simbólico de la Comunidad de Tropa históricamente se referenció a los *guarda fronteras*, a las patrullas de soldados que iban al frente como exploradores antes de cualquier batalla, especialmente en las acciones colonialistas de Sudáfrica. El fundador consideró el empleo de la aventura innata en las y los adolescentes, mismas que observó en Máfeking, con la finalidad de lograr aprovecharlos hacia fines aproximadamente educativos; aunado a ello, el Escultismo toma la referencia del espíritu de pandilla que es común en la adolescencia para construir grupos pequeños de trabajo.

Es importante señalar que desde un inicio del Escultismo se trató de romper con el esquema castrense a pesar de que en muchas ocasiones algunas versiones de Escultismo no rompieron el vínculo con el ejército e incluso llegan a realizar actividades con ellos, algo que en nuestro caso está totalmente descartado; en ese sentido, las Patrullas (aunque preservan el nombre militar) funcionan más en el sentido de pandillas adoptando nombres de animales, siendo que dicho animal se convierte en una especia de tótem el cual tendría características identificables para ser imitadas por las chicas y chicos. Este esquema básico fue empleado en el propio campamento experimental de la Isla de Brownsea en 1907.

Los nombres de Patrulla

Los nombres de las principales Patrullas fueron de gran importancia para Baden-Powell, siendo que trató de dar un

esquema suficientemente variado para que las chicas y chicos pudiesen elegir su nombre, de la misma forma se incluyó un banderín a manera de insignia que les represente. Roland E. Phillips señala a este respecto: «Estos son los medios elementales para hacer germinar y arraigar profundamente el espíritu de patrulla… Todo lo anterior contribuye a imprimirle un aspecto en extremo pintoresco a las actividades y prácticas de los muchachos revistiéndolas con atractivas formas de juego», así mismo, considera: «Lo esencial es que cada Patrulla tenga una característica propia y que cada Scout tenga conciencia de que posee algún rasgo que lo distingue de los demás». (Philipps, 1979)

Originalmente los banderines estaban diseñados en forma de triángulo blanco con la punta externa redondeada y sus medidas eran aproximadamente de 40,6 cm de largo por 25,4 cm de ancho, con la cabeza de animal al centro en verde y con las letras «BA» (Brownsea) en la punta externa e iban sujetos a un bordón o bastón de madera que medía 1,80 m aproximadamente y que cumple variadas funciones campistas. Hoy en día se recomienda que el tamaño sea adecuado para el transporte y manejo por parte de las y los Guías.

Ilustración 7. Diferentes banderines con múltiples formas y disposiciones.

Así mismo, como parte de la integración de los nuevos integrantes se invita a la realización de una ceremonia de compromiso con la Patrulla con la finalidad de que logren pertenecer a ella de manera más profunda, una especie de iniciación íntima que se realiza tras la Ceremonia de Promesa Scout, dicha ceremonia es exclusiva de la Patrulla y es realizada sólo con sus integrantes. Al finalizar se entregan un par de cintas que van en el hombro izquierdo identificando *los colores de la Patrulla*.

Los logos y nombres de las Patrullas propuestas por Baden-Powell en *Escultismo para Muchachos*, incluyendo el logo, grito de Patrulla y color de cintas son los siguientes:

CAIMÁN

Bramido duro:
«Ju-a-er»
Verde y Kaki.

ANTÍLOPE

Mugido agudo:
«Miou-oc»
Azul oscuro y Blanco.

TEJÓN

Grito agudo con los dientes cerrados:
«Shit-tt-tt»
Malva y Blanco.

MURCIÉLAGO

Silbido muy agudo:
«Pitz-pitz»
Azul Claro y Negro.

OSO

Gruñido:
«Burrrr»
Café y Negro.

CASTOR

Palmadas para imitar los golpes que da con la cola
Azul y Amarillo.

ALCARAVÁN

Grito:
«Karr-Karr»
Gris y Verde

MIRLO

Grito:
«For-for-for-yi»
Negro y Kaki.

BÚFALO

Mugido profundo:
«Uum-mauumm»
Rojo y Blanco.

TORO

Mugido:
«Um-mauu»
Rojo.

BULL-DOG

Gruñido:
«Grr-rr»
Azul claro y Café.

SALTARÍN

Grito:
«Peter-Peler-Peler»
Café y Gris.

GATO

Maullido:
«Miaaou»
Gris y Café.

COBRA

Silbido:
«Pssst»
Naranja y
Negro.

GALLO

Canto:
«Ki-ki-ri-ki»
Rojo y Café.

CHOVA

Grito:
«Cri-crii-a crii-a»
Negro y Rojo.

CORVEJÓN

Grito:
«Cr-waar»
Blanco y Gris.

TIPITASTE

Grito:
«Crreik»
Morado y Gris.

CHORLITO

Grito:
«Corley»
Verde.

PALOMA

Llamada:
«Curru-cutu-cu»
Gris y Blanco.

ÁGUILA

Grito muy
estridente:
«Krii»
Verde y Neg

ELEFANTE

Bramido semejante a trompetazo:
«Tre-aum-aump-er»
Morado y Blanco

ZORRA

Grañido:
«Ja-ja»
Amarillo y Verde

PATO

Grito (nasal):
«Jij»
Café y Amarillo.

FRAILECILLO DE ORO

Grito:
Silbido alto y bajo
Naranja y Gris.

PERDIZ

Grito:
«Go-bac, go-bac»
Café oscuro y claro.

GAVILÁN

Grito:
«Krii»
Rosa.

GARZA

Grito:
«Cuashk»
Verde y Gris.

HIPOPÓTAMO

Zumbido:
«Brussh»
Rosa y Negro.

CABALLO

Relincho:
«Ji-iii»
Negro y Blanco.

PERRO

Ladrido:
«Guau-guau»
Naranja.

HIENA

Risa burlona:
«Uu-ua, uu-ua-aa»
Amarillo y Blanco.

CHACAL

Risa burlona:
«Ua-ua-ua»
Gris Negro.

CANGURO

Llamada:
«Cuu-ii, cuu-ii»
Rojo y Gris.

MARTÍN PESCADOR

Grito:
«Chip-chip-chip»
Azul, tono de Pájaro.

HALCÓN

Grito:
«Jik-jik-jik»
Marrón y Naranja.

BUBIA

Grito:
«Aarr»
Amarillo y Azul oscuro.

CERNÍCALO

Grito:
«Kii-kii»
Azul oscuro y Verde.

LEÓN

Rugido:
«lu-ugh»
Amarillo y Rojo.

LECHUZA

Grito:
«Cut-cut-cut»
Azul.

PANTERA

Ruido con la lengua a un lado de la boca:
«Kiiouk»
Amarillo.

PAVO REAL

Grito:
«Bi-oik»
Verde y Azul.

ABUBILLA

Grito:
«Tiwitt»
Verde y Blanco.

FAISÁN

Grito:
«Cockerr»
Café y Amarillo.

PATO DE MAR

Grito:
«Err-err»
Castaño y Gris.

MERLÍN

Grito:
«Kik-kik-kik»
azul oscuro y Marrón.

PELÍCANO

Grito:
«Croak-croak»
Gris y Violeta.

PINGÜINO

Siseo:
«Sii-sii»
Blanco y Naranja.

ALCA

Grito:
«Ugh-ugh»
Gris y Amarillo.

CARNERO

Balido:
«Be-eee»
Café.

VÍBORA DE CASCABEL

Ruido:

Sacudir una piedra en una caja de lata.
Rosa y Blanco.

ESTORNINO

Graznido:
«Kar-kau»
Negro.

RINOCERONTE

Rugido:
«Uar-uar»
Azul oscuro y Naranja.

GAVIOTA

Grito:
«Ui-ui-ui»
Azul Claro y Escarlata.

FOCA

Llamada:
«Jork»
Rojo y Negro.

MAPACHE

Ladrido:
«Churr»
Negro y Café.

SKUA

Grito:
«Mii-auk»
Azul oscuro y Kaki.

AGACHONA

Grito:
«Tjick-tjick»
Azul oscuro y Escarlata.

CUERVO

Silbido: Subiendo y
bajando la escala musical
Negro y Amarillo.

GACELA

Grito:
«Luj-iuj»
Escarlata y Amarillo.

ARDILLA

Grito:
«Nutt-nutt-nutt»
Gris y Rojo oscuro.

CIERVO

Bramido:
«Baouu»
Violeta y Negro.

AVE FRÍA

Grito:
Golpear dos guijarros
Castaño y Negro.

CIGÜEÑA

Grito:
«Korr»
Azul y Blanco.

CISNE

Grito:
«S-s-s-s»
Gris y Escarlata.

GOLONDRINA

Grito:
«Cuii»
Azul oscuro.

PETREL

Llamada:
«Kekereki»
Azul oscuro y Gris.

MORSA O LEÓN MARINO

Ladrido profundo:
«Ouff»
Blanco y Kaki.

CHOTACABRA AMERICANA

Llamada:
«jip-pur-will»
Amarillo y Café

TIGRE

Rugido:
«Grrao»
Violeta.

GALLARETA

Grito:
«Gui-ou»
Kaki.

JABALÍ

Gruñido:
«Bruf-bruf»
Gris y Rosa.

LOBO

Aullido:
«Jou-ooo»
Amarillo y Negro.

CHOCHA

Grito:
Entre siseo y silbido muy agudo. Castaño y Malva.

PÁJARO CARPINTERO

Risa:
«Jiafl-arfl-arfa»
Verde y Violeta.

PICHÓN

Llamada:
«Buc-juu»
Azul y Gris.

Como se puede inferir, esta sólo fue una propuesta de Baden-Powell por lo que se pueden optar por animales locales, especialmente si representa a la fauna en peligro de extinción o emblemáticos de alguna comunidad (Baden-Powell, 1983).

Ilustración 8. Cintas de Patrulla Águilas.

Por otro lado, también se ha sugerido el empleo de nombres alternativos, Bill Hillcorut, propuso en su momento tal vez utilizar algunos nombres que pudiesen ir más allá, a ese respecto señala:

> Debéis usar vuestra imaginación e iniciativa. Elegir el nombre de una Patrulla es un asunto muy personal. Con él la tradición de la misma inicia su camino. Espero que todo esto haya abierto vuestros ojos a la importancia del nombre de Patrulla y os haga daros cuenta de cuánto puede significar. Es un detalle importante. (Hillcourt, 1931)

Como se observa, las Patrullas tienen un punto inicial de historia y no son simples equipos temporales, como se explicará más adelante, su creación, modificación y alteración va más allá de una inquietud del momento, las Patrullas son las constructoras de la historia de la Comunidad de Tropa y es importante que se vea ello para lograr transmitirlo en cada uno de los integrantes de la Comunidad de Tropa.

El uniforme

El uniforme scout originalmente fue tomado de la gendarmería de Sudáfrica según menciona el propio Baden-Powell con algunos elementos que agregó de otros regimientos.

Ilustración 9. Un uniforme scout usado alrededor del mundo es muy parecido al uniforme usado por la gendarmería del África del Sur. (Baden-Powell, 1983)

Actualmente el uniforme ha variado ampliamente desde su origen, y por ello las sugerencias básicas es que tenga dos funciones principales, fácil accesibilidad, sobre todo en cuanto a precio y durabilidad. El uniforme no debería de ser un impedimento para que una chica o chico logre ingresar al escultismo. La segunda, que sea un uniforme que le haga sentir cómodo y digno.

En ocasiones se ha escuchado que el uniforme trata de identificar que son *scouts* y marca ciertos parámetros que han impregnado a la juventud, sin embargo, como está destinado a ciertos grupos determinados, en ello incluso está la carga ideológica del diseño. Quién lo usaría y porqué vestimos uniforme.

> Las razones, fundamentalmente, son dos: la práctica y la simbólica… «Si hablamos de uniformes estamos hablando de presentación social del cuerpo. La lógica social nos pide saber en todo momento quiénes somos

> dentro de la comunidad. Y los uniformes sirven para eso, para mostrar los parámetros de identidad, de orden social y de necesidad de intercambio», explica Josep Martí, antropólogo del CSIC (Consejo Superior de Investigaciones Científicas). Por tanto, los motivos que nos llevan a vestir uniformes no son nuevos: la lógica colectiva que nos hace llevar esta prenda es inmemorial. (Fernández, 2011)

El uniforme permite la colectivización, sin embargo, como menciona Juan Antonio Pérez, esta colectivización es con referencia a un poder existente, en consecuencia, «Quien viste un uniforme deja de ser individuo y se convierte en grupo. El uniforme ayuda a codificar y a diferenciar a distintos colectivos de un vistazo. Pero la diferenciación nunca es neutra, siempre supone la expresión de la relación de poder, estatus o prestigio.» (Fernández, 2011)

Los uniformes han dejado a un lado su posición de trabajo a una especie de estrategia de *marketing*, en donde el escultismo no ha escapado a la vorágine del mercado. Por ello los diseño en algunas partes de nuestramérica son para que los *scouts* sean vistos por la sociedad, el interés por la convivencia con el campo, las cuestiones de inclemencia o el clima, pasan a segundo término, no se diga en cuanto a facilidad de limpieza. Contamos en algunas asociaciones con camisolas en colores que contrastan con la naturaleza y que rompen con la intencionalidad primaria del escultismo. Chicas y chicos de colores no fácilmente de conseguir en cualquier tienda de telas, una imagen de arcoíris que tiene incluida su obsolescencia programada permitiendo la diferenciación con el uso; así pues,

los Grupos Scouts con uniformes relucientes de los que han hecho lo posible por mantener el mismo a lo largo del tiempo, algo que anteriormente no sucedía por el interés en la selección de telas comunes en donde más de uno podía echar mano de las habilidades familiares para su confección. Hoy inclusive se ha llegado al extremo de que el uniforme tenga ciertas particularidades que obligue a su membrecía a comprarlos en lugares específicos, aunado a una consigna diferenciadora de quien tuviese un uniforme hecho por otras o auto manufacturado como *scout pirata*. Ello nos recuera a Le Breton.

> En las sociedades tradicionales, el cuerpo no se distingue de la persona. (…) El cuerpo moderno (…) implica la ruptura del sujeto con los otros (una estructura social de tipo individualista), con el cosmos (las materias primas que componen el cuerpo no encuentran ninguna correspondencia en otra parte), consigo mismo (poseer un cuerpo más que ser un cuerpo). El cuerpo occidental… es la parte indivisible del sujeto, en colectividades en las que la división social es la regla. … Nuestras actuales concepciones del cuerpo están vinculadas con el ascenso del individualismo como estructura social, con la emergencia de un pensamiento racional positivo y laico sobre la naturaleza, con la regresión de las tradiciones populares locales y, también, con la historia de la medicina que representa, en nuestras sociedades, un saber en alguna medida oficial sobre el cuerpo. (Le Breton, 2002)

Le Breton de igual manera hace referencia a la apariencia corporal, afirma que se relaciona con la forma **de presentarse**

y representarse y es la manera en que nos presentamos socialmente, esto incluye la vestimenta, el peinado, los cuidados del cuerpo, etc. Dicha apariencia responde a las modalidades simbólicas de organización que varían dependiendo de la pertenencia social y cultural, como también el aspecto físico.

El uniforme hoy en día tiene ciertos aspectos que se relacionan incluso, a pesar de tratar de desvincularse de origen, con el atuendo escolar. En esencia hay una intencionalidad **higienista**, ampliamente promovida por el fundador; así mismo, hay cierta **homogeneización,** y sólo quien está adentro del escultismo puede lograr percibir los detalles diferenciadores (cargos, insignias, etc.), en el fondo había una intencionalidad de «desaparecer» las diferencias de clase; sin embargo, también a la par se genera un ámbito **identitario**, siendo que el uniforme automáticamente refiere a que la persona es practicante del Escultismo, y que en algunas organizaciones da un sentido de *corporativismo*, cuando las chicas y chicos lo llevan fuera de las actividades propias, en sus traslados o servicios propios.

De igual forma, para las organizaciones que son más conservadoras, se incluyen en diferente grado, representaciones clásicas de diferenciación sexual, como es el uso de la falda o similares, en ocasiones con aditamentos adicionales debido a la poca practicidad de empleo en juegos o actividades físicas extremas, en algunos casos volviéndose un estorbo o impedimento. El uniforme Esculta en ocasiones ha ido alejándose de su servicio al campo, parece ser que la ropa deportiva destinada a actividades en la vida silvestre hoy en día

es más apta para tales fines, por lo que en muchos casos el semblante de que el uniforme scout en origen tenía por esa función hoy queda prácticamente obsoleto ante la realidad que tenemos.

Con ello tenemos un panorama más amplio al momento de abordar el uniforme y preguntarnos qué es lo que deseamos educativamente; algunas sugerencias son importantes a tomar en cuenta.

Debe ser un atuendo de fácil adquisición en el que todas y todos puedan adquirirlo o manufacturarlo.
Debe tener la resistencia necesaria para evitar continuas composturas, en algunos casos se emplean telas y hechuras de prendas de obrajes.
No es necesario como implemento para hacer escultismo si es que las condiciones socioeconómicas lo impiden, sin embargo, se sugiere elegir algunos atuendos distintivos, como pañoleta y prendas del mismo color, etc.
Podría incluirse prendas propias de las regiones, especialmente si es un grupo enclavado en alguna región indígena donde hay usos y costumbres al respecto. La adopción y adecuación de esas prendas ayuda a conciliar la intencionalidad propia del proyecto como un agente decolonial.
Debe ser lo suficientemente cómodo para ser usado en juegos y actividades del escultismo.
Preferentemente usar un uniforme neutro, que no haya diferenciación de sexos.
Que las chicas y chicos se sientan identificados, y que la imagen proyectada, en principio no les haga sentirse

culturizados, especialmente cuando el uniforme es identificado con cierto prejuicio social.

Ilustración 10. Niños Wixaritari con su ropa identitaria.

Finalmente, para nosotros el uniforme es una herramienta para el desarrollo pedagógico, sobre ese está sustentado, su utilización y empleo deberá estar regido por un amplio sentido ético de identidad comunitaria y no en el sentido de masificación, de atención a la realidad cultural donde se efectúa el escultismo y de posibilidades de proyección de las chicas y chicos.

La pañoleta

Ilustración 11. La pañoleta es un distintivo Scout, algunas organizaciones únicamente emplean el pañuelo para identificarse como Scouts.

Un implemento tradicional y distintivo de los Scouts es el uso de la pañoleta, presente en todo uniforme desde el inicio del movimiento scout, Baden-Powell menciona:

> En seguida viene la pañoleta doblada en triángulo, con la punta sobre la espalda. Cada Tropa tiene un color diferente de pañoleta y como el honor de la Tropa está ligado a la pañoleta, deberá conservársela limpia y arreglada. Se le conserva unida a la garganta por medio de un anillo hecho de cuerda, metal, hueso o algo por el estilo. La pañoleta protege el cuello de los rayos del sol y puede ser utilizada de muy diversas maneras, como vendaje o como cuerda de salvamento. (Baden-Powell, 1983)

Es importante señalar que en las primeras ediciones no aparece la cuestión del anillo o el cabeza de turco para sujetar la pañoleta, antes de 1923 se empleaba un nudo, algunas asociaciones prefieren el uso del nudo de diamante en lugar de anillo.

Ilustración 12. Nudo de diamante como alternativa para sujetar pañoleta Scout.

Hoy en día las pañoletas no necesariamente representan a un Grupo, hay asociaciones que utilizan diferentes formatos,

así pues, algunas de ellas las pañoletas son iguales en toda la organización o también, son identificadas de acuerdo con el nivel en el que se encuentran, siendo diferente entre Comunidades de un mismo Grupo Scout. Como sea fuese, hay dos detalles importantes, que la pañoleta es **un símbolo que no debe ser sacralizado**, si bien representa a la Comunidad, no es el pabellón de una nación[4] y por ende también puede servir para usarla en juegos o para actividades, con esto no estamos diciendo que su significado en la profundidad deba de perder todo sentido, pero lo que sí es importante evitar son los niveles del absurdo fetichismo de la prenda. Es un símbolo importante **en cuanto a la representación que tiene** al recordar el compromiso de la chica o chico ha realizado con su transformación y su vínculo con los demás. Añadidos extras de significancia o límites exagerados pueden llegar a ser propiamente no educativos. Recuerdo un educador que escribió en un curso, que al hacer la Promesa les comentaba: «sin la Tropa no son nada», vaya, es un exceso de *communitas*, algunos aplican lo mismo para la pañoleta o demás distintivos.

La Pañoleta es entregada en ceremonia junto con el bordón y la insignia de la flor de lis explicándose en el apartado pertinente. Se recomienda en lo posible hacer desde un inicio una liga para la preparación entre el nuevo integrante su Guía de Patrulla y la familia. Es ahí donde se puede lograr el apoyo necesario para que la familia impulse la participación de las chicas y chicos en el Escultismo y que logren percibir la intencionalidad pedagógica del proyecto cómo les implica.

[4] En ocasiones tampoco apelamos a la sacralización incluso del pabellón nacional.

El bordón o báculo

Tradicionalmente se ha promovido el uso de un bordón de madera el cual en un inicio se empleó como un posible elemento de apoyo, ayuda en campamento, emergencias y demás labores del scout, además, también se motivó su tallado personalizado con las características propias de cada chica o chico. Sinceramente es una herramienta que si no se promueve con cierta *utilidad en la realidad* en ocasiones puede ser un simple palo estorboso, presentándolo sólo en el caso de sentirse obligados o para mostrar algo que le hayan manufacturado, por consiguiente, es nuestro deber que en la práctica no se convierte en un palo que deban andar arrastrando.

El bordón en origen surgió como símil al arma militar e incluso, hay una anécdota de Baden-Powell en una visita con respecto al tamaño del bordón con una arma del ejército, en fin, ese tipo de cometidos han quedado por demás obsoletos en nuestra forma de escultismo, sin embargo, más que un apoyo para el campo y subir cuestas inclinadas, bien valdría su empleo para que las chicas y chicos aprendiesen a defenderse, así que más que buscar una herramienta pesada y gruesa, podrían hacer uso de algún tipo de bambú regional.

En México, por ejemplo, al ser el segundo país con mayor variedad de bambús después de China podría hacerse uso de tal abundancia. Existe un bambú conocido como *Otatea acuminata* o bambú llorón, el cual es super ligero y al mismo tiempo uno de los más resistentes, ello evita aumentar la carga durante la marcha en tanto, su corteza es resistente a la humedad.

Este tipo de bambú incluso puede ser plantado en el local del grupo, con la ventaja de que es un gran auxiliar en la filtración de aguas grises, por lo que puede regarse con las conexiones de lavadoras, fregaderos y demás. Prácticamente en toda Nuestramérica, excepto en el sur de Chile y Argentina se pueden encontrar bambúes, y seguramente el acercamiento al conocimiento local permitirá descubrir cuáles son los más resistentes y aptos para nuestros fines.

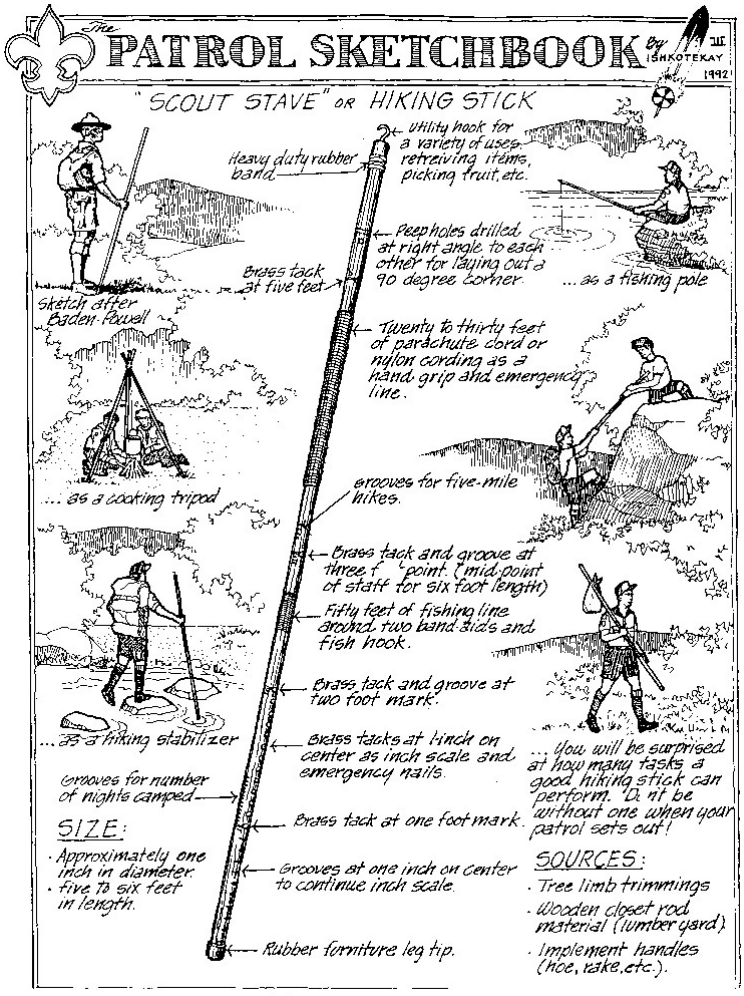
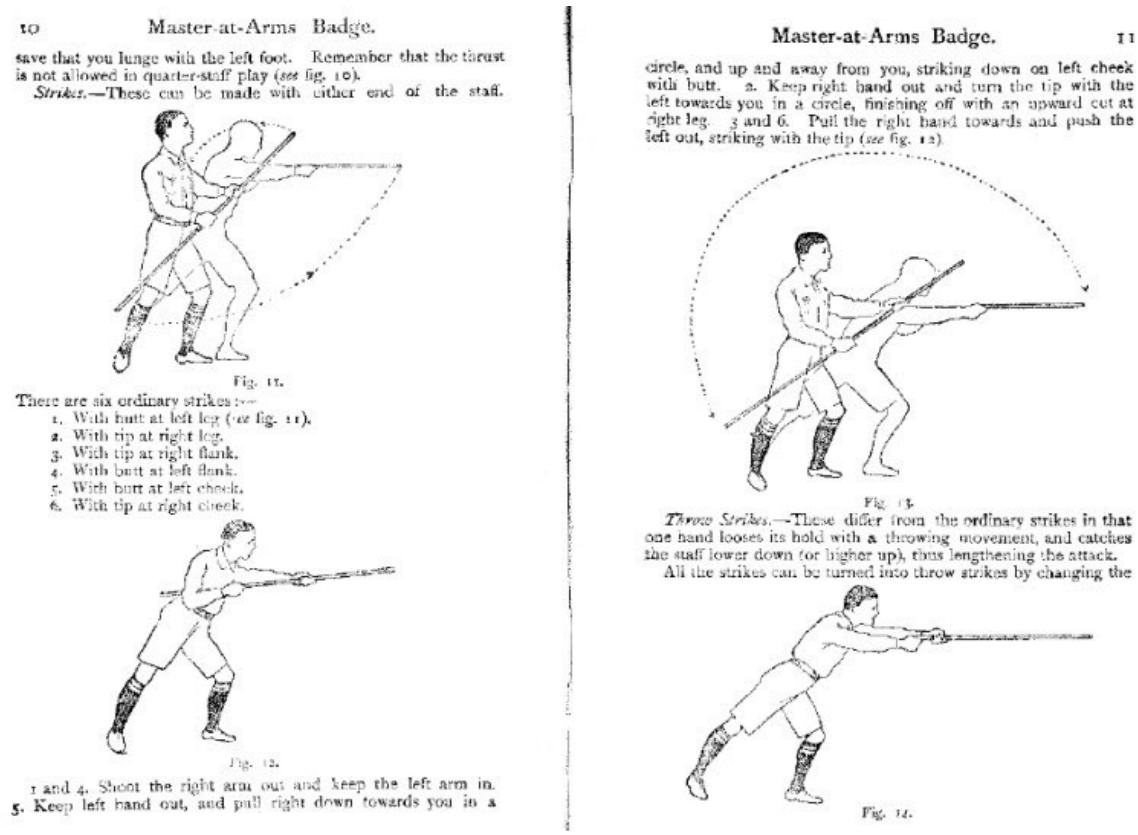


Ilustración 13. Uso tradicional del Bordón por Ishkotekay

En la actualidad será bueno contar con el apoyo de algún instructor que sirva de sinodal para el uso del bordón como arma a manera de *bojutsu*, eso atraerá la atención de las chicas

y chicos en tanto posibilita su protección en algunas zonas comprometidas de nuestras ciudades. Para ello se recomienda la práctica del *bo* japonés que se enseña a través del Karate-do o en su defecto con el Aikido. El aprendizaje de un par de katas, así como el entrenamiento en golpes básicos con la práctica de combates entre la Comunidad de Tropa permitirá que, en caso de una emergencia, puedan actuar con velocidad y salir corriendo del lugar sanos y salvos, además de que conseguirán tener una distancia segura con respecto a cualquier contrincante.

Para muchos podría sorprenderles que se proponga el bordón como un arma tipo *bo* japonés, sin embargo, en el Escultismo se enseñaba su empleo como arma en sus orígenes.


10 Master-at-Arms Badge.

save that you lunge with the left foot. Remember that the thrust is not allowed in quarter-staff play (*see* fig. 10).

Strikes.—These can be made with either end of the staff.

Fig. 11.

There are six ordinary strikes:—

1. With butt at left leg (*see* fig. 11).
2. With tip at right leg.
3. With tip at right flank.
4. With butt at left flank.
5. With butt at left cheek.
6. With tip at right cheek.

Fig. 12.

1 and 4. Shoot the right arm out and keep the left arm in.
5. Keep left hand out, and pull right down towards you in a

Master-at-Arms Badge. 11

circle, and up and away from you, striking down on left cheek with butt. 2. Keep right hand out and turn the tip with the left towards you in a circle, finishing off with an upward cut at right leg. 3 and 6. Pull the right hand towards and push the left out, striking with the tip (*see* fig. 12).

Fig. 13.

Throw Strikes.—These differ from the ordinary strikes in that one hand looses its hold with a throwing movement, and catches the staff lower down (or higher up), thus lengthening the attack.

All the strikes can be turned into throw strikes by changing the

Fig. 14.

Ilustración 14. Del manual de la Insignia de Maestro de Armas de los Boy Scouts en «Quarterstaff» 1925. (Norling, 2015)

El uso del bordón como arma está basado en la técnica de la Lanza Larga inglesa o *Quarterstaff*, que con el tiempo perdió el interés hacia ese fin centrándose sólo en las cuestiones campistas. Posiblemente tenga mucho que ver el ambiente pacifista tras la segunda guerra mundial, sin embargo, para quienes hemos practicado alguna arte marcial de forma disciplinada y sistemática, sabemos que la filosofía que se promueve en términos generales es un gran auxiliar para los fines Escultistas, sin embargo, eso no quiere decir que se invite a convertir nuestros locales de Tropa en *jodos* ni gimnasios de este estilo, pero sí en un espacio de apoyo especialmente para la auto defensa de chicas como parte esencial hacia evitar posibles agresiones y minimizar en lo posible su vulnerabilidad.

Finalmente, el buen uso del bordón permitirá otorgar a las chicas y chicos:

> Seguridad Preventiva (Prevención) con la finalidad de proteger la vida, integridad física, bienes y posesiones, mediante un análisis de riesgos, acciones y medidas de precaución pertinentes que permita reducir la posibilidad de enfrentar conductas violentas.
> Seguridad Proactiva (Responsabilidad) para decidir una tomar acciones que garanticen la seguridad personal o la de otros.
> Seguridad Efectiva (Protección) con el uso de técnicas fáciles y prácticas apegadas a posibles situaciones reales a distancias diferentes y cuerpo a cuerpo.

What to Do With Your Staff

DO you know, I find that lots of Scouts are never taught to make any use of their staffs—except to carry them about on parade.

I think that's an awful shame. There's practically no end to the number of useful things you can do with staffs—if you know how, and every Scout should know row.

This month I'll tell you how to play

QUARTERSTAFF

because quarterstaff is a rattling good game and a useful one, and now is the time of the year to take it up—in your headquarters.

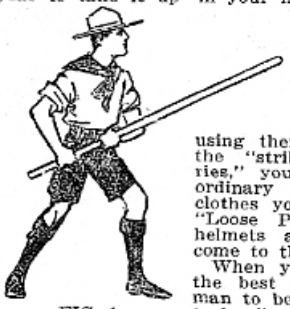


FIG. 1.

Just a word first. To play it properly, you want a pair of good long strong staffs, at least six inches longer than the fellows using them. For learning the "strikes" and "parries," you can wear your ordinary uniform, or any clothes you like, but for "Loose Play," you want helmets and things. I'll come to that later.

When you are learning, the best way is for one man to be called the "Attacker," and the other the "Defender." The umpire calls each strike, "No. 1," "No. 2," and the attacker has to give the strike, and the defender parry it in the correct way.

THE "READY" POSITION

To start, the combatants fall in opposite each other at such a distance apart that they cannot touch each other with their staffs without leaning forward.

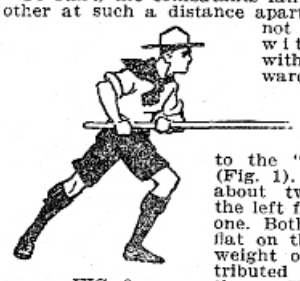


FIG. 2

On the word to get "Ready" they fall in to the "Ready" position (Fig. 1). The left foot is about twelve inches to the left front of the right one. Both feet should be flat on the floor and the weight of the body distributed evenly upon them. Knees should be slightly bent, and the whole body should be held well back.

The right hand holds the staff about six inches from the "butt"—the thick end—and the left hand about a foot from it.

THE LUNGE

At the word "Lunge," the attacker takes a step forward with his left foot, throwing his whole body well forward, and bringing his staff up and forward at the same time, as in Fig. 2. He lets his left hand slide some little way down towards his right, so as to get as long a reach as possible with the staff.

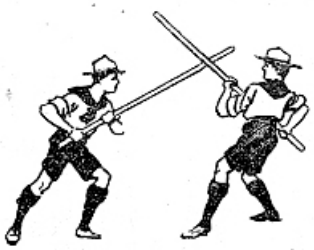


FIG. 3.

From this position, as quickly as he can, he delivers his strike.

No. 1 Strike is made by bringing the tip of the staff round and down in a diagonal motion, striking at his opponent's right shoulder.

To parry it the defender draws slightly back and brings his staff up across his body, hands well apart, and strikes his opponent's staff outwards (Fig. 3).

No. 2 Strike is the same as No. 1, but is delivered at the left shoulder. The parry is the same, but on the opposite side of the body, of course.

No. 4 Strike is the same as No. 3, but is aimed at the left side.

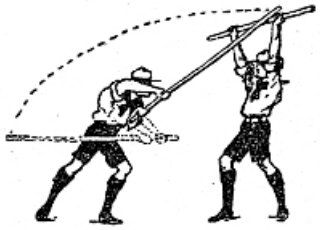


FIG. 4.

LOOSE PLAY.

When you know the strikes and parries well you can indulge in "Loose Play"—just whacking away at each other as if you were having a real fight, like Robin Hood and his men used to do.

But whatever you do, don't on any account go in for loose play without properly protecting your bodies. However gentle you may try to be, you'll get nasty knocks—and quite possibly broken collar-bones and cracked heads.

You want wicker fencing-helmets, going right over your head—you can buy them at any sporting goods store. Your body should be protected with a padded fencing-jacket, or, if you can't get that, two or three coats, one over the other. You want the padding principally on your shoulders and sides.

Football pants and shin guards are the best things possible to protect your legs, and boxing-gloves will save you from broken knuckles.

Got up like this, you can go in for as much and as fast and hard loose play as you like.

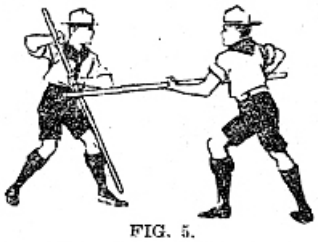


FIG. 5.

The parry, of course, is the same, on the other side.

In proper quarterstaff there is no striking at the legs. But some fellows do it—or sometimes a No. 3 or No. 4 strike may unintentionally be delivered rather low.

To parry a strike like this, swing the staff down as in Fig. 4, but let the tip rest firmly on the ground, well away from the body, and slip the right hand round on to the top of the butt.

No. 5 Strike is usually delivered after parrying a strike from the other fellow. Slide both hands quickly down to the tip of the staff and swing the butt right over in a semi-circle straight down at your opponent's head.

It is the best strike of all, but you have to be pretty smart to bring it off successfully.

To parry it, grip the staff firmly with both hands, each about a foot from the centre, and hold it horizontally above your head, catching the force of the blow with all the resistance of your stiffened arms.

These are the principal strikes and parries in quarterstaff. At another time I'll give you some tips for tricks and feints.

6

Ilustración 15. De la revista Boys 'Life para Boy Scouts, junio de 1912. (Norling, 2015)

Lo que se pretende es promover un desarrollo de la inteligencia y conocimiento para encontrar los puntos débiles del agresor, en tanto se promueve una actitud adecuada para lograr defenderse y contraatacar de forma decidida y eficaz con

la defensa pertinente para anular los embates del oponente y frenar su violencia.

Ilustración 16. Uniforme de chica scout para la FPG México y su bordón metálico.

Seña, saludo e insignia

La seña scout fue «inventada» por Baden-Powell y esta ha tenido significados añadidos a lo largo del tiempo, pero en esencia recuerda las partes de la Promesa Scout. Algunos se preguntarán de dónde la adquirió Baden-Powell, la verdad es que hoy en día es incierta la respuesta, una de las versiones es que la seña es la letra «P» del alfabeto de sordomudos británico refiriendo a la inicial de *prepared*, y otra es que posiblemente en la India haya copiado algún mudra: «*Jalodar Nashak Mudra*».

Ilustración 17. Baden-Powell haciendo la seña Scout.

La seña se utiliza para saludar a manera militar, tocando el sombrero o la ceja; hoy en día casi no se emplea en esa forma y la seña sólo es requerida al hacer alguna ceremonia, indicación de atención o saludar a alguien a lo lejos, preferentemente con un «medio saludo».

Ilustración 18. Chica Scout haciendo medio saludo.

Ilustración 19. Jalodar Nashak Mudra.

Los tres dedos representan las tres partes de la Promesa, y sólo eso, los principios y las virtudes originalmente **no estaban incluidos** en el proyecto Escultista ya que ni los principios ni las virtudes fueron creación del fundador, sino que tuvo que ver con la participación del Escultismo Católico «francés», posiblemente dentro de la ideología del *Carlismo*[5]*,*

[5] El carlismo es un movimiento político español de carácter tradicionalista y legitimista derivado del realismo fernandino1 que surgió durante la primera mitad del siglo XIX en oposición al liberalismo, al parlamentarismo y al secularismo. En sus orígenes propugnaba la vuelta al Antiguo Régimen y posteriormente desarrolló una doctrina política inspirada en la tradición española y la Cristiandad

de cualquier manera es posible incluir algún elemento simbólico siempre y cuando tengamos consciencia del origen y la proyección del mismo en la propuesta Escultista, como el de «el fuerte protege al débil», con la superposición del dedo pulgar con el meñique, preferentemente se invita a evitar el barroquismo simbólico.

De la misma forma la cuestión del saludo es un tanto incierta, se tienen diferentes versiones y la que quedó como oficial es la contada por Lord Rowallan, quien comentó que el saludo con la izquierda tuvo la relación con un guerrero Ashanti capturado, quien al saludar lo hacía con dicha mano porque representaba la valentía por el hecho de tener que desprenderse de su escudo para extender la mano.

La flor de lis tiene una elección aparentemente en el norte de la brújula y el empleo de ésta en la India por Baden-Powell, trasladando el símbolo al Escultismo en donde le otorga significados simbólicos como las partes de la Promesa y la Sonrisa del Scout con el gallardete. El símbolo de la flor de lis originalmente está ligado a la realeza y tal vez, el uso fue para la promoción del Escultismo en las Colonias Británicas como un símbolo de obediencia al rey, sin embargo, rápidamente el propio Escultismo le abrazó resignificando hacia una propuesta de *hermandad mundial*, dejando a un lado cualquier otro tipo de significado alterno.

Actualmente cada organización scout tiene su versión en concordancia con la construcción ideológica que los ha

medieval. Hizo bandera de la defensa de la religión católica, España y la monarquía tradicional resumida en su lema «Dios, Patria, Rey».

caracterizado, siendo en muchos casos un referente también en la manera de hacer escultismo.

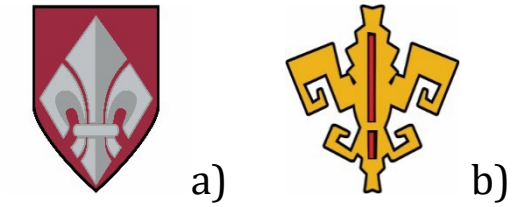


Ilustración 20. a) Flor de lis de la FPG, en referencia a los scouts libres que se mantuvieron contra el nazismo. b) Flor de lis del IECIEP, que hace alusión a una mazorca de maíz, como referencia a la región de nuestramérica.

EL GUÍA DE PATRULLA

Los Guías de Patrulla y los Subguías deben ser designados como es recomendado en la literatura básica: *Guía para el Jefe de Tropa*, *El Sistema de Patrullas* y *Scouts Gilcraft*. Los Guías deben estar conscientes de los requisitos para la obtención de la Flecha Dorada, una cosa es ser Guía y otra es Ser Guía de *Flecha Dorada*. (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

El Sistema de Patrullas tiene una característica muy importante, usar una estructura operativa sustentada en las propias chicas y chicos con la promoción de un liderazgo que tenga referencia en el otro, en pensar en aquellos que se

encuentran a su cuidado y mentoría[6].

> El mejor Progreso es hecho en aquellas Tropas donde el poder y la responsabilidad son realmente puestas en las manos de los Guías de Patrulla. (Baden-Powell en (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Hay una historia que posiblemente algunos recuerden de Baden-Powell sobre grado función en el Escultismo elegiría si no fuese Jefe Scout Mundial, respondió: «Si me permitieran escoger un puesto en el Movimiento Scout, escogería el de Guía de Patrulla». Es decir, que desde un origen se estima que el papel más hermoso es el de Guía de Patrulla porque es un lugar de práctica de la abnegación. En E*scultismo para Muchachos*, específicamente encontraremos un mensaje a los Guías de Patrulla:

> …deseo que ustedes, Guías de Patrulla traten de educar a todos en sus Patrullas, ocupándose de cada uno de los chicos con miras a convertirlos en hombres de provecho. De nada sirve tener uno o dos chicos magníficos

[6] Según el Observatorio de Innovación Educativa existen 8 roles principales que se puede llevar a cabo por el mentor al cual incluimos dos, los cuáles son:
Acompaña. El mentor debe acompañar al discípulo durante su proceso de aprendizaje. Debe destinar espacios para escuchar sus dudas o comentarios y mantener un seguimiento del avance.
Ejemplo. Es un modelo al proveer de diversas cualidades que el discípulo debe valorar. Resulta ser un ejemplo.
Guía. Debe proveer una manera de realizar ciertas acciones y puede intervenir en las decisiones del aprendiz.
Apoyo y soporte. Provee de información para la resolución de problemas.
Motiva. Debe proporcionar al discípulo de razones para animar sus acciones.
Patrocina. Es un proveedor de nuevas experiencias y oportunidades.
Reta. Impulsa las capacidades de los discípulos, aprovechando su potencial. (Tecnológico de Monterrey, 2017)
Problematiza.- Antes de dar respuestas u orientaciones, auxilia en la generación de preguntas para que el discípulo cuestione sus acciones o haga uso de la creatividad.
Cuestiona.- De forma metódica cuestiona la forma de desenvolverse y las acciones a tomar para ver si apelan a una ética basada en la vida.

> si el resto no vale la pena. Hay que buscar que todos estén a la altura. Lo más importante para eso, es el ejemplo que den ustedes a sus Scouts; lo que hagan o digan, lo dirán también sus scouts. Muéstrenles que saben obedecer cualquier orden recibida sea de palabra o escrita, y que las ejecutan en presencia o ausencia del jefe. Demuéstrenles que pueden ganar insignias de especialidades y sus chicos los seguirán con muy poco esfuerzo. Recuerden siempre que deben estar a la cabeza del Movimiento y nunca se resignen sólo a empujar desde atrás… (Baden-Powell en (Braun, 1948)

Así mismo, cuando se habla de un Guía de Patrulla, es importante señalar que dicho encargo es diferente, «no es una nodriza, ni un subteniente gritón, ni tampoco un domador de fieras, sino un Hermano Mayor que conduce, porque sabe; y a quien se le sigue porque se le ama…» (Braun, 1948)

Tal vez esa sea una de las claves, que la elección principal de quien logre ser Guía se sustente **en una gran capacidad de amar**, así pues, una de las metas sería que todos fuesen Guías de Patrulla, sin embargo, en la práctica a veces es imposible, porque se requiere además contar con ciertas cualidades desarrolladas a partir del compromiso compartido con las y los otros miembros de la Patrulla, que en ocasiones lleva tiempo en desarrollar, como disciplina, orden, visión, habilidad administrativa, etc., de cualquier manera, lo ideal es que la Educadora o Educador encargado de la Comunidad logre proyectar las posibilidades de liderazgo en cada uno de los integrantes, por lo que en caso ineludible se abrirán las Patrullas concernientes para que así se suscite.

Sin embargo, no siempre resulta de esta forma, pues tiene mucho que ver en el cómo las y los Educadores toman en cuenta a sus Comunidades de Tropa; una forma de dilucidarlo es preguntándoles a las y los Guías de Patrulla que realmente hacen, si responden: «¿Divierto a mis Scouts y les enseño, por así decirlo, Segunda Clase?» podríamos señalar que los caminos que se han seleccionado no son parte del proyecto, si en cambio responden algo como «Educo a mis chicas y chicos, educo mujeres y hombres, educan almas», estaremos del otro lado, cuando menos se ha logrado comprender la trascendencia del Escultismo.

La elección de las y los Guías de Patrulla

Las y los Guías de Patrulla deberán desarrollar la habilidad para atraer a compañeros y amigos al Escultismo lo cual no es fácil hoy en día, posteriormente ganarse su apoyo e inspirar confianza al tomar compromisos con la Patrulla, la primera prueba del desarrollo de dicha habilidad es que esa atracción de amigos repercuta en su elección por consenso en la Patrulla y que le considera el más adecuado siendo eso de principio un estímulo y un reto para dar lo mejor de sí, siendo necesaria cierta madurez, por lo que se recomienda que sean chicas y chicos de más de catorce años, con la finalidad de que estén más de dos años mínimo desempeñándose como Guías de Patrulla. La elección más temprana puede generar que una persona asuma demasiado tiempo la responsabilidad de Guía de Patrulla, impidiendo a otros el poder tomar posición, o termine por aburrir; la idea general es que cada momento en la

Comunidad de Tropa sea vivida en plenitud, desde un nuevo ingreso, hasta ser posiblemente Guía de Guías.

Por obvias razones es necesario fortalecer su habilidad mediante la práctica, respetando su posición y señalamientos fuera de lugar frente a otras personas. Requiere tomar consciencia que requiere trabajar más duro en tanto observa que cada integrante de su Patrulla tenga igualdad de oportunidades de avance, educación, diversión y aventura.

La habilidad de toma de decisiones radica en obtener los puntos de vista de los integrantes de su Patrulla, de ahí que la sabiduría implicada traerá un acercamiento más profundo en la Patrulla.

Condición de los Guías de Patrulla en la modernidad neoliberal

Es prioritario que las y los Guías de Patrulla sean considerados tanto por sus Educadores como por **todas y todos los integrantes del Consejo Pedagógico del Grupo** como sujetos claves del proyecto educativo; eso no quiere decir que las demás chicas y chicos no sean importantes, sin embargo, acá se suscita algo importante en la propuesta educativa, su función es especial y, por tanto, es requerido reconocérselos.

Paulo Freire habla de ello con respecto a la función del educador donde si bien como sujetos son iguales, humanamente hay diferencias al implicarse una labor activa del Guía de Patrulla para con sus chicas y chicos. Por ello es requerido se muestren a las y los Guías de Patrulla como los

que conducen la Comunidad de Tropa, demostrando ante todas y todos que existe la plena confianza en ellas y ellos, no significando que las opiniones, gustos o deseos de los demás integrantes no sean de interés para las y los Educadores, sino que se considera la posición de un Guía de Patrulla como «hermana/o» y no de *jefe*, su función será más cercana y adecuada para apoyar a las chicas y chicos de manera conveniente.

De ello comúnmente surge un problema, y es que, en la educación tradicional, en los trabajos asalariados, en el modelo social funcional de nuestro sistema, el adulto es quien siempre «designa lo que hay que hacer» y es «quien toma las decisiones y planes», en el caso de los Educadores, evidentemente siempre hay decisiones o acciones que por la experiencia, observación del peligro u otras es necesario tomarlas, pero no hay que olvidar la importancia de previamente consultar y dar a conocer las razones de cualquier plan y por supuesto, esperar la retroalimentación, aprender también de las y los Guías de Patrulla, de tal suerte que como responsables de su Patrulla hagan lo propio con sus chicas y chicos. Es mejor que en consenso y previo acuerdo las y los Guías de Patrulla sean voceros, de ahí que es importante para los nuevos que se introducen al modelo del Sistema de Patrulla el estar enterados de la manera en que se toman las decisiones tras conocer los deseos de la Patrulla en un debate de confrontación de ideas se vuelva esencial.

La base fundamental es la persuasión y el auxilio en la *toma de consciencia* sobre las decisiones que se realicen son primeramente cuestionadas por un código ético Escultista

Crítico Popular, es decir, están basadas en la producción y reproducción de la vida como principio fundante de la manera de actuar. Así pues, para ello se requiere el empleo del debate de ideas con un modelo de educación que proponga la *confrontación de ideas* de todas y todos los *integrantes*.

Por otro lado, originalmente algunos autores sobre el Sistema de Patrullas hablan de *otorgar privilegios,* como forma de *conferir autoridad* a las y los Guías de Patrulla, algo que desde nuestra perspectiva descartamos, porque ello reproduce el modelo de *entrega de privilegios* en el sistema social desigual existente, más bien, lo que se propone es que la participación y opinión sea, en referencia, al trabajo dado, expresado o entregado por la Patrulla, siendo por consiguiente una necesidad imperiosa que las y los Guías de Patrulla traten de trabajar un poco extra, ello les dará argumentos de sobra ante muchas inconformidades.

Con ello es importante señalar que nosotros no andamos en búsqueda de *administradores empresariales de Patrulla* que logren sacar, por muchas habilidades que tengan, a la Patrulla con el *sudor del de enfrente*, como se diría coloquialmente. De ahí que las y los Educadores deberán en ese sentido, ser partícipes de las acciones y compromisos y actividades de las chicas y chicos, ya no como jefes, ni como establecimiento de un rango de autoridad automática, sino como autoridad ganada y en cierto momento *delegada* por las chicas y chicos incluyendo una posibilidad de *potestas*, en forma siempre e inequívocamente *obedencial*, hacia las causas y los fines del proyecto, hacia el proceso educativo de la Patrulla Escultista.

Pareciera obvio esto antes señalado si se viene con una línea crítico popular, pero es necesario indicar estos aspectos que comúnmente se dan por sentados y que en ocasiones se nos pasan por alto; en ese mismo sentido, en caso de haber cualquier falla, falta o error durante el proceso educativo, no es adecuado ni criticar ni humillar a las y los Guía de Patrulla en público, pero tampoco a cualquier Scout, es decir, por la juventud e inexperiencia y también por la posibilidad de creatividad desenfrenada, es seguro y *afortunado* el hecho de que cometan errores ; nuestra labor al respecto, no es sólo ver el error y señalarlo a los cuatro vientos para evitarlo de forma autómata, sino trabajar en el error como parte de la educación reflexiva, siendo que en momentos es *necesario dejar que los errores sean cometidos* siempre y cuando no atente contra la integridad de algún integrante, preferentemente si alguna chica o chico realiza algún tropiezo, las y los Guías de Patrulla serán los encargados de realizar las pláticas concernientes con el implicado con el modelo habitual ya señalado de debate en el caso de que una chica o un chico sea el que haya cometido el yerro, las y los educadores preferentemente tratarán de solucionarlo vía las y los Guías de Patrulla.

> El Educador Scout nunca debe de dar órdenes a su Scouts excepto a través de sus Guías de Patrulla. Aquellos que dicen que no funciona, nunca lo han intentado. (Graham-Orlebar, 1958)

Así mismo, las y los Guías de Patrulla serán los que reciban de primera instancia algunos futuros planes para que los comenten con sus Patrullas, es necesario recibir la opinión de las y los Guías de Patrulla y tomar decisiones siempre y

cuando esta tenga la opinión de su propia Patrulla, eso es lo mismo en caso de Excursiones, Campamentos, Actividades, Juegos, etc., incluso llegar al punto donde las y los Educadores sean *sólo auxiliares reflexivos y de conscienciación* de las decisiones de las y los líderes Guías de Patrulla. Igualmente puede haber alguna chiquilla o chiquillo que asuma posiciones naturales de liderazgo en la Patrulla aparte del Guía, esto no debería de molestar ni inquietar y mucho menos causar conflicto, aunque sí suele pasar que en ocasiones cause celos por la inmadurez emocional propia de las y los adolescentes, sin embargo, un buen apoyo permite canalizar las fuerzas para preparar al sujeto implicado hacia la posición de Guía.

Ello nos lleva a la imperiosa necesidad de capacitar a las y los Guías de Patrulla en cuestiones de liderazgo según la Guía de Paulo Freire, es decir, promoviendo *la colaboración, la unión, la organización y la síntesis cultural*, pero no sólo en ello, sino también hacia la observancia de los fines trascendentes del proyecto.

La meta es que puedan abrazar en la totalidad su labor educativa y en lugar de enseñar *cómo obtener la obediencia de sus Patrullas*, es necesario que ellos se entreguen a sus chicas y chicos; la entrega amorosa por los intereses genera procesos de lealtad y filiación, ello se reproduce en acciones de respeto más que de «obediencia al otro», es una «obediencia a lo nuestro». No se trata de que ellos logren un control de acuerdo con los estándares establecidos, sino más bien, un conocimiento de su persona para lograr el *dominio de sí hacia los fines que les unen*, para ello siempre estará en forma

prioritaria, una vez más, el amor como elemento vinculante, acercándose con las y los Educadores en el caso de que alguna chica o chico sea difícil o tenga algún problema que considere le rebasa y no logre resolver.

Hoy en día, a pesar de la vorágine, lo que se suscita especialmente es *la poca capacidad de empatía* «por el otro», así que habrá chicas y chicos que su corazón, por así decirlo, está un poco duro y tardarán en lograr ver que nada ganan con manipular o alcanzar reconocimientos por la vía meritoria tradicional. Para las chicas y chicos nuevos será fácil acomodarse a esta forma diferente de trabajar, o sea, un medio educativo social que promueva la alternativa práctica, sin embargo, esto no puede ser recreado y para lograr captarlo en toda su intensidad es necesario vivirlo.

Quienes quisieran tener otras formas diferentes de trabajo, pronto encontrarán que, en esa Comunidad, no se hallan, y también es en ocasiones como promoción de la libertad, será positivo que se alejen quienes no deseen participar en estructuras de nuestro tipo, especialmente quienes llegan de otros grupos Scouts, donde se constituyen formas de poder «convencional» y tratan de llevarlas a efecto en nuestras Comunidades de Tropa.

En consecuencia, es necesario cultivar al Guía de Patrulla en múltiples ámbitos, pues anteriormente sólo se le otorgaba importancia el área de Técnica Scout, es decir, ser un buen acampador, resistir grandes caminatas, y en general desarrollar habilidades físicas aptas para la vida en el campo;

si bien no se pretende minimizar esas aportaciones técnicas ya que el contacto con la naturaleza es clave importante en el Escultismo, es profundamente importante también cultivarlos en otras áreas, promover la lectura libre y el *desarrollo de habilidades fuera del Escultismo*, especialmente aquellas que les permiten obtener alguna orientación en su vida, así pues, nuestra forma de hacer Escultismo ve con buenos ojos que las chicas o chicos estén en clases de ballet, baile o danza regional, música, canto, gimnasia, defensa personal, atletismo y que arropen dicha disciplina con el mayor compromiso posible, que el *Escultismo sea una escalera hacia la proyección de sus vidas* en diferentes áreas y no su vida. De igual forma es importante coadyuvar en su desarrollo espiritual no convencional mediante el autodescubrimiento con yoga, servicios y voluntariados que permitan generar procesos de *conscienciación*.

El Educador encargado deberá de tratar de conseguir varios sinodales externos, una búsqueda constante de servicios, actividades y contactos que se adelanten a las necesidades de las chicas y chicos, y en especial de las y los Guías de Patrulla; deberá tener un buen olfato para detectar un bailarín que en su casa no tiene las condiciones, o un pintor incipiente con un hambre de desarrollo; a veces las chicas y chicos se detienen sólo por los comentarios familiares, sin embargo, están prestos a desafiar sus límites si encuentran quién los apoye.

Consecuentemente, es requerido un constante apoyo para la cuestión emocional, pocos libros del Escultismo hablan de dicha situación sino es que ninguno; se da por hecho que las y

los adolescentes de una u otra forma tienen ciertas características que ya sabrán sobre llevar, pero no se habla del *embate brutal de la modernidad neoliberal* que se cierne sobre ellos, más en los países como los nuestros en donde posiblemente las expectativas de proyección son nulas y en donde en ocasiones, el Escultismo puede ser el salvavidas en un mar de momentos más difíciles. Buscar apoyos terapéuticos fuera los esquemas neoliberales se vuelve necesario, así pues, **no se sugiere** la canalización de problemas emocionales en *mindfulness*, *coaching*, *superación personal*, ni estrategias similares basadas en el «yoismo», deseamos que las puertas proporcionadas estén fuera del mismo esquema que nos lleva a padecer la problemática, ubicarlos fuera de los imaginarios posmodernos que incluyen a los espiritualismos *neochamánicos* o de la *teología de la prosperidad*.

Evidentemente uno como educador no puede dar más allá de lo humanamente posible, y éticamente siempre es mejor dejarlo a los profesionales pues hay situaciones en las que las y los educadores en su afán de «ayudar» terminan proyectando muchas situaciones personales en las chicas y chicos, sin embargo, un buen educador maduro podrá otorgar su tiempo escucha y consejos prácticos de forma suficiente para que el alma juvenil se encamine con un poco de *primeros auxilios psicológicos*.

Ahora bien, una chica o chico que emocionalmente es muy inestable por las razones que sean, difícilmente logrará con esa condición desempeñarse como Guía de Patrulla, quizás éste sea una de las limitantes más importantes y poco abordadas, ya que en ocasiones dicha condición puede afectar a terceros. La

sabiduría radica en que el proceso de liderazgo pueda en su momento, hacer que las chicas o chicos trasciendan su condición especialmente cuando el *pesimismo juvenil* de los barrios es una limitante y aunado a ello surge también el espíritu de tener *miedo a hacer algo* antes de siquiera se intente; esa es nuestra realidad, una realidad compleja con la cual debemos salir adelante.

De igual forma, especialmente cuando se tratan de Comunidades Mixtas, es requerido tener un amplio criterio para lograr que los esquemas estereotipados de ambos sexos puedan confrontarse para producir nuevas alternativas de relacionarse con mucha *compasión*. Cualquier Educador podrá observar cómo ciertos esquemas ya han sido adoptados por las chicas y en ciertas ocasiones pareciese que la «liberación» se logra sólo por medio de su «masculinización», mientras que por el lado contrario hay un «afeminamiento» estereotipado de los varones; esto no quiere decir que quienes escriben sean mojigatos ni nada por el estilo, al contrario, se está confrontando el hecho de que el mercado ha logrado que las chicas y chicos en un imaginario liberal, en el *trend secular* capitalista, sean conducidos al seguimiento de estereotipos de mercado con la *inclusión temprana al consumo*, así pues, en un examen rápido, esa masculinización no se enfoca tanto en el ámbito del heroísmo o del sacrificio, sino una masculinización en la cuestión de violencia y oposición, mientras que la feminización está centrada en la compra de productos de estética del cuerpo, de empujar a los adolescentes a un mercado que originalmente se ha especializado en *fetichizar* la imagen de las mujeres.

Amargamente en ocasiones, mucho de este supuesto giro liberal está avalado, con o sin intención, por grupos progresistas de cierto corte «feminista», que ha dejado a un lado la mutualidad y la posibilidad de compasión por el otro doliente del mundo sustituyéndolo con un individualismo que se traduce en acciones como *la noche de los cristales rotos*, en fin, como alcanzamos a vislumbrar, nuestra labor es, aunque aparentemente no directa, sí bastante profunda y extensa, en forma resumida Ian nos comenta:

> Para llevar a cabo el Sistema de Patrullas de manera exitosa, es necesario proveer a los Guías de Patrulla y a los Subguías grandes ideas y conocimientos en comparación a los chicos a quienes se espera que comanden. (Graham-Orlebar, 1958)

Una regla clave es, reiterando, no olvidar que las y los Guías de Patrulla son Sujetos importantes e imprescindibles en el proyecto educativo, por lo que se debe sacar provecho de sus habilidades para que puedan darse cuenta de sus potencialidades, en ocasión rompiendo ataduras y atavismos que la sociedad ha preconstruido para ellos.

El liderazgo de las y los Guías de Patrulla en la Comunidad de Tropa

Como propuesta alternativa nosotros hemos hablado de otro tipo de liderazgo, fuera del sistema y de aquel que busca la alienación de quienes han conferido cierta potestad en un grupo u organización. Para ello nosotros hablamos de cuatro principios principales que las y los Guías de Patrulla, así como

todas y todos los integrantes del Consejo Pedagógico de Grupo deben desarrollar, dichos principios, de posición ética-política planteados por Paulo Freire en su libro *Pedagogía del Oprimido*, los cuales son: la colaboración, la unión, la organización y la síntesis cultural. (Freire, 2008)

La colaboración

La colaboración es el apoyo que se da tras la comunión de ideas, del diálogo entre todas y todos los integrantes de un grupo u organización para una causa común. La comunión provoca la colaboración y conduce a los liderazgos y a las *masas* a una *fusión* realmente humana y, por ello, simpática, amorosa, comunicante y humilde, a fin de que sea liberadora.

La acción transformadora de dicha fusión consecuentemente es *biófila*, es creadora de vida, y en ocasiones extremos para alcanzarla se vuelve necesario *eliminar la vida que prohíbe la vida*; la «muerte en vida es, exactamente, la vida a la cual se le prohíbe ser» y que a final destila injusticia y engendra miseria.

La unión

Comúnmente a los pueblos desde tiempos inmemoriales se menciona «divide y vencerás», la división es un mal que puede aquejar a cualquier organización y grupo, pero la intención es no sólo que se *adhieran* a un proyecto o propuesta, sino que las acciones a las cuales se unen también vinculen al sujeto y su realidad objetiva, a lo cognoscitivo de lo afectivo y de lo activo, que, en el fondo, son una totalidad no dicotomizable.

Por tanto, la unión es del sujeto como un todo y a los grupos como una diversidad de muchos todos que se unen por algunas causas en común, un acto de adhesión a la praxis verdadera de transformación de una realidad injusta, el Escultismo pues, es un centro de práctica de otras posibilidades de vida que en conjunto se crean y recrean para llevarlas a efecto en la cotidianidad.

La organización

La organización en nuestro caso no tiene por función la manipulación o dominación de las masas, de los que están dentro de la organización como simples objetos, como ganado al cual deben canalizar a un corral, cosificando con tal de obtener la eficiencia; por el contrario, la organización debe ser parte importante del proceso participativo y de toma de decisiones de las y los integrantes. Para ello, se da como prioridad el escuchar a todos los miembros de dicha comunidad, eso tampoco quiere decir que se promueva un liberalismo que termine en posibles desenfrenos, el uso de la razón y la negociación para tomar acuerdos será fundamental tras acatarlos por cada uno de los integrantes.

La autoridad de quien se asume como organizador, radica en la libertad de aceptación de dicha asunción y también, en la posibilidad de que otra persona, en niveles existenciales distintos, pueda asumirse como autoridad, siendo que la verdadera autoridad no se afirma como tal en la mera transferencia, sino en la delegación o en la adhesión simpática.

La síntesis cultural

La síntesis cultural es la modalidad de acción dialógica con que, culturalmente, se enfrenta *la fuerza de la propia cultura*, en tanto mantenedora de las estructuras en que se forma. Es decir, es que desde nuestros referentes y nuestras posibilidades logremos observar que hay posibilidades de cambiar lo que hay hacia una posibilidad alternativa, lo que culturalmente se ha establecido como un hecho, consecuentemente, las condiciones de cada chica y chico en su casa que merman su humanidad, verificar que el hecho de padecer hambre, ser explotados, ser discriminados y violentados, no es necesariamente un hecho ya dado. Generalmente con ese ánimo de *salvar*, algunos se aprovechan de la situación y emplean la manipulación para finalmente someter, a los demás. De ahí ciertos grupos religiosos, comunidades sociales y demás, venden la bandera de *ayuda*, pero en el fondo dejan las relaciones necesarias para que los sujetos permanezcan fieles a ciertas estructuras; de un modelo de sometimiento terminan entrelazando otro.

En nuestro caso es totalmente lo contrario, la causa final por la cual se realiza la guía y apoyo es con el liderazgo que conduzca a las causas de la liberación del hombre, en comunidad y en un trabajo transformador que permita visualizar de forma fehaciente los cambios. El saber de la cultura alienada al implicar la acción de transformación abrirá paso a la cultura que desenajena.

Las y los Guías de Patrulla en un entorno de confianza

La misma confianza que uno logra otorgar a las y los Guías de Patrulla, como posición de responsabilidad, requiere ser

desarrollada en las Patrullas, de ahí que como el Método Scout Crítico Popular se ha establecido, al principio se logrará *por el compromiso a algo que tal vez no logran visualizar pero se aspira* y que sólo se alcanza a llegar por medio del empleo de la práctica, así pues, cada uno en comunión con los demás miembros de la Comunidad, en esa mediación asume la responsabilidad compartida en tanto va poco a poco aumentando su responsabilidad de forma particular.

El amor y cariño que se logra establecer con las y los integrantes de su Patrulla deberá ser la clave de enlace hacia ese crecimiento de responsabilidad y no el martilleo de ideas, es por tanto necesario que los acercamientos sean más en el sentido de lo que podría hacer para el beneficio de su Patrulla que el «deber ser», por consiguiente se da prioridad en nuestra propuesta a que el Sujeto primariamente se asuma dentro del «estar», de lograr visualizar su posición en la Patrulla y sus alcances, embelesarlo con ello antes de machacar sus responsabilidades. Consiguientemente, la manipulación está fuera de toda posibilidad, y en ocasiones se les dejará inclusive cometer errores los cuales terminarán siendo valiosas experiencias de aprendizaje.

Es importante tratar de que las y los Guías de Patrulla sean reflexivos con sus errores y, evitando la crítica nociva frente a los demás, promoviendo la sabía responsabilidad de fracaso, ya que en ocasiones no «escuchó» a sus integrantes de Patrulla, siendo importante que el Educador no termine absorbiendo las responsabilidades en ningún momento salvo en situaciones de emergencia. Para ello, se sugiere siempre dar propuestas reflexivas de conducción que harán más fácil

iniciarle el Sistema de Patrullas, así pues, sugerimos las siguientes claves a observar:

El sabio Guía de Patrulla

1. Siempre discutirá los planes con su Patrulla y escuchará su consejo y los pondrá a debate, no tiene que aceptar sus puntos de vista, pero será guiado por ellos y ajusta sus propias decisiones de acuerdo con las conclusiones de todas y todos.
2. Delega autoridad a los que mejor pueden asumirla en alguna ocasión específica en consenso con la Patrulla.
3. Nunca engaña ni manipula a sus Scouts pretendiendo que puede hacer cosas que en realidad no sabe. Una vez que su engaño ha sido descubierto el respeto y la confianza se desvanecen.
4. No es mandón ni un *jefe*, ni va por la vida quejándose, sino que alegremente trata de animar, sabe que las decisiones son en común acuerdo y que incluso las propias chicas y chicos han aceptado las responsabilidades.
5. Debe ser capaz de hacer algunas cosas mejor que ningún otro en la Patrulla, así como cada uno tendrá habilidades especiales, y sabrá valorar y ser valorado por sus chicas y chicos.
6. Debe ser justo y no tener favoritismos, el liderazgo al fin y al cabo es una confianza de la comunidad de Patrulla hacia ella o él.
7. Debe mantener su palabra y, si promete algo, debe hacer todo a su alcance para mantener esa promesa, incluso si no le favoreciese. En consecuencia, es importante que no prometa nada que no esté preparado para respaldar.
8. Debe estar siempre al lado de su Patrulla en las buenas y

en las malas, colectiva e individualmente.

9. Trata siempre de controlar sus emociones, especialmente su temperamento. Busca descubrirse así mismo a través de su Patrulla y reprime esos hábitos que ellos encuentran molestos, se auto educa reflexivamente en comunidad.
10. Trata de cultivarse para que el ambiente sea sano y propicio por la educación de las chicas y chicos, un nuevo integrante valorará el ambiente y la educación integral.
11. Debe siempre hacer su mejor esfuerzo, especialmente en tratar de mantener la Promesa Scout.

Esta lista, si bien es un auxilio para las y los Guías de Patrulla, es también una guía para los Educadores con el fin de auxiliarles para que logren transmitir las ideas básicas del Sistema de Patrulla; mantener un buen debate es sumamente importante siendo que permitirá entender las razones de su comportamiento y tal vez incluso, si nos lo permitimos, logremos aprender de ellos y fomentar alternativas en conjunto.

El Guía de Patrulla, enlace prioritario

Hay un hábito que es común en las diferentes formas de Escultismo que es emplear el modelo de la Comunidad de Manada para todas las demás Comunidades de un Grupo Scout, haciendo que el Educador de Tropa parezca un Akela, resultando en un olvido de las y los Guías de Patrulla y tratando a los Scouts directamente en lugar de hacerlo por medio de las y los Guías de Patrulla, esto podría «resultar» aparentemente en la práctica, pues dicho modelo se acopla al sistema de

atención a grupos institucional en forma general.

El modelo económico sólo impulsa a generar «líderes» productivos que toman decisiones con base en un fin determinado *predeterminado impuesto*, o en su defecto, la creación de grupos se enfoca hacia la *producción en conjunto*, de cualquiera de estas u otras formas similares nosotros nos francamente nos apartamos, la organización tiene por finalidad la educación y el bienestar de sus integrantes, por lo que dichos modelos que han permeado en algunas formas de Escultismo que no son de nuestro interés ya que su educación es empresarial y/o comercial.

Las y los Guías de Patrulla son para nosotros los enlaces comunitarios, eso no quiere decir que uno se deba de apartar de lo que les suceda a las demás chicas y chicos de la Comunidad de Tropa; una responsabilidad/habilidad que las y los Educadores deben desarrollar es lograr *estar ahí sin estar*, observando deductivamente comportamientos y situaciones de manera analítica, sin que parezcan carceleros o celadores dispuestos a blandir su porra. Así que, ante preguntas obvias, sencillas o que son comunes recibidas por las chicas y chicos, estos deberán ser canalizadas a sus respectivas Guías de Patrulla, así que puedes dirigirlos con la pregunta, «¿Qué es lo que piensa tu Guía de Patrulla o tu Patrulla?», o también si es una sugerencia, «me parece que eso sería fenomenal sea mencionado a tu Guía de Patrulla para que *entre los dos* lo presente a la Corte de Honor». Con ello se encauzan las dudas y se da a entender la manera en que se trabaja, evidentemente si la respuesta es «mi Guía de Patrulla no me hace caso», entonces se podría incentivar a que lo intente de nueva cuenta,

en tanto la o el Educador *hace lo necesario* para que, sin que la chica o chico se percate, su Guía de Patrulla pueda verificar la situación instando a que dé respuesta pronta.

En casos de contar con alguna chiquilla o chiquillo que sea un tanto complicado, es preferible que, tras utilizar todos los medios, se pueda hacer un acercamiento a un Educador en compañía del Guía de Patrulla, también se puede con ello detectar problemas en la comunicación o incluso, situaciones de diferencia de madurez cognitiva o emocional, etc., la idea es que cada situación logre ser un espacio de reflexión pedagógica.

Una forma de que las Guías de Patrulla puedan trabajar en nuestros fines hacia la reproducción del amor es con la visita de casas, de conocer a las familias, entender por qué se ausentó o la razón por la cual cuenta con problemas mediante un acercamiento. Una visita por la tarde de vez en cuando tras la escuela para jugar videojuegos, andar en bicicleta, patinetas, ver alguna película o demás siempre serán beneficiosas. En esas visitas, las y los Guías de Patrulla también aprovecharán para revisar las Progresiones Personales de cada una de sus chicas o chicos, especialmente cuando se inician en la Tercera Clase, en ocasiones puede ser que algún Guía de Patrulla sienta que alguna situación le supera en cuestión académica, cultural o tal vez incluso en materia Escultista, deberá incentivar a que logre generar el apoyo necesario. La verdad es que no hay que subestimarlos pues casi siempre encuentran la forma de solventar los problemas, sólo hay que ayudarlos a que por ellos mismo consigan la información que van a transmitir o en su defecto, busquen a un sinodal o educador externo que pueda

apoyar.

El acercamiento a las y los Guías de Patrulla por parte del Educador para que logren hacer su progreso es de suma importancia, la imagen de las y los Educadores es fundamental para que no sean vistos como simples maestros de escuela, sino sobre todo como amigos. Es importante señalar que algunos Educadores su forma de comportarse y moverse, aún con las mejores intenciones, les sea *repulsivo* para las chicas y chicos si es que da una imagen tradicional de adulto. El adolescente está ávido de quien pueda enseñarles algo o se comporte fuera de los esquemas de «adulto convencional». El repudio cuando es casi automático es difícil de mermarlo, igualmente si se da por el incumplimiento de compromisos o el sentimiento de abandono, así, cuando las chicas o chicos se sienten abandonados prácticamente la imagen que tiene del Educador es dañada irreparablemente. Tal vez no lo digan abiertamente, pero en confidencia expresan desánimo y terminan por abandonar el proyecto, no tanto por el Escultismo, sino por *quien lo representa*.

Estas estrategias requerirán de trabajo extra para los Educadores, aparentemente hay poco contacto, pero el asesoramiento, seguimiento y demás menesteres son bastante arduos, en tanto las y los Guías son el centro por lo que Ian nos recuerda:

> *«Es importante que la posición de los Guías de Patrulla sea vista encima de uno y de los Educadores ayudantes como la escuela para capacitar finalmente hacia*

el liderazgo.» (Graham-Orlebar, 1958)

La Progresión personal del Guía de Patrulla

La o el Guía de Patrulla deberá no sólo atender sus Progresiones personales, sino que se deberá especialmente poner atención para que sea lo suficientemente diestro en las artes del Escultismo y en la forma de lograr transmitir los conocimientos a sus chicas y chicos. Las y los Guías deben de tener especial atención y para ello se ha creado una Patrulla de capacitación, en donde se practicarán tanto las progresiones como la manera en que son enseñadas, es una Patrulla educativa y sobre todo de praxis.

Las y los Educadores deberán de proponer igualmente actividades para las chicas y chicos dependiendo de sus intereses, lo importante es que se logre proyectar todo su potencial con reuniones frecuentes de forma personalizada en algún café o algún lugar determinado con la posibilidad de desarrollar alguna área, tal vez para los más grandes es posible realizar alguna actividad de campo en solitario, especialmente para quien funja como Guía de Guías, ello servirá para irles preparando a la vida en la Comunidad de Clan de Rovers. Es recomendable para dar esos seguimientos tener una carpeta con la información de cada uno de los Scouts establecida con un cierto rigor documental, permitiéndonos que la información pueda ser útil y con ello no llenarnos de papeles sin sentido.

La creación de pequeños formatos, guías, rutas críticas deberán ser proporcionadas a las y los Guías de Patrulla para que puedan hacer lo concerniente con sus chicas y chicos, se

dará prioridad a que las Progresiones sean compartidas y en su momento se hagan proyectos en conjunto más que personales. Crear una red de apoyos y vínculos para puesta en marcha de la Progresión es fundamental.

La o el Guía de Patrulla debe sentir que cada paso en la Progresión es un cambio interno de una acción externa, no es llenar por llenar requisitos, el que logren comprender esta parte es fundamental para que la logren transmitir y también, las chicas y chicos perciban su transformación en la Comunidad de Tropa y más que puedan verlos plasmados en un libro adecuadamente.

> Es muy importante que las formas de progreso y cualquier otro registro se mantengan al corriente, los registros no son de utilidad a menos que sean hechos para trabajar. (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

La responsabilidad del Guía en la organización de la Patrulla

Probablemente uno de los mayores retos de todo Guía de Patrulla, es el conseguir que cada miembro sea responsable de algo en la Patrulla, y parte de la dificultad actual tiene que ver con que los medios de comunicación convencen a las chicas y chicos estén inclinados en actividades centradas únicamente en el «placer», así pues, el camino que se vende y pulula en el aire hacia la obtención de la *felicidad* incluye aquello que obtener una recompensa inmediata asequible dependiendo del poder adquisitivo, siendo a su vez una carrera por la adquisición de nuevos bienes, servicios y demás que

paradójicamente no son suficientes para dicha meta, en tanto otras y otros viven luchando cada día por lograr salir adelante, es por ello que las chicas y chicos pasan muchas veces de actividad en actividad, siempre y cuando no les represente un compromiso y una responsabilidad, en tanto otros tienen que ayudar largas jornadas en los trabajos familiares y la escuela.

Así que, para luchar con esa vorágine mediática y que está en el ambiente de las y los adolescentes, parece necesario reiterar la importancia de hacer comprender cuáles son los fines del Proyecto Escultista desde la perspectiva de las chicas y chicos, especialmente si los posibles beneficios son a largo plazo y no en la embriagante inmediatez. Así pues, en algunos casos para los Guías de Patrulla, cuando han comprendido esa parte, es bastante difícil picar piedra con sus chicas o chicos, siendo necesario ayudarles y acompañarles en esta ardua tarea; pues se llegan a presentan casos en los que las chicas y chicos que entran están acostumbrados sólo a recibir y están dispuestos a reproducir los esquemas sociales imperantes de *éxito*, siendo que, cuando los casos son bastante difíciles, tal vez será necesaria la intervención de algún Educador o la sugerencia de alguna persona de apoyo.

En los lugares donde la violencia es el modus operandi de las familias, de la manera de comunicarse y relacionarse, puede ser un tanto complicado si un Guía de Patrulla es ajeno, o en caso contrario, la forma de manejarse de un Guía de Patrulla genere un conflicto con sus chicas y chicos, de ahí la mediación de los educadores es muy importante, de igual forma es requerido conocer los contextos donde se va a trabajar, hay Grupos Scouts que se da demasiada importancia al «lenguaje»

y a las «malas palabras», mientras se ignora la profundidad de los contextos o las situaciones en las cuales se desarrollan. Un Educador asustadizo o que representa de primera instancia un modelo de persona que no comparte el contexto cultural será más difícil que logre incidir hacia fines trascendentes.

El trabajo que realiza la o el Guía de Patrulla tiene por objetivo hacer sentir a las chicas o chicos como una parte importante de la Patrulla, que el esfuerzo colectivo da como resultado el alcanzar algunas metas u objetivos. De ahí que también será necesario que aprenda a valorar los trabajos y esfuerzos, las chicas y chicos requieren una retroalimentación constante, esa misma retroalimentación de las y los Educadores para con las y los Guías de Patrulla se podrá replicar en su Consejo de Patrulla, cada miembro declarando su parecer en la forma en que se ha desempeñado la Patrulla y cada uno de sus integrantes, en tanto hace mención de sus preferencias personales.

En caso de que alguna chica o chico empiece a tomar más de una responsabilidad, o por cuenta propia participe mayormente en acciones beneficiosas para la Patrulla o para la Comunidad de Tropa, nos estará dando indicadores de que es probable que exista un Guía en Potencia que no debe ser olvidado, igualmente si alguien hace algún trabajo con no tantas ganas, deberá investigarse, tal vez es la primera vez que lo realiza o es algo que no le gusta, por lo que los trabajos recomendablemente deberán ser rotados cada cierto tiempo, a veces hay algunos integrantes de la Tropa que le fascina hacer algo y pareciese se apropia esa actividad, en esos casos es necesario hacerle saber que puede enseñar a otros mientras

aprende una nueva habilidad o encargo para la Patrulla.

Es probable que la chica o chico antes de asumir la posición de Guía, primeramente, sea seleccionada como Subguía de Patrulla, por lo cual se le considera en un estado especial dentro de la Patrulla, pues es un tipo de «Guía de Patrulla» en el sentido de que *podría* realizar todas las funciones, pero aún está en «capacitación» para que las resuelva de la mejor manera, por lo que se desempeña de alguna forma como un «asistente» del Guía de Patrulla quien, con anuencia del Consejo de Patrulla, le ha seleccionado.

Por obvias razones la o el Guía de Patrulla consultará con su Subguía de Patrulla los planes que se pueden desarrollar complementando sus esfuerzos, siendo necesario para la práctica que en ocasiones la o el Guía de Patrulla le delegue la responsabilidad para algunas actividades, excursiones o Campamentos, más si es que será el próximo posible sucesor y la Patrulla ya le ha aceptado.

Reflexión para la selección de Guías de Patrulla

Antes de que el equipo de Educadores considere pertinente plantearle a las y los Guías de Patrulla que alguien es candidato para ser seleccionado hacia tal fin, hay que preguntarse si se han proporcionado las condiciones necesarias en la educación de futuros mejores Guías de Patrulla, de la misma forma, habrá que cuestionarse si las y los Guías de Patrulla actuales están haciendo su mejor esfuerzo o podría potencializarse aún más sus aspiraciones. Durante la capacitación se deberán cubrir algunos aspectos con la finalidad de que al concluir ésta y tener

ciertos mínimos requisitos sea entregada una insignia alusiva a que la chica o chico tiene la expertiz necesaria como Guía de Patrulla. Así pues, si las chicas o chicos y a tienen la posición de Guía de Patrulla, no necesariamente por ello tendrán la insignia. Es por lo que se propone una lista reflexiva para verificar cómo manejamos nuestra Comunidad de Tropa y saber a dónde dirigir los esfuerzos de la Patrulla Flecha, siendo necesario el trabajo común para lograr la capacitación respectiva como se muestra a continuación.

Guía de Patrulla

Elegido por la Patrulla.
Líder, no jefe.
Delega autoridad.
Pasa los conocimientos a su Patrulla.
Tiene una comunicación clara.
Tiene un buen progreso personal.
Tiene habilidades destacada.
Realiza actividades de desarrollo personal, social o cultural fuera del Escultismo.
La Patrulla está organizada.
La disciplina de Patrulla es la adecuada.
En la Patrulla existe Espíritu Scout.
Asiste y es parte de la Corte de Honor.
Realiza buenas acciones.

Reuniones de Patrulla

- ✓ Existe la unidad de Patrulla.
- ✓ Existe un progreso de Patrulla.
- ✓ Existen reuniones personales con las chicas y chicos.
- ✓ Hay planeación para los programas de junta.
- ✓ Tienen buenos registros.

- ✓ Mantienen bien su local de Patrulla.
- ✓ Hacen buenas acciones.

Corte de Honor

Existe la introducción para los nuevos Guías de Patrulla.
Existe un Código de Honor.
Existe una planeación de programas de capacitación.
Existen debates juicios acorde con la propuesta educativa.
Existe una mediación en el actuar.
Existe una administración de la Comunidad de Tropa.
Los Guías de Patrulla pueden expresar sus puntos de vista libremente.
Los educadores pueden estar «no presentes» con resultados favorables.

Excursiones de Patrulla[7]

Se preparan con antelación las excursiones, hay un proyecto anual.
Hay cuidados alimenticios y conocimientos de preparación preservación de alimentos.
Existe la capacitación adecuada para moverse de forma autónoma.
Conocen el uso de sistemas de navegación y geolocalización.
Saben leer mapas.
Tienen su botiquín.
Conocen los códigos de emergencia.
Saben armar mochilas.

[7] En esta propuesta, no hay ni excursiones de Tropa ni campamentos de Comunidad de Tropa, si bien pueden ir en conjunto y en algún momento en la noche se hace alguna reunión de evaluación con la Corte de Honor o capacitación, la intervención de las y los Educadores sólo será para cuestiones de emergencia o apoyo. Previamente se debió haber aprobado el programa junto con los integrantes de la Patrulla Flecha.

Campamentos de Patrulla

Se preparan con antelación los campamentos, hay un proyecto anual.
Se generan planes de financiación.
Cuentan con equipo de campismo y de cocina.
Existe capacitación en la Patrulla.
Existe la organización de Patrulla para realizar astucias y construcciones.
Saben escoger un lugar para levantar la tienda de campaña.
Han participado en campamentos volantes.
Conocen las reglas de sanidad.
Manejan las reglas de seguridad.
Saben mantener la comida y generar un menú variado.
Existe un espíritu y una disciplina de Patrulla.
Hay un análisis posterior al campamento. (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Historias reflexivas para Guías de Patrulla

Una recomendación bastante útil a la hora de acercarse a las chicas y chicos, y en especial cuando son Guías de Patrulla es expresarse desde la experiencia y la sabiduría, tratar de tocar las situaciones no como un erudito, sino como una persona que les hace reflexionar y cuestionarse aquello que hacen.

El andar pregonando *el cómo* se debe hacer sin invitar al esfuerzo mental nos coloca del lado del sargento que sólo da indicaciones y las chicas y chicos simplemente se limitan a acatarlas. Es importante se recuerde la época juvenil y los errores que se tuvieron, aquellas situaciones donde consideramos que podemos auxiliar con una charla amena; la

lectura de diferentes libros también permitirá el transmitir experiencias de otras y otros.

El darles a conocer los lugares de acampado desde el punto de vista biológico, antropológico, histórico será fabuloso para que cada viaje, cada caminata sea llena de interés por las chicas y chicos, observarás con alegría como reproducen algunas historias con la boca abierta de sus chicas y chicos, sin embargo, habrá que hacerles saber que habrá algunos quienes la vida les ha afectado y no encuentran nada interesante en saber sobre las plantas, la gente del lugar, la tierra, la geología, la historia…, personalmente hemos estado con chicas y chicos que en su adolescencia se les ha apagado toda chispa, se ensimisman en los videojuegos a niveles realmente preocupantes de no comer, no bañarse, no querer hacer algo aparte de estar ahí, y ven en el Escultismo una posibilidad, sin embargo, algo hay atrás que es necesario atender antes de que nosotros podamos dar cualquier tipo de apoyo, la ayuda profesional entonces se vuelve necesaria. A ello hay que añadir que generar posibilidades de liderazgo para dichas personas es difícil y tal vez tarden bastante tiempo en darse cuenta de lo que les suscita, pero lo peor sería que nos encontráramos con un Guía de Patrulla o una Corte de Honor donde nadie realiza una sugerencia, o toma una decisión o nadie, por ejemplo, auxilia a los demás; esta situación es bastante desesperante, igual si llega a suceder en la Patrulla, el análisis del fenómeno requiere tratar de atender la raíz del problema, en muchos casos está relacionado con poca empatía entre Educadores o Guías de Patrulla y sus chicas y chicos respectivamente.

Cuando llega a pasar ello, en ciertos momentos se puede

desencadenar una cuestión de dictadura, las chicas y chicos no se van porque anteriormente hubo algo que les ligara, pero no tardarán en salir huyendo si la situación no cambia. algunas frases como «Yo soy el Guía y tú debes hacer lo que yo te diga» pueden llegarse a escuchar, ninguna pandilla va a seguir por mucho a un «líder» en dichas condiciones.

Lo mejor siempre es trabajar en Comunidad, hacer consensos y valorar por el consentimiento; quien no esté interesado en estar dentro del proyecto finalmente se integrará o terminará por irse, pero lo más importante para un Guía de Patrulla es que sea aceptado, respetado y, sobre todo, amado.

Hay una historia sobre la fraternidad que se daba a conocer a los Guías de Canadá, posiblemente sea bueno que dicha historia, o historias similares puedan ser contadas por las y los Educadores a sus chicas y chicos, recordando que no se puede pedir a las y los Guías se mantengan cultivados si las y los educadores no lo practican.

> Un hombre viejo, quien ha trabajado duro toda su vida y ha levantado un proyecto excelente como granjero cae enfermo y se da cuenta que no vivirá por mucho tiempo. Él tenía tres hijos buenos quienes han trabajado con él y en lo principal han seguido su guía y su ejemplo lealmente, pero no se llevaban muy bien entre ellos, y el hombre viejo se da cuenta de que después de que él muera, probablemente pelearán y podría ser el fin de la granja; toda la fortaleza que ellos habían construido estará perdida. Esto naturalmente preocupó mucho al

hombre viejo, porque a nadie le gustaría sentir el hecho de que él había trabajado duro para su empresa y ahora iba a estar perdida. Entonces, una mañana el hombre viejo envió por sus tres hijos reuniéndose alrededor de su cama. El levantó del piso un paquete de palillos delgados fuertemente atados, palos de un metro de largo y de medio centímetro a tres centímetros de grosor. Ahora los hijos eran hombres muy fuertes ciertamente y, de hecho, los dos más viejos eran reconocidos en su vecindario por sus hazañas de fuerza. El hombre viejo dio el paquete de palillos al hijo más joven y dijo: «Yo sé que tú no eres tan fuerte como tus hermanos, pero trata de romper estos palillos.» El hijo más joven tomo lo palillos y trato muy duro de romperlos, pero sin ningún éxito. El padre le dio los palillos al segundo hijo diciendo: «Tú eres más fuerte, inténtalo.» El segundo hijo forcejeó y transpiro libremente, pero los palillos se resistieron a todos sus esfuerzos. Y entonces al hijo mayor, un hombre más fuerte ciertamente y más seguro de sí mismo, tomo los palillos y los atravesó en su rodilla, ejerció todo el peso de su cuerpo, pero los palillos resistieron. El padre tomó entonces el paquete de palillos y cortó el cordón que los mantenía juntos. Él le dio a cada hijo un manojo y dijo: «ahora rómpanlos.» Y sin ninguna molestia cada hijo rompió sus palillos. Entonces dijo el hombre viejo: «Ven, mis hijos, mientras los palillos estaban unidos incluso ni su gran fuerza pudo romperlos, pero tan pronto como corte el cordón que los unía no pudieron resistir más. No estaré con ustedes por mucho tiempo, asegúrenme que cuando me vaya, los cordones de la hermandad permanecerán intactos alrededor de ustedes. Unidos

ustedes, permanecerán juntos y prosperarán; divididos, no son más fuertes que uno de estos palillos y fracasarán.» (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

En el Escultismo tenemos bastantes cordones únicos que deben mantenernos a todos nosotros juntos, y especialmente los miembros de una Patrulla, siendo la Ley y la Promesa Scout en acción, cada una como un cordón que fortalece a todos, un cordón que se acepta en libertad, con mucho gusto y generosamente.

EL EDUCADOR DE LA COMUNIDAD DE TROPA DE SCOUTS

Lo que el Jefe de Tropa hace, eso hacen los muchachos. Los Scouts reflejan a su jefe. De la abnegación y sacrificio del Jefe de Tropa, los Scouts aprenden la práctica de hacer sacrificios voluntariamente y a rendir servicios.
(Baden-Powell, Guía para el jefe de tropa: scouts del mundo - todos hermanos, 1958)

En el Sistema de Patrulla el papel más importante del Educador Scout en la Tropa es Capacitar, Entrenar y Educar a los Guías de Patrulla. Este libro establece los estándares operacionales de las Patrullas, la Corte de Honor y por consiguiente la calidad de los Scouts; siendo esto disfrutado por cada miembro de la Tropa.
(Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

LA PATRULLA SCOUT

El desarrollo de tu Patrulla es sobre todo una cuestión de organización y de contar con las y los chicos adecuados para mantenerlos implicados en sus trabajos. La Patrulla bien organizada obtiene más aciertos, tiene más diversión y mayores metas.

Son tres cosas básicas que están involucradas en la organización de la Patrulla:

1. — El tamaño de la Patrulla.
2. — El tipo de chicos en ella.
3. — Las tareas por hacer.

El tamaño de la Patrulla

¿Cuál es el tamaño correcto de una Patrulla?… Eso depende.

Cuando hablamos del método de Patrulla en general, a menudo nos referimos a ocho chicos como un número conveniente para una Patrulla. El Guía de Patrulla, el Subguía y otros seis Scouts. Ese número no necesariamente es el ideal. **Es más importante para una Patrulla ser una pandilla colaborativa.**

Seis podría ser apenas el tamaño correcto para tu grupo. Por ejemplo, si empiezas a buscar en otras Tropas probablemente encontrarás más Patrullas buenas de seis chicos que de ocho. Entonces, ya ves que es imposible someterse a cualquier regla rápida y dura.

Hablando en general, el mejor número parece ser entre seis y ocho. **Menos de seis hace difícil para la Patrulla continuar con otras Patrullas en juegos, proyectos y campamentos.** Una pandilla con más de ocho puede ser muy grande.

Las chicas y chicos en la Patrulla

¿Qué tipo de chicos son? Necesitas saber que los hace excitar para lograr una Patrulla efectiva.

Hay diferentes tipos de chicos que tú tendrás que conocer. En muchos casos encontrarás que si observas estas pequeñas reglas puedes hacerte cargo por más tiempo de tus chicos:

1. — Se paciente y comprensivo.
2. — Mantén a los chicos ocupados en cosas que les interese.
3. — Hazlos responsables de cosas específicas que hay que hacer para la Patrulla.

Paciencia

Repetidas veces los Guías se pueden impacientar en su tarea de la Patrulla. ¡Las cosas no se mueven lo suficientemente rápido para complacerles! Por lo que es necesario irles acompañando ara que ellos logren encontrar el camino no logrando ir a ningún lado si sólo se logra empujando o gritando. Eso sólo pondrá a los chicos a la defensiva y harán lo opuesto de lo que se desea lograr.

«Despacio, despacio ¡embelesa al changuito!» Fue

> uno de los lemas de Baden Powell. Tómalo con calma y con el tiempo tendrás la cooperación de cada uno la mejor de sus habilidades. (Lewis, 1939)

La clave está en lograr la cooperación, el trabajo en equipo, para que cada quien logre hacer su parte. Eso es por lo que se aspira en la Patrulla tratando de lograr un equilibrio entre disciplina y cooperación. Disciplina es conseguir el trabajo hecho por medio de presión, esperando que siempre sea interna y no externa por el convencimiento al trabajo realizado. Por otro lado, la Cooperación se obtiene porque cada chica o chico está dispuesto a hacer su parte en conjunto con los demás; en qué puedo ser útil para un proyecto común.

La intención es lograr que las patrullas se conviertan en verdaderas pandillas y lleguen a tal punto donde hagan lo correcto en beneficio de los demás integrantes de la Patrulla, no porque se les obligue a hacerlo, sino porque ellos quieren hacerlo y ven el sentido de hacerlo; en ese momento habrás dado un paso importante para un liderazgo exitoso.

Explicando el «porqué» de una situación o un trabajo que necesita realizarse permitirá disminuir las dificultades antes de que ellos empiecen, es importante siempre velar porque comprendan la trascendencia de cada una de las acciones en la Tropa. Si tus chicos no saben lo que se espera de ellos pronto serás molestado con preguntas y excusas. Por eso es necesario recordarles que u**n Guía de Patrulla que es sensato y toma alternadamente a sus chicos dentro de su confidencia, se los gana.**

Ocupaciones

Es importante hacer que los Guías mantengan ocupadas a sus chicas y chicos a través de una adecuada planificación, tratando de alinear la propuesta curricular hacia las actividades que están interesados o que les permita un desarrollo trascendente. Las chicas y chicos se unen a una Patrulla para obtener, aún sin una conciencia plena, Escultismo, entonces es necesario brindárselos dentro del plan de principio a fin.

Responsabilidades

Una organización de Patrulla requiere que el Guía logre dividir las obligaciones y le da a cada chica o chico un trabajo con el deseo de encarnar mucho la creación real del Espíritu de Patrulla. Es importante lograr promover que el manejo de una Patrulla no es trabajo de uno solo, sino que se requiere la profunda participación de cada integrante de ella. Pero eso no es sólo para el bien de la Patrulla, sino también para impulsar a que el Guía, así como los demás integrantes de la Patrulla, adquieran parte de liderazgo, dando a cada Scout una oportunidad de hacer algo en la Patrulla, otorgando la ocasión a todos tus chicos de crecer en liderazgo y habilidad; esa es una de las cosas que queremos lograr a través del Escultismo.

Repartición de responsabilidades

Es importante que se hagan reuniones de Patrulla periódicas tratando de alinear los objetivos de ésta con los de la Comunidad de Tropa para sacar el máximo provecho de los proyectos, en consecuencia, cuando se aplica un plan de trabajo en la Patrulla es requerido darle su tiempo y espacio, he incluso

verificar que se cuentan con los requerimientos necesarios para el buen desempeño del proyecto. También sería mejor esperar y decidir sobre los trabajos de los chicos después de que ya has trabajado con ellos por un mes o más con la finalidad de que conozcas sus habilidades especiales de cada uno. Para tener una base de organización sugerimos tener un mínimo de responsables: Supongamos que tienes ocho Scouts en una Patrulla; si la Patrulla es más pequeña, simplemente se combinarán dos de los trabajos asignándose a una chica o chico o quizás elimines uno de los trabajos.

Guía de Patrulla. — Es el responsable y líder de la Patrulla, es la persona encargada en velar por los intereses de los demás integrantes de la Patrulla y asegurarse de que cumplen una misión educativa.

Subguía. — Es tu mano derecha y es un chico que sabe casi tanto como tú acerca de las cosas que hacen una Patrulla activa y puede asumir el cargo en tu ausencia.

Tesorero. — Colecta las cuotas y lleva las cuentas de la Patrulla.

Secretario. — Se encarga de los reportes y el libro de registro.

Cuartel maestre. — Cuida del equipo de Patrulla.

Maestre de caminatas. — Prepara caminatas y campamentos.

Cocinero. — Prepara el menú y compra los alimentos.

Enfermero. — Se ocupa del botiquín de primeros auxilios y cuida de él en las caminatas y campamentos.

Estas responsabilidades variarán de acuerdo con la elección individual y habilidad; éstas pueden ser cambiadas y alternadas tan a menudo como sea necesario. Algunas otras sugerencias que pueden encajar en tu Patrulla son las de naturalista, ingeniero, artista y así sucesivamente.

Un Guía de Patrulla listo verá esas oportunidades que son frecuentemente proporcionadas para cada chico para jugar un papel activo de acuerdo con su especialidad. De esta manera, incluso el miembro más nuevo, podrá sentir que es una parte útil de una Patrulla y ocasionalmente tendrá la oportunidad de ponerse a la cabeza. Estas responsabilidades especiales no son el privilegio exclusivo de chicos inquietos, por ejemplo, el cocinero de la Patrulla no cocina todo; a cada chico le toca su turno, pero pedirán el consejo del cocinero de la Patrulla para la preparación de ciertos platillos.

Adecuando a un Scout para una tarea. — Ahora, para lograr colocar a cada chica o chico dentro del trabajo para el cual es el más adecuado requerirá algo de estudio y pensamiento. Se requiere promover la observación y conocimiento de los integrantes de la Patrulla y del cómo reaccionan las chicas y chicos a las cosas que se les encargan mediante el descubrimiento de sus intereses.

Puede ser que sea necesario también que las y los Guías hablen con sus Subguías, pues su responsabilidad es la más importante en la Patrulla después de la de ellas. Las y los

Subguías no debe sólo usar su cinta, deben ser definitivamente asistente, son los que asisten en todo lo que se hace en la Patrulla.

Para lograrlo, requieren tener la plena confianza y conocer por qué las y los Guías hacen las cosas de cierto modo. A menos que él te entienda la manera de guiar, no estará dispuesto a tomar la posición de Guía cuando se requiera, ni habrá el tipo de cooperación correcta entre ustedes. Entonces, es importante que las y los Guías consideren la elección de un Subguía cuidadosamente. El Subguía debe tener todas las calificaciones de un Guía bien hecho y derecho, ser un Esculta bueno para todo, y tener una cierta ascendencia de habilidad de liderazgo. Debe trabajar bien con sus Guías respectivos, y debe tener las confidencias del resto de la Patrulla. La o el Subguía es el principal ayudante en la planeación de los trabajos de la Patrulla y en la capacitación de las chicas y chicos. En la ausencia del Guía asume el control de la Patrulla en actividades de Tropa, dirige las juntas de Patrulla y excursiones, participa en la Patrulla Flecha de la Tropa y representa a la Patrulla en las juntas de Corte de Honor.

Pero sólo puede llevar a cabo bien su trabajo si sabe lo que se espera de ella o él. **Es necesario que tenga oportunidades de aprender y practicar el liderazgo dándole el mando de la Patrulla regularmente, incluso cuando la o el Guía esté presente.** Promueve que las y los Subguías auxilien a los Guías en muchos detalles de trabajo dándoles la oportunidad de mostrar sus habilidades asistiendo en el liderazgo de la Patrulla.

Todos para uno, uno para todos. — Bueno, ahí está el Sistema. Ahí tienes un tipo de organización que conseguirá el trabajo hecho, incluso en los planes más ambiciosos en los que puedes pensar.

Las y los integrantes de la Patrulla deberán estar al mando de varios encargos, y veras que ellos se mantienen juntos como los engranes de un reloj. Eres la principal fuente que comienza los trabajos. Entonces, si un engrane se empieza a mover el resto de ellos también se mueven.

Tómalo con calma. — No tengas la idea de que debes seguir al pie de la letra este tipo de organización. Hay bastantes maneras de hacerlo. En cualquier caso, alguna organización es necesario establecer para lograr que las cosas resulten.

Sigue el perfil planteado si quieres y luego, desarrolla tu propio sistema para abarcar cualquier necesidad especial. Como sea que lo hagas, naturalmente empezarás en una escala pequeña, con los trabajos más importantes llenados primero. Incluso, estos trabajos al principio serán mucho más simples que lo sugerido. Tomará semanas y meses obtener todo para resolver la manera que lo esperas.

El secreto entero para obtener una Patrulla organizada es simplemente, encargar a los chicos a realizar ciertas tareas, entonces propone que las y los Guías de Patrulla asignen las mismas tareas a las mismas chicas y chicos la próxima vez que se requieran. Así un día éstos estarán haciendo un trabajo sin que les hayas dicho y ahí encontraras la manera de tener una organización bien establecida.

Recordemos que la gran idea de tener una Patrulla bien organizada es darle a cada chica o chico la oportunidad de compartir el trabajo en el liderazgo de una pandilla. Cuando cada uno se mueve hacia delante, cada Esculta hace su trabajo efectiva y alegremente, entonces se habrán probado como un líder: la Patrulla se habrá vuelto un equipo.

Las misiones en la Patrulla

> Alrededor de un verdadero jefe se encontrará siempre al equipo, es decir, el grupo de especialistas fieles, competentes, a los cuales él deja plena libertad porque saben que harán en toda circunstancia todo lo humanamente posible. (Maurois en (Braun, 1948).

Ya hemos dicho que uno de los más grandes factores del Espíritu de Patrulla será la participación ferviente de todos los integrantes en su buena marcha: cada Scout tendrá su función, su responsabilidad y deberá rendirle al Consejo de Patrulla.

En la frase de Maurois arriba citada, reemplacemos «equipo» por Patrulla y «especialistas» por Escultas y tendremos una idea de lo que debe ser el sistema de «encargados de misiones» en la Patrulla el cual es una extensión a las responsabilidades ya mencionadas, pues éstas misiones se logran cuando la patrulla ya ha logrado cierta facilidad de movimiento autónomo, ya cuenta con el suficiente cuerpo de equipo.

Este sistema reposa sobre dos principios esenciales:

1. Cada Scout está encargado de una misión, de una responsabilidad en la Patrulla.
2. La o el Guía de Patrulla no tiene ninguna misión particular, pero:
    a. Vigila la repetición y la coordinación de las funciones.
    b. Verifica la ejecución de todas las misiones.
3. Está listo y es capaz de ayudar a cada uno de sus Scouts en la ejecución de su misión.

La gran ventaja de esta repartición de funciones, de esta descentralización, será la de desenvolver las aptitudes de cada integrante, proponiendo al respecto una serie de misiones, aunque no son limitativas y seguramente podrás proponerle a las y los Guías de Patrulla otras o incluso ellos podrán proponer algunas con la finalidad de que repartan las responsabilidades a cada uno de tus Scouts. (Un sistema de misiones encontrado por ti, o por la Patrulla, tendrá muchas veces más probabilidades de éxito que un sistema estereotipado encontrado en algún libro).

La denominación que darás a esas misiones tendrá también su importancia, especialmente en la creación de una atmósfera de Patrulla. Por otra parte, un Scout puede muy bien llenar dos de esas funciones simultáneamente. He aquí pues, a manera de ejemplo, una serie de estas misiones y su contenido.

Guardián del tesoro. — Responsable de la caja de Patrulla y de toda transacción monetaria. Consignará todo movimiento de dinero en un cuaderno que someterá regularmente 8cada

mes9 a la revisión del Consejo de Patrulla. Comunicará regularmente a la Patrulla el estado de la Caja.

Sus atribuciones comprenderán normalmente:

- Recoger las cuotas.
- Pago de las cuotas de material, etc.
- Venta de algo en beneficio de la Patrulla.
- Encontrar medios para hacer crecer la caja de Patrulla.

En el campamento será habitualmente el intendente.

Atleta de la Patrulla. — Responsable de la formación física de los demás integrantes, aquel que dirige los concursos de atletismo y toma nota de los resultados de cada Scout. Aquel que explica la mejor manera de saltar, correr, arrastrarse, lanzar pesos, etc.… Aquel que les enseña a nadar… Aquel que les da consejos sobre gimnasia matinal o nutrición…

El que dirige los ejercicios matinales en el campamento. (Con el fin de ser más apto para dirigir los ejercicios físicos de la Patrulla, podrá ventajosamente seguir cualquier curso de gimnasia y documentarse en todo lo referente a esto).

Guardián de los secretos de la Patrulla. — Es el responsable del Libro de Oro de Patrulla; vigila que esté al día, sea que él lo adorne y lo lleve él mismo; sea que lo haga hacer por otros Scouts. Vigila que el Libro de Oro no sea jamás violado, ni abierto fuera de las grandes circunstancias previstas por el código o las tradiciones de la Patrulla.

En el momento de abrir el Historial, es él quien lo saca de

su escondite, da vueltas a las páginas y lo presenta a la firma de quienes cuentan con la Promesa de Patrulla. Es el que inventa una clave secreta para la Patrulla y la enseña a los nuevos Scouts (a partir del día de su Promesa). Es también el encargado de enseñar a la Patrulla el Morse, las señales, la Firma Scout, el nombre Scout, etc.

Cuartel Maestre. — Vigila que el material no se pierda ni se deteriore el material de la Patrulla, para esto, somete al Consejo de Patrulla los trabajos que hay que efectuar para reparar el equipo y se encarga de repartirlos. Solamente él puede prestar algún objeto del material de Patrulla (lleva su cuenta). Después de cada campamento, hace ejecutar las reparaciones y también hace la lista de las cosas necesarias y las somete al Consejo de Patrulla.

Antes de cada campamento revisa minuciosamente cada pieza del material (especialmente la tienda). Esta misión parece a primera vista muy simple, pero requiere en realidad mucha competencia: en general será confiada al Esculta más antiguo de la Patrulla.

Buen/a samaritana/o. — Tiene por misión:

- Hacer (y no comprar) un botiquín y llevarlo.
- Llevarlo al campamento, a las excursiones… a todas las actividades.
- Cuidar las pequeñas heridas (y ayudar en general al enfermo del campamento).
- Enseñar a los otros las diferentes materias de Primeros Auxilios.

Guardián del local de Patrulla. — Hace los planos, los proyectos, para la construcción y adorno del Local de Patrulla.

- Los somete a discusión en el Consejo de Patrulla.
- Se asegura de su realización repartiendo entre todas y todos los trabajos.
- Vigila el orden y la limpieza del Rincón; establece con este fin una lita de servicios para designar los Scouts encargados de limpiarlo. (Es aconsejable que trates de visitar otros locales de Patrulla de otras Comunidades de Tropa con el fin de buscar ideas).

Guardián de las Leyendas. —

- Enseña las nuevas canciones a la Patrulla.
- Apunta las danzas, chistes y números de fogata en un cuaderno de fogatas.
- Compone un himno de Patrulla.
- Conserva las “leyendas de Patrulla”.
- Hace preparar nuevos números de fogatas y se ocupa de los disfraces.

Secretaria/o. — Encargado de recordar a cada Scout de la Patrulla las decisiones tomadas, las actividades a efectuar, así como llevar su control en el libro de actas.

Bibliotecaria/o. — guarda los Programas de las juntas de Patrulla. Tiene al día los cuadernos de nivel técnico, de asistencia, etc. guarda la biblioteca y la cuida, aconseja a la Patrulla en materia de lecturas (libros interesantes).

Maestra/o de juegos. — Organiza pequeños juegos durante

las reuniones.

Periodista. — Hace un periódico de Patrulla.

Jardinera/o de Patrulla. — cuida un jardín donde la Patrulla plante lo que traiga de los bosques, cuida las flores de la Patrulla.

Veamos otra idea que se podrá promover y aplicar adaptándola en tus Patrullas, como el de encargar a un Esculta de recordar a la Patrulla as fechas cívicas importantes.

En fin, en el terreno específico de la «actividades Escultas», será muy conveniente que cada uno esté un poco especializado en tal o cual género de actividades y sea capaz de iniciar a los otros miembros de la Patrulla en su rama de especialización.

Ya hemos sugerido atribuir el Morse, las señales, etc. al Guardián de los Secretos y los primeros auxilios al Buen Samaritano. Se pueden tener aún otros. El Pionero de Patrulla, especializado en nudos, puentes, pasarela, que prepara los proyectos de trabajo para el campamento. El Amigo de la Naturaleza que explica las huellas, muestra la naturaleza, hace conocer las plantas. Cuenta las costumbres de los animales, crea un museo de Patrulla, un herbario, un acuario, un nido o lo que sea. El Guiador, explica la topografía (los grandes lineamientos por lo menos). Como hay ciertas materias muy difíciles en estos, es preferible que sean explicadas por el Guía de Patrulla al buscar documentación sobre la ciudad y sus alrededores, con ayuda de mapas, croquis, reportes de

exploración… etc.

Estas especializaciones técnicas pueden evidentemente, venir a agregarse a las misiones de Patrulla, parecen más indicadas para los viejos Escultas de la Patrulla que a menudo, tienen necesidad de muchas responsabilidades para continuarse interesando en la buena marcha de la Patrulla.

EL RINCÓN DE PATRULLA

La intimidad y la comunidad del rincón de Patrulla son una garantía para el éxito de las reuniones y para el Espíritu de Patrulla, es una estrategia en la cual se consolida la construcción del territorio por parte de los integrantes. Así pues, dicho territorio cobra vitalidad educativa en tanto sea apropiado mediante el trabajo comunitario; su imagen y ambientación está altamente ligada a sus integrantes.

El rincón de Patrulla no tiene que ser un cuarto fino en un edificio, pero puede ser una vieja choza en un patio trasero, la esquina de un sótano, un viejo embale de automóvil, un pequeño espacio en los cuarteles de la Comunidad de Tropa o como último recurso, una esquina del cuarto de la Comunidad de Tropa, de alguna forma mientras más ruinoso sea más reto será para la Patrulla hacer de él un lugar digno de sus miembros y así también habrá menos restricción para arreglarla como ellos quieran.

Un lugar donde no se puede tocar o colocar un clavo en la pared sin dar al conserje o al dueño una explicación no es realmente un lugar conveniente para el local de la Patrulla. Idealmente, una Patrulla debe contar con su propio rincón, pero si esto causa mucha dificultad el Consejo Pedagógico siempre debe ayudar.

Con suma razón una Patrulla debe ser animada a decorar su propio rincón a su propio estilo siendo amueblado con viejos muebles de las casas de los miembros. El rincón puede ser

también la bodega para el equipo de la Patrulla, tales como artefactos de cocina y herramientas. Será seguramente el lugar de descanso para el Libro de Oro de la Patrulla, las tarjetas de progreso de la Patrulla, los registros de excursiones y campamentos, tarjetas de las actividades Scouts, tableros de nudos; el museo de la Patrulla conteniendo modelos de puentes, artefactos de campamento, objetos de artesanía hechos en campamento o en reuniones de Patrulla, trofeos, rocas, cabezas de flecha etc., la Biblioteca de Patrulla, pinturas y fotografías, los reconocimientos de integrantes anteriores y cualquier premio ganado por la Patrulla en la Tropa o en las actividades de distrito.

Si el desarrollo del rincón es justamente libre y está abierto a los miembros de la Patrulla, se convertirá en un lugar favorito y contendrá otros objetos que reflejen las actividades e intereses de sus miembros, tales como registros de juego, equipo fotográfico y cosas así.

Cada chica o chico tendrá sus propios intereses particulares, esto proveerá áreas de responsabilidad en el rincón, por ejemplo: Bibliotecario de Patrulla, Conservador del Museo, Administrador del Cuartel, etc. Algunas Patrullas pueden incluso tener un Conserje de Patrulla mientras una Patrulla quiera mantener algunos objetos de valor tradicional, es importante que cada generación decore el local detrás de su propia moda y despliegue los accesorios y trofeos que ha hecho. Idealmente un rincón de Patrulla nunca debe ser terminado, para que el incentivo de hacerlo su propio continúe con cada generación.

El desarrollo de los rincones de Patrulla puede ser estimulado por la competencia entre Patrullas y si como último recurso, las esquinas del cuarto de la Tropa son usadas como local de Patrulla, entones alguna forma de pantalla o escudo plegable debe ser hecho y usado en un periodo definido para las reuniones de Patrulla.

Los rincones de Patrulla son importantes para la operación del Sistema de Patrulla.

> *Tú deberás visitar los rincones de vez en cuando, por acuerdo, visitándolos casualmente en las reuniones de Patrulla. Mientras una disciplina apropiada debe ser mantenida y respeto mostrado por pertenencia, si tú y otros adultos demuestran que tienen fe en las habilidades de los chicos para usar el local adecuadamente no serán decepcionados.* (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Atmósfera del rincón

Nunca habrá reunión íntima sin rincón íntimo puesto que el trabajo colectivo repartido entre todos los integrantes de la Patrulla que pide su construcción y mantenimiento es un gran excitante para promover el Espíritu de Patrulla.

A ese respecto podríamos mencionar que una de las primeras responsabilidades para un Guía de Patrulla será dedicarse a construir el rincón de Patrulla no teniendo descanso o momento de reposo hasta que lo haya alcanzado, para ello tratará de darle un estilo, pues no se trata de tener un hangar. Consecuentemente trabajará con el Consejo de Patrulla

le corresponde escoger el estilo que esté de acuerdo con su género, sus gustos, intereses y deseos, ya sea para la construcción de un camarote de barco, madriguera de zorro, gruta de la edad de piedra, cabaña, tipi indígena, cabaña de nebros, pagoda china, kasbah musulmán, sala feudal, o también un estilo contemporáneo.

La construcción, ornamentación, mobiliario y alumbrado estarán en función del estilo general del local. Se recomienda que la ornamentación no debe ser sobrecargada, aunque también eso depende de cada Patrulla, en cierta medida hay que tratar de verificar que éste cuente con cierto gusto estético.

Por obvias razones una de las características que nos permitirá el contar con espacios propios es la adecuada promoción de su limpieza repartida por sus integrantes: desde el comienzo la Patrulla debe tomar el hábito de tener un rincón limpio y ordenado de manera adecuada, especialmente enseñado a los más pequeños que no basta con extender el polvo superficialmente y que incluso esas cuestiones deben ser extrapoladas a la casa.

Es importante señalar que éste debe ser lo menos costoso posible y más que nada un espacio de construcción creativa evitando comprar aquello que no pueda ser realizado por los integrantes pues se tiene más sentido de pertenencia y satisfacción por un objeto fabricado por uno mismo que por uno comprado ya hecho.

Arreglo del rincón

Algunas sugerencias que se encuentran en los libros que hablan al respecto sobre el rincón de Patrulla mencionan la sugerencia de evitar los colores muy vivos o chillones, los colores pálidos son muchos más dulces e íntimos, aunque sinceramente eso depende de la época y los referentes, hoy es más común apelar a colores que generen contrastes con respecto a una tonalidad base que generalmente es el blanco. Independientemente de la pintura, se sugiere la creación de dibujos o pirograbados que contengan entre otras cosas:

- Un cuadro de técnica indicando el grado de Progresión de los integrantes de la Patrulla.
- Un cuadro de nudos.
- Un cuadro de señales de pista.
- El animal emblema de la Patrulla.
- La vida de su animal emblema.
- El cuadro de honor de los muertos de la Patrulla.

De igual manera será necesario pensar en algo de mobiliario, algunas sillas bajas y mesa. Las sillas podrán ventajosamente servir de cofre individual para guardar libros o material de la Patrulla. En ocasiones será necesario obtener algún armario más grande, especialmente si queremos guardar los archivos de la Patrulla, así como preparar estantes para las herramientas o para mostrar algunos premios o reconocimientos que hayan adquirido.

Corresponde exclusivamente a la Patrulla hacer de su rincón un pequeño hogar íntimo, terminado y agradable,

siendo que un buen local es indispensable para una buena reunión.

El material de la Patrulla

Una parte importante para promover entre las chicas y chicos de la Patrulla es la insistencia en brindar los cuidados que requieran tanto los materiales como a la tienda de campaña. Hoy en día las tiendas de campaña o carpas son bastante delicadas, podríamos decir que hasta desechables por lo que ciertos descuidos harán que estas no duraren mucho tiempo de la misma forma en que una hacha o cuchillo mellados se convertirán en herramientas inútiles; sin embargo, no se trata de promover el cuidado por la simple responsabilidad en la Patrulla, sino de enseñar el cuidado de las cosas, el no desperdicio, así como evitar un consumismo por negligencia y en cierta medida a cuidar y reparar todo lo que está a nuestro alcance, especialmente si estaremos con chicas y chicos de sectores marginados, sin lugar a dudas, el aprecio y cuidado de sus bienes les permitirá una mayor gestión de éstos y cierta independencia a la creación de nuevas necesidades por su forma de vivir austera y sobria.

De vez en vez será necesario proponer a alguien de forma aleatoria como encargado del cuidado del material, sin embargo, eso no quita que todos juntos sean partícipes en su cuidado.

Sobre la tienda de campaña

a) Después del campamento. — La tienda debe ponerse a secar sobre cuerdas en un lugar bien ventilado: aunque

no haya llovido el último día, algunas partes de la tienda guardan siempre un poco de humedad y guardar la tienda sin el debido asoleado es exponerla a que se pudra.

Después de seca, la tienda será cepillada cuidadosamente para desprender el lodo o tierra que contenga aunado a una sucesiva inspección pues la menor rotura o rasgón deberá ser reparada cuidadosamente.

Hay que verificar que los tubos o estructuras metálicas están en buen estado en tanto a las alcayatas habrá que quitarles la tierra, enderezarlas y guardarlas en un saco. En fin, la tienda bien seca y limpia será cuidadosamente doblada y guardada para ser inspeccionada previamente a un subsecuente campamento.

b) Reparación. — En caso de que exista un rasgón en la tela es necesario superponer una pieza de tela sólida y cerrada y coser con doble costura o usar pegamento especial para tiendas. Si el rasgón es demasiado grande, poner otra pieza del otro lado.

En cuanto a los ojillos de los tensores como uno de los puntos más sensibles; cuando estos ceden, en vez de una reparación a la ligera, conviene hacer una más larga pero sólida empleando para ello usar una buena máquina de coser para sustituir la pieza, y en su caso, reforzar la tela del área. Es de notar que algunas tiendas no requieren forzosamente la implementación de alcayatas, por tanto, si se ocupan no tensarlas en exceso para evitar daños.

c) Impermeabilización. — Impregnar la tienda con líquido impermeabilizante, normalmente las tiendas vienen con buenos impermeabilizantes que con las lluvias y el sol van cediendo y en algunas tiendas de deportes encontrarás algunos químicos que no son abrasivos para la tienda y pueden aplicarse como aerosol generando una capa hidrofóbica, la cual debe emplearse especialmente si es que se va a lavar una tienda.

Como método para limpiar las manchas difíciles, se recomienda un paño húmedo o con líquido especial para tienda de campaña.

Cuidados con el material de cocina

El material de cocina requiere también muchos cuidados constantes.

Cacerolas: Limpieza con polvo, tanto fuera como adentro, no olvidar que los polvos dañan las superficies antiadherentes. Por salud no es recomendable el uso de materiales de aluminio ni de hierro; la opción es que tu Patrulla haga esfuerzos para comprar utensilios de peltre o cubiertos de películas no tóxicas.

Cuchillo y hacha: Limpiarlos, afilarlos, engrasarlos.

Baldes: Lavarlos con jabón (no contaminar los ríos), enjuagarlos muchas veces y dejarlos secar adecuadamente.

Lista tipo de material de Patrulla

Basado en una Patrulla de 8 integrantes, esta lista representa el material completo la que hay que llegar poco a poco:

… 3 cacerolas (diferentes tamaños)
… 2 sartenes
… 1 cacerola ancha y baja
… 2 baldes
… 1 cucharón
… 1 cuchara grande
… 1 pala pequeña
… 1 cuchillo de cocina
… 3 platos de cocina
… 1 parrilla o cocineta
… 1 lámpara de gasolina
… 1 hacha y funda, sierra o machete
… Estropajo
… Fibra de acero para lavar
… Bolsas de tela para los víveres
… Contenedores para mantequilla, margarina, etc.
… Un pedazo de lona para cubrir la cocina
… Banderas de semáforo
… Costurero

El botiquín de Patrulla

Deberá contener los principales medicamentos para prestar los primeros auxilios siendo necesario el consultar a un experto en rescate y primeros auxilios para que verifique que dicho botiquín se encuentra con los últimos requerimientos de acuerdo con los protocolos más recientes, consecuentemente en cualquier salida o excursión lo llevará el buen samaritano de la Patrulla, independientemente, se recomienda que cada Scout tenga un botiquín de bolsillo para cualquier emergencia leve.

II

PODER

EL SISTEMA DE PATRULLA, BASE DE LA COMUNIDAD

> *Es conveniente hacer resaltar desde un principio, que el Sistema de Patrullas no es un método mediante el cual se practica el Escultismo, sino que es el único método y una condición esencial.*
>
> (Philipps, 1979)

Los principios del Sistema de Patrulla fueron introducidos por el fundador Baden-Powell cuando se encontraba en el proceso colonial de la Armada Británica en la India siendo su origen un tanto bélico y en cierto sentido cuestionable, sirvió para capacitar a soldados y que lograran operar en pequeños grupos utilizando su propia iniciativa dentro del plan total de campaña.

Para presentar la idea dentro de la armada, Baden-Powell escribió un pequeño libro *Aids to Scouting*; dicho libro en su momento novedoso y al mismo tiempo práctico por lo que muchos miembros de la profesión de educación adaptaron estos principios a la enseñanza escolar.

Cuando el Movimiento fue fundado y *Escultismo para muchachos* publicado el Sistema de Patrulla vino a ser uno de los elementos básicos del Escultismo dando un aspecto de aventura real al programa y responsabilidad a los mismos chicos, entremezclándose perfectamente con el deseo natural de formación de pandillas en los vecindarios y escuelas. Fueron

exactamente estas pandillas que espontáneamente formaron las primeras Patrullas al reunirse en las calles iniciando lo que llamamos Escultismo.

Lo atrayente en ese momento fue una combinación de aventura real ofrecida por el programa, acoplado con lo que ofrecía la pandilla de planear sus propias actividades y ser responsables consigo mismos por disciplina y sin la intervención de los adultos.

El Sistema de Patrulla no trabaja por sí solo; para que surta efecto el Sistema de Patrulla debe contar con un gran considerado: La aventura debe ser satisfecha también permitiendo a sus integrantes educarse a sí mismos dentro de sus pandillas autoseleccionadas y concede a los miembros de la Patrulla elegir a su propio Guía.

La Patrulla y el Guía de Patrulla tienen la responsabilidad de planear y conducir las actividades y tener cuidar de la disciplina educativa dentro de la Patrulla descubriendo la diversión de planear y ejecutar sus propias aventuras, tomar sus propias decisiones y aprender del beneficio de los errores. De esta manera y, colectivamente, las Patrullas son responsables de los criterios y conductas de la Topa siendo corresponsables por cualquier falla por lo que cada miembro de la Patrulla debe hacer su parte por lo que es necesaria la previa repartición de responsabilidades.

Cuando las primeras Patrullas estuvieron formadas, no hubo cosa alguna como el Educador responsable, pero pronto encontraron de alguien mayor la ayuda necesaria y consejo en

disposición de llevar a cabo las actividades más aventuradas.

Es importante que las Patrullas hagan sus programas y se las arreglen con sus propios problemas buscando sólo a los Educadores de la Tropa para obtener consejo, nuevas ideas y guía, o para que realicen o hagan cosas las cuales estén más allá de las posibilidades de la Patrulla.

Éste es un método educativo para **fomentar el liderazgo y disciplina** por el cual los chicos son colocados en equipos permanentes con sus propios líderes.

Es un sistema de educación por la acción en donde el Guía de Patrulla aprende a liderar por medio de la responsabilidad verdadera y el poder representativo que se le confiere, no es un jefe ni habla por sus representados por lo que todas y todos aprenden disciplina por el hecho de que la mayoría de las órdenes que deben de obedecer vienen de la propia Patrulla, integrantes que la mayoría de las veces son solamente un poco más grandes y fuertes. En otras palabras, aprenden a reconocer órdenes como órdenes.

El Sistema de Patrullas tiene en adición un sin número de productos como el enseñar principios democráticos comunitarios y de debate a través de estrategias Populares colocándolos en práctica por medio de la Corte de Honor por otro lado, enseña a las chicas y chicos a atender sus propias necesidades e intereses sin tener que darles de comer en la boca o chasquear, pudiendo demostrar que las tradiciones y esquemas, tanto buenas como malas, se generan incluso en una muy pequeña comunidad y que esta es parte importante del

impulso evitando en lo posible la individualidad y el egoísmo.

El Sistema de Patrullas no es simplemente un método de organizar una Tropa (como tal es a menudo muy ineficaz) ni es un método para obtener registros, o para ocupar su lugar en una formación, o para tener equipos permanentes de relevos, sino que es una ingeniosa y vívida forma de mantener a las chicas y chicos enfrentándose a la vida mediante el trabajo en equipo, la responsabilidad, la organización, la obediencia comunitaria y el asumir las consecuencias de sus actos tanto negativas como positivas.

El Escultismo es el producto de una de las ideas fundamentales que B.-P. introdujo durante los primeros días de su existencia escribiendo en la introducción de la primera edición de *Escultismo para Muchachos*, «En todos casos recomiendo fuertemente el Sistema de Patrullas, que son los pequeños grupos permanentes, cada uno bajo la responsabilidad en cargo de un chico líder, como un gran paso hacia el éxito» (Graham-Orlebar, 1958). Seríamos unos tontos en ignorarlo, o de usarlo a medias por lo que, si vamos a llevar el Escultismo en cualquiera de sus variantes, debemos trabajar con el Sistema de Patrullas.

El Sistema en detalle

Al observar una Comunidad de Tropa que lleva tiempo con el Sistema de Patrulla se esperaría observar que existe:

1. Un gran número de actividades posibles que pueden ser llevadas por medio de las Patrullas.

2. La mayoría de las y los Guías de Patrulla son respetados por integrantes de la Tropa y generalmente logran que los proyectos salgan adelante.
3. Comúnmente las chicas y chicos se dirigen oralmente a su Guía respectivo como primera instancia para aclarar sus dudas.
4. La Corte de Honor tiene reuniones regulares, con una definitiva influencia en los planes de la Comunidad de Tropa y sus regulaciones, así mismo, actúa como un cuerpo reflexivo sobre las acciones realizadas manteniendo un respeto de todos los integrantes.
5. Cuando menos algunas Patrullas organizan sus reuniones de Patrulla.

Pequeños inicios

Es requerido que al inicio se den pequeños pasos de forma conveniente observando aquellos principios con los que partir, entre los que destacan las actividades por Patrullas organizadas por la propia Patrulla entra las que debes incluir excursiones y servicios.

Es importante comprender que la *Patrulla es una unidad cuyo propósito es el trabajo, juegos, disciplina, campamentos y Buenas Acciones.* Y debe dejarse funcionar como una unidad con su propio Guía y Subguía. Consecuentemente si los Educadores actúan como Guías de Patrulla u organizan las actividades de éstas para juegos y actividades, el resultado pudiese parecer más eficiente, pero indudablemente la educación de las chicas y chicos en camaradería, hermandad, comunidad, liderazgo y disciplina es difícil conseguir. Es

necesario recordar que el principal objetivo de llevar una Tropa es la de educar a las chicas y chicos nunca formando una unidad eficiente tipo militar teniendo a un comandante de pelotón como educador inculcando todas las lecciones.

Las reuniones de la Comunidad de Tropa deben tener muchas actividades ínter-Patrullas y tantos juegos como sea posible preferentemente enfrentando a las Patrullas entre ellas y realizando competiciones con el deseo de promover el espíritu de equipo, y en esa razón una «rivalidad» educativa promocionando una actitud correcta para que las Patrullas trabajen como equipos, que los Buldog no permitan a alguien rendirse, que los Leones tengan una tradición en ser buenos en nudos, que las Águilas raramente pierden una carrera. La palabra desde la alabanza, el reconocimiento y las indirectas constructivas serán las formas usuales de empujar el Sistema de Patrullas más que anuncios solemnes o el formal inicio del Sistema de Patrullas con una bandera.

Sobre los juegos, Roland Philipps nos comenta: «el Escultismo por sí solo puede ser descrito como 'el más grande de todos los juegos'. Debe ser recordado de cualquier forma, que no importando que sea un gran o pequeño juego, ya sea en el interior o en el exterior, ya sea en una competencia de músculos o de cerebros, la esencia principal es que la Patrulla debe formar una unidad, y nadie debe ser espectador» (Graham-Orlebar, 1958).

Las actividades entre semana por las Patrullas son una proposición práctica. En la reunión de Patrulla ocasionalmente se sugiere el empleo de proyectos para que cada Guía de

Patrulla complete durante la semana y sea analizado en la siguiente reunión. Una posible cacería fotográfica o una actividad de juegos pueden ser unos posibles ejemplos de proyectos a realizar y siempre en lo posible estar relacionados con sus progresiones e incluso promoviendo que las Patrullas se reúnan fuera de las horas establecidas en junta, con la idea de que le enseñen a alguien algo bueno.

En campamento nuevamente es importante mantener a las Patrullas juntas aun cuando por las condiciones se tenga en ocasiones de hacer actividades conjuntamente, aprovechando al máximo las oportunidades para que ellos trabajen como unidades independientes ya que de esa forma es como se obtendrán las verdaderas pruebas de hacer o descansar. Algunas Patrullas mejorarán su calidad y se unirán más, mientras otras recaerán en quejarse en una forma mezquina, pero incluso hasta eso permitirá generar procesos reflexivos y educativos en su momento adecuado.

Los campamentos de Patrulla son un método ideal para elevar el espíritu de Patrulla y otorgar responsabilidad real en los errores de los Guías de Patrulla. Los errores rápidamente irán a la cabeza, sin ningún Educador que ponga las cosas en claro. Ellos aprenderán por su cuenta, sin la ayuda de los Educadores, más durante un fin de semana que en un campamento de Tropa de cuatro noches.

Con esa razón, no interfieras con sus planes de campamento dejándolos aprender e incluso cometer errores, mantente al margen haciendo nada mientras una Patrulla lleva todo su equipo de campamento menos los tubos de la tienda.

Incidentalmente, no olvides asegurarte de que los padres comprendan que solamente los Guías de Patrulla estarán a cargo y que en las actividades sólo se aceptan acampadores expertos.

Cuando una Patrulla ha tenido el éxito de manejarse en forma razonable a manera de Comunidad debe haber alguna otra actividad que puedas sugerir y esa es el servicio a los demás. Una Comunidad de Tropa puede sentirse orgullosa si por lo menos alguna de sus Patrullas ha llegado a una posición en la cual es capaz de contestar preguntas y trata de hacer lo mejor para responderlas. El trabajo del Educador es el de velar que sus chicas y chicos vean la verdadera e impopular frase de «La vida se trata de dar antes de obtener», y por tanto enfréntalos a que piensen en qué dar, lo cual es un trabajo difícil y la reacción usual es: «¿Por qué yo?» o «¿Cuánto nos van a pagar?» Lograr sustentar respuestas a esas preguntas se vuelve fundamental.

El servicio es una parte vital de nuestra educación, y el servicio de los Scouts en sus Patrullas es una manera peculiar y rara de expresarlo. Roland Philipps fue más allá al decir: «No existe razón alguna por la cual cada buena Patrulla en el Movimiento no pueda hacer algunas continuas Buenas Acciones» (Graham-Orlebar, 1958).

La Patrulla

Espíritu de Patrulla —esprit de corps— es esa cualidad intangible que une al equipo. Es una cualidad que debe ser

desarrollada por los miembros del equipo en el curso de su trabajo juntos. (Baden-Powell en (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Cosas tales como el nombre de la Patrulla, las tradiciones y su grito, son herramientas hacia el desarrollo del espíritu de Patrulla, pero ellas deben tener un significado real para los sujetos que participan en ella, ya que, si no están interesados en el nombre de su Patrulla, deben cambiar a otro que tenga más significado para ellos y en el cual puedan descubrir un lazo común. Las tradiciones se convierten en un símbolo de propiedad y membresía en la Patrulla de manera simbólica y el banderín de Patrulla se convierte en un estandarte a seguir en las buenas y en las malas, el eslogan, grito o canción de la Patrulla que se va desarrollado como resultado de un incidente, construirá en gran medida el espíritu de Patrulla desarrollando así su historia y tradición. No hay substituto para lograr dicho espíritu que hacer las cosas en conjunto.

Disciplina de patrulla

Quizá el requisito más importante para la buena disciplina es la creación de un interés común en el cual los sujetos estén interesados, querrán participar y lograr un objetivo, consecuentemente el interés puede ser más fácil de lograr en la Patrulla si todos los miembros participan planeando antes de que esto pueda ser efectuado; el Guía de Patrulla debe entender que él es un líder desde una perspectiva alternativa por consecuencia no puede ser un conductor o un dictador por lo que los Guías de Patrulla jamás deben sentir que son «jefes» pues las chicas y chicos pronto se cansan de ser mandados

aunado a que desde nuestra perspectiva crítico popular no se acepta la expresión de jefe.

Muchas de las chicas y chicos responden a la razón y seguirán un mandato positivo si la sabiduría dicta su necesidad o si representa los deseos de la mayoría, en tanto un mandato débil o un Guía de Patrulla vacilante que no consigue tomar una determinación puede llegar a causar conflictos internos, una caída en la moral y eventualmente la ruptura total de la disciplina de la Patrulla por tanto la o el Guía de Patrulla debe velar por que exista una justa división entre el trabajo y el placer dentro de la Patrulla y que todos tengan su porción de quehaceres en tanto sabe cuándo acercarse a las y los educadores en caso de necesidad.

Cuando un Guía de Patrulla delega autoridad a un miembro de su Patrulla debe dejarlo solo para que siga adelante con el trabajo no interfiriendo con la manera en que lo hace en tanto si es necesaria una mayor velocidad o esfuerzo éste debe ser sugerido animosamente y no refunfuñando o rabiando, lo cual es algo que en ocasiones se presenta bastante difícil por la manera en que hemos sido educados, al fin y al cabo la responsabilidad es de todas y todos y deberán, en su momento, lograr formas de organización prácticas y equilibradas con la finalidad de que en casos de delegación de autoridad, el Guía de Patrulla debe estar razonablemente seguro que la persona delegada es competente para consumar la tarea que le ha sido requerida y que las instrucciones para llevarla a cabo son claras.

Comúnmente parte de los problemas que se suscitan

están relacionados con las cuestiones de comunicación por lo que es requerido tratar de siempre invitar de pensar bien las instrucciones de forma clara y metódica antes de emitirlas por lo que la falta de una clara dirección causa errores y crea confusiones con las lamentables consecuencias.

Las chicas y chicos están aún aprendiendo a auto controlarse por lo que es necesario comprender que en ocasiones se tropezarán en el camino y ese mismo pensamiento es necesario que se haga saber a los más grande, así pues, estrategias alternativas de acción con aquellos que son rebeldes u ocasionan problemas deben ser brindadas, los castigos son muestras claras de que algo no está funcionando bien en la Comunidad de Tropa.

Las y los educadores siempre deben de auxiliar para que las y los Guías se pregunten a sí mismos cuánto esfuerzo se está poniendo el responsable de alguna acción negativa para «dar lo mejor de sí». Cuando un sujeto está siendo continuamente desobediente o causando problemas a la Patrulla se tratará de encontrar la causa y de ser necesario concienciarlo en tanto el «castigo» debe preferentemente tomar la forma de pérdida de privilegios evitando el castigo físico o la delegación de labores adicionales.

Ocasionalmente las emociones pueden precipitarse entre las chicas y chicos desencadenándose en una pelea por lo que en caso de que se presente tal situación será requerido verificar que las personas implicadas estén parejos de manera justa (verificar las condiciones, justicia, madurez, etc.), quizá sea mejor dejarlos resolver la situación por sí solos siempre y

cuando exista al final la posibilidad reflexiva al altercado evitando con ello intimidaciones o despliegues de rencor, el Guía de Patrulla debe estar preparado para llevar a cabo cualquier acción disciplinaria con la que ha amenazado si es necesario siendo cuidadoso, por consiguiente, no amenazar nada que no desee o sea capaz de realizar.

Es importante que las y los Guías de Patrulla intenten establecer todas las acciones disciplinarias dentro de su propia Patrulla si no, puede llevar su problema ante las y los Educadores para recibir un consejo; también podría buscar el consejo de la Corte de Honor, pero al hacerlo, es mejor no mencionar nombres evitando que la Corte de Honor tome una acción disciplinaria en sí misma, excepto ante la demanda del Guía de Patrulla o en el caso en que el Honor de alguna Patrulla este en juego.

Los Guías de Patrulla deberían intercambiar ideas sobre conseguir cooperación y disciplina de sus Patrullas en las reuniones de la Corte de Honor, de esta manera aprenden unos de otros y nunca deben olvidar la educación y cortesía al aplicarla.

Reuniones de Patrulla

«Quiero que ustedes los Guías de Patrulla vayan y eduquen a sus Patrullas en el futuro por sí solos, porque es posible para ustedes conseguir el sostenimiento de cada chico de su Patrulla y hacer un buen compañero de él...» Baden-Powell. (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

La reunión regular de una Patrulla bajo el liderazgo de su Guía de Patrulla es uno de los más importantes rasgos del Sistema de Patrulla dado que las reuniones de Patrulla proporcionan escenarios naturales para que las chicas y chicos «pandilleros» operen bajo su propio líder, por lo que entre más cerca los individuos en una Patrulla estén aliados, más natural será para ellos el encontrarse juntos, el Scout «verdadero» está hecho en la Patrulla.

Se menciona *verdadero* porque está construido desde el punto de vista de las chicas y chicos y porque lo están haciéndolo por ellos mismos y desde el punto de vista del Escultismo porque es a través de este método, aunado a su perspectiva crítico popular, que el ***movimiento*** de esfuerzos logra su objetivo.

Consecuentemente las reuniones de Tropa son simplemente reuniones de Patrullas para operaciones combinadas y se ha dicho que una bien realizada actividad de Patrulla vale por dos actividades de Tropa, siendo importante que las reuniones de Patrulla sean exitosas desde el punto de vista de las chicas y chicos, es decir, que deben ser divertidas y eso usualmente significa hacer lo que la «pandilla» quiere hacer en un particular momento. Las reuniones de Patrulla están para lograr su propósito inmediato, ayudar a que chicas y chicos avancen con su Progresión Personal y preparando a la Patrulla para operaciones combinadas en las reuniones de la Tropa, estas dos ideas deben ser intercaladas ya que si una reunión de Patrulla consiste meramente en atar nudos en un rincón o dibujar tarjetas de la rosa de los vientos en trozos de papel el interés se desvanecerá muy rápido siendo importante

el desarrollo de la imaginación en las y los Guías de Patrulla para asegurar que los programas de las reuniones de la Patrulla presenten actividades atractivas para las chicas y chicos.

Aquí es donde tendrás que las y los Educadores deben brindar una guía especial a las y los Guías de Patrulla como fuente importante para conseguir ideas como parte de las actividades propias de capacitación que se brindan en la Patrulla Flecha.

Idealmente las reuniones de Patrulla deberían ser celebradas una vez por semana y normalmente durar de unas dos a tres horas y media de tal suerte que cuando, por alguna buena causa no se consiga, uno de los siguientes arreglos debe ser adoptado:

(a) Alternar las reuniones de Patrulla y las de Tropa.
(b) Tres semanas de reuniones de Patrulla seguidas de una reunión mensual de Tropa.
(c) Un periodo de al menos media hora hecho a un lado durante la reunión de Tropa para la reunión de Patrulla, planeada y ejecutada por los Guías de Patrulla. Estas probablemente serán celebradas en el Local de la Patrulla, aunque el tipo de actividad pueda dictar el lugar.

Aparte de una ceremonia de apertura y otra de clausura, **que cada Patrulla debería estar animada a desarrollar por sí misma**, el contenido de la reunión puede variar considerablemente de semana a semana, aunque un corto periodo debería apartarse en cada reunión para que el Consejo de Patrulla discuta los planes. Dichas reuniones de Patrulla

deberán proporcionar oportunidades para que cada integrante desarrolle su responsabilidad especial, en tanto un sabio Guía de Patrulla velará por que algunos de sus miembros contribuyan al programa preferentemente Bimestral. Las Patrullas deberán ser alentadas a mantener un registro de asistencia y si las cuotas de la Patrulla son recolectadas, los registros deben ser mantenidos a pesar de que el tesorero de la Patrulla falte por alguna causa de fuerza mayor.

En las Comunidades de Tropas, donde por una u otra razón las chicas o chicos de una Patrulla no están muy estrechamente unidos tal vez sea necesario tener un mejor tipo de reuniones de Patrulla para empezar, a fin de darles un sentimiento de pertenencia y de hacer cosas juntos. Por ejemplo, si todos ellos disfrutan nadar quizá sea buena idea organizar un par de reuniones de Patrulla de nado y quizá algo de respiración artificial o RPC incluyendo actividades Escultistas relacionadas. Es importante que las chicas y chicos desarrollen un espíritu de equipo a pesar de que al principio no sean muy exitosas como reuniones de Patrullas hasta que realmente se conviertan en un equipo siendo que el descubrimiento de lo que quieren hacer es más probable que venga como resultado de una discusión participativa en el Consejo de Patrulla.

Un Guía de Patrulla debe estar seguro de proporcionar una variedad de tipos de programa para entrenarlos en las reuniones, así las y los Guías de Patrulla ganan bastantes ideas y entendimiento de los diferentes tipos de posibles reuniones de la Patrulla Flecha. Es importante explicarles eso debido a que, por su edad y experiencia, las actividades y reuniones de

la Patrulla Flecha probablemente aún no les sean suficientes para hacerles entender de todas las cuestiones de sus reuniones de Patrulla, por tanto, es posible que el programa de una reunión de la Patrulla Flecha Dorara provea suficiente material para dos o tres reuniones de sus Patrulla, pero no más, así que debe ser más que nada un lugar de detonación de ideas.

Interiores

El Consejo de Patrulla decide los planes de la Patrulla en el juego de la Tropa; el Guía de la Patrulla y el Subguía enseña el nudo mariposa a los otros miembros y prueban sus nudos lanzando la cuerda por encima de una viga y halándose cada chica o chico con su propio lazo; organizar un accidente en tanto uno de los dedos de los chicos está atrapado entre la cuerda y la viga haciendo que la Patrulla tome las acciones necesarias; los Primeros Auxilios se han sumado. Invitar a que observen las estrellas y encuentren a la estrella polar tratando de decir la hora por la posición de las estrellas… hay muchas actividades por hacer como las que se enuncian a continuación.

Trabajo en el Local

I. Hacer una nueva tarjeta de Progreso en la Patrulla.
II. Reparar el tablero de nudos.
III. Pintar el tablero de boletines.
IV. Limpiar la caja de la Patrulla.
V. Mientras se trabaja, poner canciones intentando descubrir algunas convenientes para las fogatas.

El Consejo de Patrulla discute

I. Más muebles para el local y algunos nuevos libros.

II. Que hacer la siguiente semana.
III. Día de la Madre en casa.

Instrucciones de cómo hacer una casa de árbol, explicando el tipo de madera, herramientas requeridas y cómo usar los planos. Cada chica o chico preparará la madera para el primer nivel de la casa y la traerá a la siguiente reunión para verificarla y recibir instrucciones de la segunda etapa. Extender una frazada en el suelo y hacer algo de lucha india. Algunas instrucciones en el mapa leídas por el Excursionista de Patrulla relacionadas con la ruta que la Patrulla tomará en la siguiente excursión de Tropa. El Consejo de Patrulla discutirá otros detalles de la excursión.

El Consejo de Patrulla discute
I. El desempeño pobre en las últimas reuniones de Tropa
II. Trabajar sobre el plan de Progresión para cada chica y chico estableciendo metas claras.

El Guía de Patrulla proporciona un antecedente de lo que siente o da razón del porque la Patrulla no está trabajando bien. El Subguía piensa que la Patrulla está en una condición física pobre y sugiere que algunos ejercicios se hagan con regularidad mientras cada chica y chico toma sus medidas personales altura, expansión del pecho, bíceps, etc., el Subguía dibuja una tarjeta de registro. Los miembros practican los ejercicios y registran el desempeño; medidas y registros deben ser verificados cada dos semanas en las reuniones de Patrulla. Juegan el juego de Kim tipo Jenkin’s, en el que cada integrante busca uno o varios objetos para ponerlos en la mano, durante un minuto todos observan y memorizan, al finalizar todos

esconden la mano y el Guía de Patrulla va preguntando uno por uno que es lo que recuerda, conforme van siendo descubiertos los objetos, se van eliminando los participantes.

Exteriores

Actividades para realizar fuera del local de reunión común. Reunirse en un puente y aventar un pedazo de madera debajo del puente, tomar el tiempo y calcular el flujo del agua. Tomar muestras del agua dejarlas asentarse en el local por una semana y después analiza los contenidos. Bajar por una colina hacia un área rocosa teniendo una competencia de botes. Recolectar signos de primavera y preparar el reporte para la reunión de Tropa. Realizar cuando menos un simple buen cambio.

Visitar un museo y estudiar a los indígenas locales y preparar la excursión de Tropa «La vida aquí 500 años atrás». Cada chica y chico debe esbozar un implemento indígena u otro equipo y hacer un modelo en casa.

La Patrulla en Consejo

I. Finalizar los preparativos para la excursión
II. Planear la siguiente reunión
III. Decidir unirse a un lugar de baile y hacer amigas

Visitar un lago para recibir una clase de canotaje, recibir y conocer los riesgos y la forma de salvarse y salvar una vida en caso de un accidente en el agua, así como la forma de reaccionar para mantenerse seguro.

Espionaje, seguir a una persona sin ser descubiertas por esta durante un trayecto, el objetivo es descubrir el destino final sin ser descubiertos. La Patrulla presentará una descripción de la persona, que llevaba puesta, cómo es y a dónde se dirigía. La Patrulla como agentes secretos se reunirán en un lugar una hora después.

El Consejo de Patrulla discute

I. Discutirán los errores para ser cada día mejores en acecho y observación.
II. Enfatizarán los puntos en los que aprendieron y dieron buenos resultados.

Cómo iniciar el Sistema de Patrulla

La importancia de tener a las chicas y chicos correctos en las Patrullas correctas es muy importante ya que es común colocar al más nuevo integrante en la Patrulla más pequeña sin poner atención alguna si es que cabe en ésta o si sus verdaderos amigos se encuentran en otra Patrulla. El desnivel en el tamaño de tus Patrullas es menos importante que el ver que trabajan de manera conjunta y tienen en realidad un espíritu común.

Mucho se ha escrito sobre el Sistema de Patrullas al tomar ventaja del instinto natural de las chicas y chicos de «formar pandillas», pero es importante precisar algo. Si pones en una Patrulla una diferencia de todos los tipos de chicas o chicos de disímiles edades con diversos intereses y pasados sería tan indeseado como nunca, incluso aunque el Sistema de Patrulla los modele como una pandilla. En la otra mano el Sistema de

Patrulla debe certeramente infundir nuevas fuerzas y propósitos a una pandilla existente y ésta es la manera en que se debe manejar el espíritu de Pandilla construyéndose a través de lazos existentes y fomentando e intentando su creación.

Es importante preguntarles a los nuevos integrantes quien fue el que le dio la idea de ingresar a la Comunidad de Tropa y busca a chicas y chicos que vayan en la misma escuela, o que sean sus amigos o que compartan intereses colocándolo en concordancia, mientras le indicas que su primera Patrulla es temporal y que si desea pude intentar en otra.

Si se cuenta con una Comunidad Manada grande es bueno que arreglen reuniones en la cual las Lobitas y Lobitos reclutas puedan unirse en ciertos tiempos (digamos dos veces al año) y que sean colocados en las mismas Patrullas con un Guía y Subguía de Patrulla grandes. Cualquier desventaja que en una Patrulla de pequeños se pueda tener es normalmente desestimada y con el tiempo sobrepasará las expectativas. Por otro lado, si existen miembros de la misma edad los cuales tienen amigos en la Comunidad de Manada, pueden contener el núcleo del espíritu de pandilla. Reclutas más viejos pueden ser incluidos en cualquier momento en cualquier Patrulla y son aceptados rápidamente.

Si el Sistema es llevado por algunos años, cuando menos algunas Patrullas logran desarrollar un espíritu de pandilla el cual puede ser perdido al usar los métodos convencionales.

En algunas ocasiones una pandilla existente se puede

presentar para que se le sea aceptada, naturalmente no pensarás en dividirlos, pero en el otro lado no asumes que ellos, o de hecho cualquiera de tus Patrullas planeadas tendrán a los eternos amigos jefes. Las pandillas cambian y los amigos íntimos se convierten en enemigos jurados de un día a otro y todos tus planes son perturbados.

Cualquier solicitud de una chica o chico para cambiar de una Patrulla a otra debe ser tratada de manera seria y ser llevada por la Corte de Honor. Impertinentes solicitudes son llevadas durante el campamento en los más inoportunos momentos y nadie debe ser ignorado ya que en poco tiempo tendrás a toda la Comunidad de Tropa barajándose de un lugar a otro por lo que es importante mantener un ojo en la chica o chico que no puede encajar con su Guía de Patrulla o con sus compañeros de Patrulla o quien continuamente se la pasa en otra Patrulla ya que una rápida transferencia podría rescatarlo de una posible deserción.

Elección de los Guías y Subguías de una Patrulla

Nueve de cada diez veces la obvia elección del siguiente Guía de Patrulla se denota sobre los demás, pero si en la necesidad de elegir no se vislumbra a alguien, no es necesario escoger a la chica o chico con más tiempo activo pues lo adecuado es observar quién es el líder no importando que en ocasiones pueda significar una entrevista difícil con las chicas o chicos que tienes que desestimar, y aún más difícil quizás sea con los padres. Es necesario identificar a quién respetan y a quién ignoran; imagínate a la Patrulla en campamento mientras llueve en la mañana y la fogata no enciende. ¿Quién saldría

adelante y arrearía a los demás? Escógele.

Roland Philipps en cuanto a lo que menciona con respecto al tema de la edad nos comenta:

> *Si un chico es señalado como Guía de Patrulla es importante que su edad no esté en contra de él. Eso no quiere decir que un niño de doce años no pueda ser tan exitoso como un chico de dieciséis o diecisiete, pero significa que ese chico, aunque es considerablemente excepcional, es incapaz de guiar a chicos más viejos que él. Los chicos siempre siguen al más grande así sea un estúpido. Los chicos grandes no siguen a uno más joven, incluso aunque sea más diestro. A este respecto los músculos cuentan con una influencia mayor que el cerebro. Los chicos tienen respeto por los bíceps sin estar interesados en la frenología.* (Roland Philipps en (Graham-Orlebar, 1958)

La decisión final deseablemente es de la Corte de Honor, pero al fin y al cabo recae en las y los Educadores pudiendo tomar la opinión de la Corte de Honor y la opinión de la Patrulla (comúnmente una buena opción) pero al final el Consejo Pedagógico de la Comunidad debe decidir. El Guía de Patrulla escoge a su Subguía, pero los educadores escogen al Guía.

> *El Subguía es un chico elegido por el Guía de Patrulla para que le asista y tome a su cargo la Patrulla cuando se encuentre ausente. Es esencial para la exitosa organización de la patrulla que el Guía y el Subguía manejen términos de íntima cooperación. Es por esa razón que el Educador Scout que escoge a los Subguías sin la consulta de los Guías está*

> *cometiendo un error inicial, que será posteriormente imposible rectificar. Un Educador Scout debe sin lugar a duda, hablar con sus Guías sobre la cuestión de quien debe ser su Subguía, pero a menos que no pueda convencer a su Guía por argumentos, no debe usar su poder como Educador para colocar a un Subguía en contra de los deseos del Guía. El Fundador del Movimiento estaba a favor de dejar la elección del Subguía prácticamente en las manos del Guía de Patrulla, y dejarlo hacer sus propios errores si es que lo desea.* (Roland Philipps en (Graham-Orlebar, 1958)

Capacitación en liderazgo para los Guías de Patrulla

Es el principal trabajo de cualquier Educador en el Movimiento el velar por que sus Guías de Patrulla sean capaces de liderar sus Patrullas.

Al ser fijados como Guías de Patrullas y organizan una reunión, probablemente por primera vez en sus vidas, con las responsabilidades y dificultades de ser líderes sin contar con experiencia alguna para dirigir. Así que no hay que esperar que obtengan un éxito por cuenta propia, es necesario enseñarles las bases del liderazgo en una plática preliminar, ya sea a solas o en la Corte de Honor (en la cual los demás pueden aportar por cuenta propia sus experiencias), y mantén un ojo en él por uno o dos meses y particularmente en el primer campamento para que observes como se maneja.

Hay que mencionarles, por ejemplo, que una solicitud a un miembro de la Patrulla para que haga algo es muy parecido a

pedir que se ejecute un mandato, pero cuando los mandatos son dados, deben y sin excepción ser cumplidos, por ello es importante que siempre haga planeaciones con el Consejo de Patrulla para que no se convierta en un jefe. Nada es más destructivo en la disciplina de la Comunidad de Tropa que el tener un Guía de Patrulla dando una serie de encargos de las cuales ninguno, exceptuando él, tiene la intención de cumplir, en muchos casos es porque no ha logrado integrar a la Patrulla. Es necesario asegúrale que si tiene un caso de desobediencia es requerido que lo trate en la Corte de Honor donde se le apoyará para proporcionarle consejos como el de dirigirse a alguien de la Patrulla

Es necesario explicarles cómo es el liderazgo desde nuestras líneas y que uno jamás le dice a uno de sus compañeras o compañeros que haga algo si es que no se encuentra preparado para realizarlo por sí solo, señalándole que sus propios niveles de conducta deben ser el doble de altos que el de los demás miembros porque consciente e inconscientemente moldearán lo niveles en ellos, y si son bajos sus niveles serán bajos también.

Continuamente hay que repetirles estos puntos a los Guías de Patrulla en privado por supuesto y no enfrente de sus chicas y chicos. Ellos tomarán siempre un buen consejo de un Educador a pesar de que piensen que conocen el doble sobre el problema pero que no haga eso el detenerlos en ayudarle. Sobre todo, es importante que sepan que los Educadores están atrás de ellos en cuestión de disciplina y que no se aceptarán ofensores.

Los Subguías

Un Subguía es una persona que no debe ser descuidada siendo escogida por su Guía de Patrulla así que no es necesariamente un futuro Guía de Patrulla —un punto que debe quedar claro a él desde el principio—. Sin embargo, debe ser capacitado con esa posibilidad en mente con una absoluta lealtad a su Guía de Patrulla pues es la demanda que se le pide y debe aprender a otorgar. Debe ser tratado como una persona de importancia en la Tropa y en la cual uno puede confiar para tome el cargo en caso de que el Guía de Patrulla no se encuentre y quien como su Guía de Patrulla se le permiten ciertos privilegios que puedan ser consecuentes.

En muchas Tropas, especialmente las pequeñas, ciertos Subguías son elegidos por la Corte de Honor, pero algo que no es deseable ya que la elección del Subguía permite una libertad suficiente al Guía.

Competencias

Las competencias han sido mencionadas como vías que sirven para construir el espíritu de Patrulla siendo de gran valor en ese sentido, si sólo se ocupan de tiempo en tiempo. Los siguientes puntos deben ser tomados en cuenta.

- ✓ Una competencia de corta duración es más exitosa que una que dure meses. Un mes es usualmente demasiado tiempo.
- ✓ Si deseas enfatizar en una parte particular de la vida de la Comunidad de Tropa analiza las evaluaciones a aplicar.

Por ejemplo, el absentismo puede salirse de las manos. Así que organiza una competencia en la cual cualquier Patrulla es fuertemente penalizada cuando una chica o chico se ausente de una reunión sin una buena razón. Cuando una Patrulla se vaya al fondo de la competencia, ve las razones y pon el resto en sus manos. Es maravilloso ver la cantidad de malestar que se causa en contra de los faltistas en ese sentido.

- ✓ Antes de que lleves acabo un juego o actividad, menciona si va a contar a favor de la competencia o no y el número de puntos que serán obtenidos por los ganadores. Si dejas esto para el final muchas sospechas pueden ser generadas hacia los ganadores.
- ✓ Anuncia cada semana cómo va cada Patrulla. Mejor aún, coloca un diagrama en el periódico mural.
- ✓ La recompensa que será dada a los ganadores puede ser algo difícil. Roland Philipps nos hace una advertencia ante esto:

> *La pregunta importante para considerar es, para qué es la competencia. Si un Educador Scout decide el objetivo de la competencia encontrará que las competencias de Patrulla caen y se pierden. Un Educador Scout que siempre está pensando en lo que quiere y no en lo que sus chicos desean, difícilmente podrá si es que falla, encontrar entusiasmo Scout en su Tropa.* (Roland Phillips en (Graham-Orlebar, 1958)

Qué verdadero es eso, tanto en una actividad particular como en un programa ya como un todo.

Fallas

Es adecuado esperar fallas de todos los tipos y todo el tiempo así como encontrarte con las y los Guías de Patrulla metiendo la pata en tanto hallas una Patrulla sentada y tumbada en campamento o también una Patrulla dividida por celos e incompatibilidad haciendo que sus chicas y chicos jamás trabajen juntos o se encuentren de acuerdo en tanto su campamento de Patrulla es un fracaso o que en el campamento de Tropa no se logra hacer que trabajen siguiendo las líneas de Patrulla y así sucesivamente «nosotros las conocemos muy bien y podríamos mencionar muchas experiencias similares más».

Pero hay que asegurarse de una cosa y es el hecho de que es necesario problematizar en las fallas que uno se va encontrando para generar las posibilidades de construir una Comunidad de Tropa adecuadamente organizada. Es necesario en ese sentido tomar las oportunidades que estas fallas muestran mediante el trabajo intelectual reflexivo en donde las cosas se han realizado de forma inapropiada y ponerlas a discusión en la Corte de Honor. Es requerido en ocasiones señalarse los errores uno mismo y dejar que alguien aprenda de ellos, preguntando más a las Patrullas que a otros, pero nunca esperando la perfección y evitando ser persuadido a eliminar el Sistema de Patrullas.

Todo el tiempo es necesario recordar que el principal propósito del Sistema de Patrullas es el de educar a las y los Guías de Patrulla para educar a sus chicas y chicos y que entre

todos conformen una Comunidad Educativa, efectivamente con muchos errores los cuales nos servirán de base educativa.

A ese respecto es importante señalar dos últimos puntos, el primero, es que el Sistema de Patrullas nunca se lleva por sí solo, necesita ser iniciado y mantenerse vivo por la energía y previsión de los Educadores. No es cierto decir que una vez que las chicas y chicos han sido colocados en Patrullas todo lo demás estará a la mano. Las chicas y chicos de nuestros días están completamente drogados con la tecnología y muy acostumbrado al entretenimiento que no requiera demandas intelectuales por lo que su iniciativa debe continuamente ser levantada y mantenida viva. Esto significa trabajo duro y manejo diestro por parte del Educador responsable.

En segundo lugar, cuando se esté tentado a dejar a un lado el Sistema de Patrullas en la Comunidad de Tropa hay que pensar por un momento cual sería la alternativa, el daño que otros métodos pueden hacer y las oportunidades que se pueden perder, en definitiva, el cerrar la oportunidad a la creación de «pandillas» y su desarrollo como comunidades educativas terminaría por conformar otro tipo de organización lejos de la propuesta Escultista crítico popular.

La alternativa común que muchos emplean es la «Tropa» manejada por los Educadores y sus ayudantes (similar a un sistema de Comunidad de Manada) en donde las órdenes remplacen a la decisión que pueden ser realizadas por las mismas chicas y chicos, y en donde la disciplina es impuesta desde arriba en lugar de llevarla por la propia Comunidad de Tropa empieza a no haber una necesidad de capacitación en

liderazgo, ni planificación alguna llevada por las chicas y chicos —sólo un rígido e inimaginativo cuerpo de arquitectura militar, con la mitad de la diversión y con el punto más difícil, sin Escultismo ni educación—.

CONSEJO DE PATRULLA

Para que las y los Guías de Patrulla logren comprender la trascendencia del Consejo de Patrulla es necesario practicar algunas estrategias de reunión similares con la Patrulla Flecha estructurando un sistema de rotación del presidente de ésta para que todas y todos los Guías de Patrulla tengan la experiencia y ventaja de aprender de la crítica constructiva de sus compañeros Guías de Patrulla.

El Consejo de Patrulla es simplemente una discusión con estrategias de creación de saberes en forma comunitaria de un grupo entusiastas de chicas y chicos que aportan ideas y ayudas para el beneficio de la Patrulla siendo importante el enfatizar que el Consejo de Patrulla es muy frecuentemente sólo una breve e informal reunión de los miembros de la Patrulla aunque debe de jugar un papel importante en la vida feliz de una Patrulla, es el tiempo en que la Patrulla se reúne para hablar las cosas intimas y de profundidad de cada integrante en donde éste tiene la oportunidad para expresarse en tanto se organizan actividades exitosas tras una concertada planificación.

El Consejo de Patrulla es usualmente una reunión bastante informal, aunque siempre en lo posible se llevan acuerdos al papel en alguna libreta de *Consejos de Patrulla*; en éste las chicas y chicos discuten lo que han hecho y lo que quieren hacer, las ideas son sugeridas, aceptadas o rechazadas, y los planes formulados, así mismo se discute la participación de la Patrulla en las actividades de la Comunidad de Tropa, los

planes para excursiones, campamentos y otros eventos en detalle. Durante estas discusiones el Guía de Patrulla reúne los sentimientos, recomendaciones e ideas de su Patrulla para presentarlas en las reuniones de la Corte de Honor.

La o el Guía de Patrulla debe proveer un liderazgo firme y no permitir que las discusiones se alejen del tema o se degeneren en una pelea, en tanto, debe ser particularmente cuidadoso de no imponer sus propias ideas por encima de la Patrulla simplemente porque es el Guía, siempre debe recordar que no es el jefe.

El Consejo de Patrulla puede ser llamado en cualquier momento que la Patrulla se confronte con un problema; por ejemplo, si la Patrulla está en un obstáculo en el camino y se encuentra con un barranco con la necesidad de realizar un puente, lo primero que hay que hacer es llamar a un Consejo de Patrulla para decidir cómo debe hacerse con la participación de todas y todos los integrantes, debatir y confrontar ideas y finalmente llegar a acuerdos para su actuar. De esta manera, cada miembro conoce el plan acordado quién hace, qué y cómo; también y quizá lo más importante de todo debido a cada miembro ha sido consultado, es que se tiene su interés personal y cada miembro lo siente como su puente.

El Consejo de Patrulla puede ser también usado para propósitos disciplinarios en forma de consulta a la Patrulla en lo que debería hacerse acerca de «Joel» quien nada más no trabaja en su Segunda Clase, o la Patrulla puede preguntar al Guía de Patrulla lo que intenta hacer con «Joel» ya que esta obviamente desilusionando a la Patrulla.

Registros de Patrulla

Generalmente hablando las chicas y chicos no disfrutan guardar registros o escribir Libros de Oro, en muchos casos porque recuerda demasiado al trabajo escolar y por esta razón es sabio reducir los registros guardados a un mínimo y animar a realizar cualquier iniciativa mostrada por ellas al llevar un control de la Patrulla.

El propósito de mantener registros es proveer información verdadera para referencia y un futuro uso, para ser útiles deben ser exactos y ser mantenidos a la fecha; hay muchas maneras en que pueden ser organizados los registros y la opción en cualquier Patrulla debe ser encargada al Guía de Patrulla para que lo consulte con la persona que mantiene cualquier registro especifico. Las tarjetas de Progreso u otras evidencias visibles de logro frecuentemente actúan como incentivos para el avance personal, sin embargo, si no son actualizadas pueden tener el efecto opuesto.

Una Patrulla debería mantener al menos:
1) Una tarjeta de progreso del avance de cada miembro.
2) Un registro de asistencia y deudas.
3) Un inventario del equipo de la Patrulla.

LA PATRULLA FLECHA

> *Para las experiencias de capacitación, los Guías de Patrulla (y posiblemente los Subguías) formarán una Patrulla, contigo como su Guía. Esta Patrulla es llamada Patrulla Flecha. De esta manera, tú entrenas a tus Guías de Patrulla en un mismo marco en donde ellos entrenaran a sus Patrullas; ellos no solo aprenden habilidades, sino también el cómo instruir y cómo conducir reuniones de Patrulla*. (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Muchas de las actividades de capacitación en las reuniones de la Patrulla Flecha estarán en preparación para las futuras actividades de la Comunidad de Tropa. Los Educadores prepararán y capacitarán a las y los Guías de Patrulla para estas actividades logrando obtener una buena eficiencia.

En el proceso de aprendizaje deberán hallarán el cómo descubrir e instruir en interesantes actividades involucrando las habilidades que están aprendiendo con la finalidad de transferirlo a sus Patrullas, pero con el color de sus propias personalidades e imaginaciones y adaptándolos al interés de sus chicas y chicos.

Las reuniones de la Patrulla Flecha pueden ser celebradas después de las reuniones de Tropa y antes de las reuniones de la Corte de Honor, digamos por media hora o una hora cada semana, o cada mes, cualquiera que sea la más conveniente. Es práctico en algunas Comunidades de Tropas capacitar a las y los Guías de Patrulla por media hora durante las reuniones de Tropa dejando las Patrullas a cargo de los Subguías.

No es necesario que las reuniones de la Patrulla Flecha sean tan largas como una reunión ordinaria de Patrulla y obviamente que no sean muy demandantes del tiempo de los Guías de Patrulla, en tanto el verdadero éxito de las reuniones de Patrulla de una Comunidad de Tropa dependerá casi totalmente de las oportunidades de entrenamiento, capacitación y entusiasmo traídos a las reuniones de la Patrulla Flecha por los Educadores.

Los líderes de la Patrulla (que deben de ser los Guías) reciben capacitación, educación y guía a través de tres principales caminos:

1. — **La Corte de Honor**. Mientras las reuniones de la Corte de Honor tienen su propósito especifico en la Comunidad de Tropa, un Guía de Patrulla aprenderá mucho acerca de sus responsabilidades entendiendo la naturaleza humana y desarrollando un sentido del carácter a través de las discusiones que se abordan. Cuando los Educadores asisten a las juntas de la Corte de Honor verificarán las oportunidades para proporcionar experiencias de aprendizaje de manera equilibrada con la finalidad de no abusar.

2. — **La Patrulla Flecha**. Las juntas de la Patrulla Flecha proveerán oportunidades para que los miembros aprendan a desarrollar nuevas habilidades, progresar con su Progresión personal, preparar las actividades venideras y aprender por experiencia propia, por ejemplo, el cómo resolver algunos de los problemas de su liderazgo.

3. — **Atención personal**. Mucha de la dirección que un Guía de Patrulla recibirá será a través del dialogo con los Educadores y es importante darse cuenta de que las posibilidades de desarrollar su potencial como Guía únicamente serán realizadas si su educación es resultado de un aprendizaje mutuo-comunitario.

LA CORTE DE HONOR

> *La Corte de Honor es una parte importante del Sistema de Patrulla. Es un comité presente que establece los asuntos de la Tropa.* (Baden-Powell en (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

El momento en que un Guía de Patrulla acepta la encomienda intenta convertiste no sólo en un líder, sino en dos. ¡Una pareja siamesa! Es decir, un líder para su Patrulla, pero al mismo tempo un líder en la Comunidad de Tropa con el deber de actuar en la tarea de coordinar la Comunidad de Tropa.

Una de las primeras responsabilidades con las que se cuenta es el de ser un integrante de la Corte de Honor donde podrá representar, más no suplantar, a las chicas y chicos de su Patrulla ejerciendo lo que se denomina el Poder Obediencial, es decir, obedecer el mandato de su Patrulla y del Escultismo.

En la famosa Corte de Honor las y los Guías de Patrulla se reúne con los otros Guías de Patrulla en intervalos regulares para planear no sólo las actividades de la Comunidad de Tropa para discutir y resolver los problemas de la Comunidad de Tropa, sino sobre todo para hacer comunidad, es decir, practicar en todo momento la solidaridad y camaradería hacia el beneficio de cada una de las y los integrantes de la Comunidad de Tropa.

En la Corte de Honor las chicas y chicos cuentan con la oportunidad de expresar las intenciones y esperanzas de su Patrulla, explicar lo que está pasando y lo que se espera hacer con la adecuada ayuda y guía para conducir los asuntos de su Patrulla y capacitar a sus chicas y chicos.

El deseo es que la Corte de Honor levante inspiraciones para hacer a cada Patrulla hacerla la mejor educativamente hablando y haciendo ver a las y los Guías de Patrulla que el conducir una buena Patrulla que toma parte activa y leal en la vida de la Tropa, se traduce en resultados beneficiosos para la Comunidad entera.

La asistencia

Todas y todos los Guías de Patrulla y el Educador Pedagógico (responsable) de la Comunidad de Tropa; algún Educador puede estar presente como un asesor y guía. En ocasiones el Subguía también pueden estar presentes para unirse a la planeación cuando la Comunidad de Tropa tiene sólo dos Patrullas o está iniciándose.

La Corte de Honor es una reunión de planeación y servicio en todos los sentidos de la palabra, y debe ser conducida a lo largo de líneas formales dentro de lo posible con presidente (generalmente el Guía de Guías), un secretario y un tesorero son necesarios siendo ocupados por la elección de los miembros de la Corte de Honor.

Estas posiciones no son permanentes y las elecciones

deben hacerse cada año, usualmente en otoño y cada uno de los integrantes debe probar de tiempo en tiempo cada una de estas posiciones.

Reuniones de la Corte de Honor

Para ser efectiva, la Corte de Honor debe reunirse regularmente, en ocasiones una pequeña reunión seguida de una junta de Tropa cada semana es satisfactoria, especialmente si los Educadores les han sugeridos puntos de trabajo para aprovechar eficientemente el tiempo. Por otro lado, se puede añadir una reunión larga una vez al mes para aquellos puntos que requieren mayor centralidad brindando a la Corte de Honor la oportunidad de discutir problemas más a fondo y de planear eventos a detalle.

Le corresponde a cada Corte de Honor individual establecer su propio tiempo adaptándose a las condiciones de la Comunidad de Tropa y las distancias en las que se encuentren las y los Guías de Patrulla, si bien la tecnología puede ser un gran auxiliar, siempre el trabajo presente es invaluable, sin embargo, precisamente la facilidad que ahora tenemos para mantenernos «conectados» logra en ocasiones no aprovechar el tiempo y eludir los asuntos, por lo que el presidente y el secretario deben trazar una agenda y seguirla sugiriendo para ello, una típica reunión de Corte de Honor que podría ser:

La o el Educador Pedagógico de la Comunidad de Tropa es el presidente por primera vez (posteriormente delega esa posición al Guía de Guías) quién enseña a los demás cómo

convocar, hacer los preparativos y tomar su papel.

El secretario lee el acta de la última reunión, siendo corta y va al punto, en tanto un Guía de Patrulla guarda el acta que es aceptada como se lee. Se menciona: «Todos a favor», responden «Siempre lista/o».

De aquí vamos a los asuntos inconclusos en primera instancia o aquellos que no se han cubierto como quedó programado, mientras el Educador reporta que ha localizado a un experto natural para ir a la próxima excursión con la Comunidad de Tropa, de igual forma alguien más reporta en el punto de reciclaje los precios del papel desechado y así sucesivamente, uno después de otro, algunos de los integrantes **reportan los proyectos asignados en las reuniones anteriores**.

Ahora turnan planear sobre el próximo mes, los planes a largo plazo ya han sido hechos y hora es tiempo de ponerlos en acción teniendo como tema base el *Buen Vivir*.

Las sugerencias son ofrecidas para una excursión de exploración en tanto un número de lugares son sugeridos, discutidos y finalmente es seleccionado uno por mayoría de votos en tanto se ha puesto énfasis especial en la brújula, lectura de mapas y orientación para llegar a él en tanto se contacta con un colectivo del lugar para verificar si hay posibilidades de aprender algo sobre *Buen Vivir* en la localidad.

La discusión continúa sobre todo porque el proyecto requiere de bastante planeación y capacitación, además de la

interacción con otras personas ajenas a la Comunidad de Tropa, de tal suerte que lentamente el programa para las próximas semanas adquiere forma: demostración en el uso de la brújula, estudio de mapas, juegos dentro y fuera del local que incluyan trabajar con la brújula, revisar el equipo de excursión, menús, listas de comida, contacto con el colectivo del lugar con la finalidad de aprender a cuidar las abejas participando en un taller de apicultura, así pues, se ha desprendido una lista entera de cosas por hacer en las Reuniones de la Comunidad de Tropa y de Patrulla hasta que el gran evento llegue.

El Guía de Guías toma nota y poco a poco empieza a asumir su papel como presidente de la sesión, plasma en la libreta de Corte de Honor lo que logrará obtener la emoción de las Patrullas.

¡Asuntos nuevos!, ahora es cuando se añaden, es tiempo de tomar otras decisiones, sobre todo porque la Comunidad de Tropa ha sido invitada para vender boletos para el carnaval, una petición rechazada cortésmente porque no se adecua a los fines educativos en tanto es recibida otra petición por parte de las y los Scouts para servir al concierto del municipio, la cual es aceptada ya que se explica su valor educativo.

Por otro lado, un curso de primeros auxilios se avecina y se pregunta si ¿Alguna de las Patrullas está interesada? Otros puntos surgen para una decisión, son reglamentados, asignados a alguien para investigar u organizar.

Ahora, cada Guía de Patrulla tiene la oportunidad de pararse ante la Corte de Honor y reportar sus actividades de

Patrulla desde la última reunión, qué reuniones han sido sostenidas, qué proyectos de servicio se han emprendido, qué chicos han avanzado. Todo lo que muestre el progreso de la Patrulla, la Corte de Honor se ha convertido en una especie de auditor interno.

En tanto se van relatando las actividades y problemas de cada Patrulla, las y los Educadores tiene la oportunidad de decir algunas palabras, sugerencias, opiniones y entonces la junta de Corte de Honor es manejada adecuadamente. Es importante señalar que las reuniones interesantes que muestran el progreso y mantienen a todos sus integrantes en sus lugares, por lo que cada participante debe contribuir en las discusiones e integrarse en la planeación con la finalidad de representar el pensamiento de las Patrullas y presentar sus ideas

El trabajo de la Corte de Honor

La Corte de Honor es el cuerpo gobernador de la Tropa. Es responsable de:

(1) **Salvaguardar el Honor de la Tropa.** — Ésta, es la primera y la más importante de las funciones de la Corte de Honor, por lo que las y los Guías de Patrulla deben contar con un sentimiento de responsabilidad tanto personal y comunal, por tradición y honor dentro del Escultismo, en consecuencia, una Comunidad Educativa sin Honor ni sentimientos de responsabilidad no contribuirá adecuadamente para que valga la pena el

trabajo realizado en el desarrollo y educación de sus integrantes o del Movimiento entero.

La Corte de Honor y las y los Guías de Patrulla que la conforman deben colocar el estándar más alto posible en cuanto a inteligencia, cortesía y eficiencia en general, por lo que el espíritu de comunidad hará más que cualquier otra cosa desarrollar el espíritu correcto de la Comunidad de Tropa.

Para darle esa importancia adecuada, se sugiere que todas y todos los aspirantes nuevos deben presentarse ante la Corte de Honor antes de que se unan, para que las tradiciones de la Tropa y la función de la Corte de Honor puedan serles explicadas en tanto son enterados de lo que se espera de ellos a cambio por el privilegio de pertenecer a la Comunidad de Tropa. **La membresía debe ser tratada como un privilegio, no dejes que ninguna chica o chico piense que eso se puede tratar muy a la ligera.**

Antes de que alguna chica o chico realice algún proyecto para una insignia preferentemente debe ser escuchado por la Corte de Honor con la finalidad de apoyar a que las chicas y chicos están listos para aprobar los requisitos técnicos (ahorrar, no desperdiciar el tiempo de los examinadores) y que se haya mostrado el espíritu correcto y la cantidad del esfuerzo en la preparación evitando actitudes individualistas abandonando a los demás integrantes de la Patrulla, de igual manera, si una chica o chico puede estar listo para su Primera Clase sin interesarle vivir su Promesa Scout, lo que evidencia que **no está listo, tratando de explicarle del porqué** estamos en el Escultismo**.**

Una acción de acompañamiento puede y debe ser llevada a cabo por un Guía preocupado ante una acción de indisciplina o violencia, usualmente después de consultarlo con chica o chico, así mismo, si es un problema serio puede que sea necesario dilucidarse ante la Corte de Honor para considerar el asunto, de igual manera, la chica o chico responsable de cualquier acción se le debe dar la oportunidad de presentar su opinión ante la Corte, la cual entonces, decide la acción necesaria a tomar.

(2) **Planeación del programa.** — Como resultado de una Patrulla en Consejo, cada Guía de Patrulla trae ideas y deseos de su Patrulla para notificar ante la Corte de Honor con la finalidad de ser discutidos y votados para ser incluidos como material de programa, de tal suerte que los programas de la Comunidad de Tropa son construidos con lo que la mayoría de las chicas y chicos quiere.

La idea no es simplemente establecer la clásica democracia de mayorías —no creemos en la democracia liberal—, sino también verificar las necesidades particulares e integrando a aquello que permite que todas y todos participen y no sólo decidiendo lo que requiera la mayoría, sin en ese sentido, no se estará logrando construir la comunidad, por consiguiente, un buen Guía de Patrulla tiene que aprender a representar a su Patrulla y proponer cada caso incluso si no está de acuerdo personalmente persuadiendo a su Patrulla de sostener lealmente cualquier decisión comunitaria, incluso cuando éstas estén en contra de sus propios deseos aceptando

la diversidad con ecuanimidad.

La planeación del programa se sugiera sea lograda en tres etapas: Largo plazo, corto plazo y planes inmediatos.

La planeación a largo plazo consiste en establecer objetivos para conseguirlos durante el año que viene al observar los acontecimientos especiales programados por ocurrir y desarrollando temas en general e ideas las cuales ayudarán a lograr los objetivos de la Comunidad de Tropa no debiendo ser tan grandes o complicados, muchos asuntos y excesivos detalles en esta etapa causarán congestión y confusión ante demasiadas cosas para propagar «entusiasmo» que bien pueden terminar en indiferencia.

La planeación a largo plazo es mejor hecha en el periodo de julio y agosto, y el lugar ideal es un campamento de verano cuando un evento especial dentro de éste puede estar dedicado a ello, tal vez en la última fogata del campamento, así la Comunidad de Tropa puede poner algunas de las aventuras en el almacén y concentrarse en ellas posteriormente.

Por otro lado, la planeación a corto plazo son los principales asuntos de la especial Corte de Honor mensual por lo que el plan a largo plazo es tomado y expandido para cubrir el futuro inmediato, usualmente el periodo de los siguientes dos o tres meses agregándosele detalles y posiblemente algunos objetivos adicionales incluidos en tanto se organizan las responsabilidades asignadas.

Finalmente, la planeación inmediata es hecha por la o las

personas responsables de la actividad usando el plan a corto plazo presentado por la Corte de Honor como una base integrando las sugerencias de última hora y, para los planes finales, serán establecidos en las reuniones de Corte semanales al terminar la junta.

Algunos minutos se deben también tomar en la Corte de Honor de medio mes para analizar el último programa y así aprender de los errores, anotar que fue popular y hacer los ajustes necesarios para los próximos programas.

Además de planear los programas, las y los Guías de Patrulla deben estar acostumbrados a seguir las juntas de Comunidad de Tropa y Patrulla, y la Comunidad Tropa debe estar acostumbrada a ellos también, con ello, si un Educador no puede asistir a una junta, **quien sea Guía de Guías puede asumir el cargo sin ningún problema o comentario inusual.**

Durante una junta de Tropa (pero no necesariamente en todas las juntas de Tropa) cada Guía de Patrulla debe ser responsable de una actividad la cual el preparará y llevará acabo él mismo. Ocasionalmente los guías de Patrulla deben dirigir una toda una junta ellos mismos.

(3) **Administración general.** — la Corte de Honor también protege los fondos de la Tropa (cuotas semanales) siendo responsable por el mantenimiento adecuado del equipo de la Comunidad de Tropa y algunas decisiones en general que afecten a la Comunidad de Tropa.

Código de la Corte de Honor

Como un auxilio valioso para establecer y mantener una tradición de operación sensata de la Corte de Honor, **se recomienda fuertemente que cada Comunidad de Tropa adopte un código de Corte de Honor** el cual debe ser visible en cada reunión de Corte de Honor y debe ser usada o presentada en forma de tarjeta a cada Guía de Patrulla a la hora de su investidura como Guía de Patrulla, sirviendo como una guía para el trabajo que tiene que hacer, un recordador constante de la responsabilidad la cual tiene licencia de manera simple y directa al punto.

El alcance al que una Corte de Honor puede ser dejada a sí misma depende de la experiencia y la capacitación de las y los Guías de Patrulla, necesitando bastante entrenamiento y guía para su trabajo con la Corte de Honor estando los Educadores alimentando sus ideas y sugerencias para estimular su imaginación, siendo un catalizador que estimula la acción de sus Guías de Patrulla experimentando la acción del Sistema de Patrullas, por lo que la Comunidad de Tropa sólo puede estar tan bien como su Corte de Honor.

Aquí está una sugerencia de Código, pero cada Corte de Honor debe escribir el suyo

Es el deber de cada miembro de esta Corte de Honor:

1. Establecer un buen ejemplo en la vivencia de la Promesa y la Ley Scout.
2. Conservar el Honor y las tradiciones de la Tropa.

3. Querer a sus Scouts y ser su amigo.
4. Considerar los deseos de su Patrulla antes que los suyos propios.
5. Ser justo al juzgar.
6. Atenerse gustoso a las decisiones de la mayoría.
7. Respetar las discusiones secretas de la Corte de Honor.
8. Asistir fielmente a los Educadores en la operación eficiente de la Tropa.

Aquí es donde hay una verdadera oportunidad de enseñar a las y los Guías de Patrullas lo que significa la responsabilidad; al otorgarles una visión de trabajo del único método de organización comunitaria haciendo que todas y todos los integrantes de la Comunidad de Tropa vean que ésta no es llevada únicamente por una persona sino por un grupo de personas, la cual cuenta con una autoridad delegante estableciendo estructuras y reglas para la comunidad.

Finalmente, la Corte de Honor enseña a las chicas y chicos cómo tomar decisiones (en especial si frecuentemente las y los Educadores se sientan atrás y dicen «es su decisión») y todas las decisiones tienen buenos y malos resultados señalando convenientemente las consecuencias de éstas tendiendo en cuenta los siguientes puntos los cuáles no deben ser olvidados.

La Corte de Honor se debe reunir regularmente —cuando menos una vez cada quince días— preferentemente una vez al mes de forma larga. Si no lo haces, pronto te encontrarás tomando decisiones que en realidad se le deben dejar a ésta.

La Corte de Honor debe realmente decidir cosas

otorgándoles auxilio tanto como se pueda a las y los Guías de Patrulla, así como reconocimientos cuando se encuentren más o menos en las líneas adecuadas y no dando advertencias cada vez que cometen errores, pero aprenderán de ellos; la frase «te lo dije» debe servir de inicio reflexivo.

En otras ocasiones el Educador responsable tendrá que influenciar y vetar, pero debe explicar del porqué. «Si se entiende que el Educador tiene el veto final de las decisiones que se toman en la Corte de Honor, es casi seguro que jamás tendrá que usarlo» (Graham-Orlebar, 1958).

Nuevamente todo el tiempo hay que mantenerlos informados de las decisiones que se han tomado con la finalidad que se les explique del por qué a veces se realizan cosas que no se les consultó para que tomaran ellos la decisión.

De igual forma, realza el punto de que los procedimientos de la Corte de Honor son discretos, sobre todo en la cuestión de debates, que no sean cuestiones públicas y que incluso abran debates fuera de las esferas de la propia Comunidad, eso permite hacerles saber de su importancia.

Los Educadores no deben actuar como presidentes, hay que elegir adecuada y preferentemente quien es Guía de Guías sentándose junto o atrás de ella o él para que se le pueda dar una palmada o comentario puntual sin que se disturbe la reunión y así los otros miembros puedan ver en esa dirección cuando hablen directamente contigo —como seguramente lo harán—.

Lleva un procedimiento formal de reunión, especialmente en la lectura de minutas, el presidente y secretario y la solicitud de palabra por medio del presidente.

> *La gran ventaja de la Corte de Honor es, más que nada, el animar al Sistema de Patrullas y consolidar el espíritu de Patrulla. Cada Guía es consciente de la responsabilidad de su Patrulla, pero no siente tan claramente esa responsabilidad que cuando lo hace en una reunión de la Corte de Honor.* (Graham-Orlebar, 1958)

Frecuentemente es necesario impresionar a las y los Guías de Patrulla al mencionarles que son los representantes de sus Patrullas y consecuentemente, hacer que su trabajo sea poniendo la mirada el punto de vista de la demás gente, incluso aunque no estén de acuerdo con ella dando una amplia oportunidad de ir a sus rincones de Patrulla, o realizar una reunión con su Consejo de Patrulla contando con información adelantada de los aspectos que serán discutidos en la Corte de Honor.

Trata de enseñarles la difícil lección de que la decisión de una mayoría debe ser aceptada por la minoría de manera adecuada, tanto como si fuese unánime.

La Corte de Honor es una buena oportunidad de recordarle a los Guías de Patulla de su responsabilidad para cada Scout en su Patrulla, preguntándoles en turnos un reporte sobre sus Scouts (particularmente en sus progresos), y entonces abrir preguntas de los otros Guías y el Educador responsable de la Comunidad de Tropa. Roland Philipps nos da

un buen ejemplo de ello:

> *Al Guía de Patrulla debe preguntársele, por tanto, del porqué un Scout se encuentra llevando una Estrella de Antigüedad cuando no ha aún logrado una Especialidad, o tal vez se le tendría que preguntar sobre Tom Smith, quien ayer se rompió el brazo, si es que se encuentra en casa o en el hospital y si es que está en el hospital, cuando lo visita.* (Roland Philipps en (Graham-Orlebar, 1958)

Cuando la Corte de Honor está manejando la parte disciplinaria como elemento de su trabajo para «garantizar el honor de la Tropa», es necesario que el acto lleve la solemnidad adecuada. El siguiente procedimiento propuesto tal vez sea el mejor.

En presencia del ofensor, el caso debe ser delineado por el presidente o por quien haya traído al Scout ante la Corte de Honor dando la oportunidad de exponer su asunto y en caso de ser necesario, se presentarán testigos. Es necesario aplicar un proceso de educación popular, es decir, hablar, verificar información, confrontar ideas o hechos, negociar y finalmente acordar, en ese sentido tras la discusión dialéctica se le da una nueva oportunidad de hablar antes y después de que se dio el veredicto; la importancia del proceso educativo incluso en caso de diferendos es sustancial, ya que toda acción en el Escultismo debe ser una acción educativa.

Para evitar la dificultad de rehusarse un Scout a presentarse ante la Corte de Honor que pueda terminar en una salida de él como miembro de la Comunidad de Tropa, es muy

bueno el llevar a cabo reuniones de emergencia que lleven a cabo en ocasiones la acción disciplinaria, siendo particularmente efectivas al finalizar las reuniones de la Comunidad de Tropa o en un campamento, lo importante es también marcar que la velocidad en hacer Justicia es importante ante cualquier altercado promoviendo un buen efecto disciplinario serio.

Humildad, lealtad, responsabilidad y una cimentación en el proceso pueden ser enseñados por medio de la Corte de Honor, por lo que es increíble que algunas Comunidades de Tropa se quieran manejar sin ella.

La forma de llevar una Corte de Honor es enseñar en la práctica durante ésta, para mayor facilidad se debe llevar un orden del día indicando los puntos importantes y las fases, siendo importante por ello que un nuevo Guía de Patrulla siempre sea inducido dentro de la Corte de Honor en una reunión especial convocada con tal propósito, tan pronto como el obtiene sus barras; la primera reunión de un Scout como Guía de Patrulla debe de ser ante la Corte de Honor en donde preferiblemente los Educadores no dirijan dicha ceremonia dejando que las chicas y chicos la manejen por sí mismas.

Qué es la Corte de Honor

La Corte de Honor es tan antigua como el Escultismo y en opinión de muchas personas es absolutamente fundamental al éxito del Escultismo en la Tropa, pero si no la analizamos desde un sentido educativo representará simplemente un concepto dogmático. Por otro lado, sin la Corte de Honor tratando de

llevar a cabo su trabajo en forma efectiva, el Sistema de Patrulla mismo no solo está destinado a fallar, sino que en algunos aspectos resultará potencialmente peligroso.

A través del Escultismo tenemos siempre el problema de desarrollar, por una parte, la confianza personal, que es una cosa muy diferente de la autosuficiencia y, por otra parte, mostrar a las chicas y chicos mediante las actividades del Escultismo la importancia de las relaciones con las demás personas al brindarle gradualmente un panorama desprendido de todo cuanto hace.

El Sistema de Patrulla aplicado sin la Corte de Honor puede casi imperceptiblemente conducir al egoísmo, a la arrogancia y a otras muchas más características indeseables en los grupos de forma general, por lo que su implementación dentro de la Comunidad de Tropa Scout consolida a ésta como valía para sus integrantes, debe dirigirse usando el Sistema de Patrulla, siendo que éste último debe incluir un claro entendimiento y aplicación de la Corte de Honor.

Cuando se piensa sobre las Comunidades de Tropa ejemplares nos referimos a aquellas las cuales la Corte de Honor realiza sus funciones con Guías de Patrulla que poseían un sentido de responsabilidad comunitario y en donde el énfasis radicaba en el cumplimiento del compromiso Educativo dentro de ésta, consecuentemente unas de las frases generales que podemos rescatar de Baden-Powell sobre la Corte de Honor son:

La Corte de Honor está formada por el Encargado

Educador Pedagógico y los Guías de Patrulla, o en el caso de Comunidades de Tropas pequeñas, por los Guías de Patrulla y los Subguías. En muchas Cortes el Educador Pedagógico asiste a las reuniones, pero no vota. La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de trabajo, campamentos y otros asuntos concernientes al manejo de la [Comunidad de] Tropa. Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la [Comunidad de] Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competiciones, etc., se harán públicas. (Baden-Powell en (Thurman, 1958)

Es importante comprender que el concepto de «secreto», por nuestra perspectiva no es tan bien recibido, más bien sería secrecía. En ocasiones las discusiones pueden llevar a suscitarse momentos álgidos que para los externos podrían parecer una posible ruptura, de igual forma, cuando se apoya a una chica o chico en un asunto especial donde la Comunidad va a participar en subsanar tras las sugerencias de las autoridades en la materia (psicólogos, pedagogos, abogados, etc.) es importante que sólo se sepa lo necesario y lo adecuado en concordancia con la madurez de las chicas y chicos que participan en la Corte de Honor, así como de los integrantes de la Comunidad de Tropa. En forma de ejemplo, posiblemente alguna chica o chico fue objeto de abuso sexual, tal vez si se cree conveniente es probable que algunos de los integrantes de la Corte de Honor estén enterados dado que el encargado de Mentoría sugiere apoyo de sus pares en la cuestión afectivo emocional, sin embargo, esto significará

que no sea dado a conocer públicamente y sin intención se dé una estigmatización o revictimización. De ahí que es muy importante comprender que hay de asuntos a asuntos, como sea, no deberán guardarse secretos de lo que podría estar prohibido o es legalmente, éticamente incorrecto.

No tan sólo una idea.

Es probable que hayas escuchado una de las palabras más estereotipadas en la vida común la cuales es 'inspiración', siendo esto debido a que la inspiración sola y etérea, nunca ha logrado ni producirá nada; es solamente cuando la inspiración se construye sobre cimientos firmes de hechos sólidos que hace posibles logros tangibles de ahí que es importante pasar del sueño, a la ensoñación creativa para lograr finalmente el acto y la Corte de Honor es, o debe ser, una sólida realización de actos creativos.

La mayor parte de las personas si recurren a la historia verificarán que 'Escultismo para Muchachos' es inspiracional porque cumplía con un modelo práctico de desarrollo educativo entretenido, consecuentemente la primera y más importante función de la Corte de Honor, y que a menos que pueda transmitir a sus Guías de Patrulla este sentido de responsabilidad acerca de la construcción de un código ético a través de una tradición y del honor con fines de cumplimiento educativo tanto para el desarrollo personal como comunitario, es probable que la Corte de Honor no sea tal cual como la ideó Baden-Powell, lo importante es que no se convierta en otro comité más de reuniones ya que la Corte de Honor está en un

nivel mucho más elevado al concernirle primariamente aquellas cosas de la realidad educativa de la Comunidad de Tropa, especialmente los aspectos *sentipensantes*, como son las emociones, los sentimientos y las sensibilidades de la gente, siendo mediante la Corte de Honor, que el espíritu del Escultismo (en su vertiente Crítico-Popular), y por lo tanto, el espíritu trascendental de nuestra Comunidad de Tropa deberá crecer y florecer.

Los Educadores, especialmente cuando hay una adición a la Corte de Honor debida al nombrarse un nuevo Guía de Patrulla tratan de volver a explicar las características de la Corte de Honor tratando de abarcar claramente delineando los objetivos educativos antes de cada reunión; es vital el conocimiento de lo que se supone se va a hacer dejando en lo posible el trabajo y la dirección a los propios Guías de Patrulla con loa finalidad de que encuentren el modo de alcanzar el éxito, por ello, una Corte de Honor que se reúne sin ningún propósito particular, difícilmente encontrará uno.

Es cierto que todos los que hemos tratado de llevar a la práctica el Sistema de Patrulla lo hemos encontrado difícil y algunas veces desagradable e incluso en ocasiones hemos sido rebajados por Guías de Patrulla individualistas, especialmente en las últimas épocas del capitalismo neoliberal, en el otro sentido y más frecuente, es que los Guías de Patrulla sean infravalorados por los Educadores, pero la reflexión sobre los resultados educativos muestra que el esfuerzo por efectuar el trabajo de acuerdo con los lineamientos ha producido el robustecimiento y la **unidad espiritual**, que es esencial a la dirección adecuada de cualquier Comunidad de Tropa. En otras

palabras, es necesario ir construyendo el camino del Método Escultista Crítico Popular y no ceder ante las dificultades propias de un trabajo fuera del modelo sistémico que fácilmente nos invitan a hacer las cosas por algunos caminos diferentes; es requerido consecuentemente tener bases teóricas profundas para poder dilucidar el camino hacia el cumplimiento del propósito por lo que, los Educadores requieren mucho análisis teórico práctico, siendo ésta una de las características esenciales requeridas de todo Educador de Comunidad.

La formación de la Corte de Honor hacia la formación de nuevas Comunidades de Tropa es muy importante, siendo el modo adecuado procurar desde el inicio que la Corte de Honor se desarrolle adecuadamente dejando posteriormente que la Comunidad de Tropa crezca por medio de ella con la sabiduría de iniciarla con pocos muchachos o, de cualquier modo, dar especial atención a los aspirantes mayores que presumiblemente serán la primera remesa de Guías y Subguías y tan pronto como hayan pasado las pruebas de Tercera Clase y hayan hecho su Promesa deben constituirse en Corte de Honor y empezar a establecer las tradiciones sobre las cuales va a de cimentarse la Comunidad de Tropa otorgando a las y los Guías de Patrulla seleccionados la oportunidad inmediata de hacer sugerencias sobre las actividades comprendiendo los caracteres de cada Guía de Patrulla.

Para aquellas Comunidades de Tropa ya en marcha, es necesario hacer una pausa y recordar que la confección de cualquier Corte de Honor está por las necesidades del momento cambiando constantemente en tanto sus integrantes

crecen en el Escultismo y pasan a otra Comunidad educativa del Movimiento por lo que puede ser un tanto perjudicial que en una Comunidad de Tropa los integrantes de la Corte de Honor permanezcan por demasiado tiempo siendo necesario formar continuamente a nuevos integrantes en un flujo interminable de aspirantes a mantener viva la jovialidad de la Comunidad de Tropa.

Inducción a la Corte de Honor

El nuevo miembro sabe el papel jugado por la Corte de Honor desde la experiencia con su Patrulla en la Comunidad de Tropa, sin embargo, es necesario realizar una reunión que explique a detalle lo que se hace en la arena. La reunión de la Corte de Honor en la cual el nuevo Guía de Patrulla es inducido debe ser diseñada especialmente para darle una idea de su operación siguiendo su rutina normal de apertura y cierre, aunque posiblemente no habrá minuta dado que la agenda estará confinada a instruir a su nuevo miembro.

La o el Guía de Patrulla presidente da al nuevo miembro un breve panorama del papel jugado por la Corte de Honor y si es posible, acotará con uno o dos ejemplos de eventos recientes en la Comunidad de Tropa su funcionamiento, así mismo se le explicará sobre el código de la Corte de Honor el cual, es leído, discutido y posiblemente se le dará una copia al nuevo miembro, así mismo se expondrá al nuevo Guía de Patrulla la responsabilidad añadida que tiene, no solo a su Patrulla, sino como uno de los gobernadores de la Comunidad de Tropa desde el poder obediencial siendo importante que el rol del Educador de la Comunidad de Tropa como consejero en la

Corte de Honor sea claro.

La o el tesorero de la Corte de Honor brevemente revisa la posición financiera de la Comunidad de Tropa y menciona algunos de los Planes inmediatos para los que se ha presupuestado, la o el secretario de la Corte de Honor explicará acerca de los detalles y otros aspectos de su trabajo, para finalmente quien funge como Presidente de la Corte de Honor deberá entonces preguntar al nuevo miembro si tiene alguna pregunta para ser discutida y respondida para dar por concluida la reunión o, si la Corte de Honor lo desea, se empezara la lectura de la minuta de la última reunión.

Incluso en Comunidades de Tropas establecidas, es muy importante que la reunión de inducción sea cuidadosamente planeada y que los miembros de la Corte de Honor conozcan sus respectivas partes y aportaciones, la o el nuevo Guía de Patrulla debe darse cuenta de que ser un miembro de un cuerpo gobernante no es una responsabilidad que se tome a la ligera o descuidadamente siendo la inducción normalmente completada en 15 minutos y seguramente no tomará más de media hora.

El nuevo miembro reunirá más instrucción de sus compañeros Guías de Patrulla, de ti en las subsiguientes reuniones de la Corte de Honor y en otros momentos en que se dé la oportunidad.

Los Guías de Patrulla y sus Patrullas.

Los Guías de Patrulla asisten a la Corte de Honor por propio

derecho a desempeñar su papel como guardianes del código de ética de la Comunidad de Tropa y su papel en los asuntos y planeación de las actividades, aunque están ahí también como representantes mandatarios de sus Patrullas siendo este último punto es la parte más difícil de llevar adelante de todo el asunto requiriéndose trabajo para evitar las inclinaciones egoístas imponiéndose sólo el punto de vista personal de los Guías de Patrulla, siendo también importante educar a las chicas y chicos sobre el poder obediencial en vida democrática aprendiendo a representar a los Scouts de su Patrulla y a exponer su caso aun cuando personalmente no esté de acuerdo, hablando a favor de su Patrulla y no meramente en su nombre propio. Para ello se sugieren tres grandes lecciones en el arte de vivir con otras personas en comunidad las cuáles son:

1. Aprender a exponer el caso de otras personas, con empatía y solidaridad.
2. Aceptar el éxito graciosamente y los fracasos sin resentimiento, y
3. Asegurar la lealtad completa de la Patrulla en seguir con la voluntad de la mayoría. Posiblemente este será el punto más difícil y ocasionalmente es desagradable, pero al ensayarlo se robustecerá el carácter y, después de todo, esto es de lo que se trata el Escultismo.

Puede suceder que la Patrulla Búhos en Consejo de Patrulla haya decidido que la Comunidad de Tropa deba hacer un poco más de trabajo en sexualidad; el Guía de Patrulla está de acuerdo y va a la Corte de Honor determinado a exponer el caso de ampliar los conocimientos sobre sexualidad tan contundentemente, que las y los demás Guías de Patrulla

estarán de acuerdo. Aun cuando presenta su caso con habilidad, no obtiene ningún apoyo; la Corte de Honor decide que lo que se necesita es más trabajo sobre huertos urbanos. El Guía de Patrulla de los Búhos, quien ha hecho un buen trabajo, pero sin lograr éxito, debe regresar y asegurar el apoyo entusiasta de la Patrulla Búhos en huertos urbanos, que es a lo cual va a dedicarse la Tropa.

Siendo el Escultismo tan deliciosamente elástico, podrá regresar y decir: «Bien, vamos a hacer huertos urbanos con la Comunidad de Tropa, pero como Patrulla durante nuestras propias reuniones nos pondremos a trabajar en educación sexual». Es una fuerza tremenda que las y los Guías de Patrulla puedan aprender las lecciones que esto conlleva y que pueda asegurar la lealtad con algo que ni con mucho deseaba, y que aún tenga el empuje, el entusiasmo y la energía para seguir adelante y hacer las cosas que su Patrulla quiere hacer.

Relación entre la Corte de Honor y la Patrulla

Convertirse en un Guía de Patrulla y un miembro de la Corte de Honor es un gran paso en la vida de una chica o chico, no sólo toma la responsabilidad de guiar a una Patrulla, sino que también comparte la responsabilidad de la Comunidad de Tropa como parte de un todo. Quizá por primera vez en su vida tendrá que aprender a balancear sus propios deseos y esos, de su particular grupo (Patrulla), contra el bienestar del principal cuerpo (Comunidad de Tropa), teniendo que aprender a pensar por la Comunidad de Tropa como un todo, así como para su propia pandilla.

La discusión en la Corte de Honor lo guiara a darse cuenta de que una opinión expresada por la Patrulla no es, después de todo, el mejor interés de la Comunidad de Tropa y debe aprender a manejar dichas situaciones justamente requiriendo el desarrollo de no sólo un sentido de proporción y razonamiento, sino también de un grado de arrojo ético juzgando imparcialmente cuando se trate de un asunto de disciplina o de poner un estándar siendo lo más objetivo incluso con los integrantes de su propia Patrulla tanto como lo haría con los miembros de otras Patrullas.

Honor de la Comunidad de Tropa

La Comunidad de Tropa representa a los Escultas en la comunidad, y por sus acciones serán juzgados, consecuentemente cualquier problema, bueno o malo, que son los más comúnmente mostrados al público, se analizarán desde la óptica educativa, cómo se puede sacar provecho máximo de cualquier situación siendo consideradas las múltiples alternativas por la Corte de Honor, así como verificar la forma en que se establecerán las relaciones públicas durante las actividades en que participe la Comunidad de Tropa, por ejemplo, sería una buena idea si los Escultas participaran en un evento de caridad, pero una Corte de Honor sabia, vería antes si ese evento genera posibilidades educativas y si la caridad puede ser transformada a niveles de solidaridad, por otro lado al aceptarse que las y los chicos seleccionados tengan las posibilidades de cumplir con la labor encomendada sin convertirse en mano de obra barata.

Por otro lado, un Esculta inadecuadamente vestido,

masticando chicle y siendo descortés, opacaría el esfuerzo del resto de las y los chicos, es necesario establecer parámetros disciplinarios lógicos y congruentes delegando la responsabilidad al Guía de Patrulla para que sea seguido, de igual manera cuando una discusión se sale de las manos o causa daño en el buen nombre de la Comunidad de Tropa puede ser discutido y manejado por la Corte de Honor *in situ*.

Consecuentemente, las y los nuevos integrantes deseando unirse a la Patrulla deben ser entrevistados previamente por la Corte de Honor para que les sea dicho lo que se esperara al convertirse en miembros de la Comunidad de Tropa y cuáles son las características de ésta dando tiempo los nuevos pueden hacer preguntas que los ayudarán a decidir si se van a comprometer profundamente.

En algunos casos, la Corte de Honor tiene la responsabilidad de decidir de si una chica o chico merece ser premiado con una insignia por la cual ha pasado los requerimientos. siendo el esfuerzo un papel muy importante en ganar una insignia y en algunas instancias acciones contrarias a lo esperado puede afectar la decisión de ser otorgada. Por ejemplo, una chica o chico que normalmente mantiene su bicicleta en condiciones pobres es difícil que se le permita pasar su Insignia de Habilidad de Ciclista poniéndola en buenas condiciones solo para la prueba, en tal caso, la Corte de Honor posiblemente de un tiempo de espera en el otorgamiento de dicha insignia.

Planeación de programas

Es recomendable que la Corte de Honor se reúna especialmente para el planear el programa del bimestre siguiente, los detalles subsecuentes y las revisiones pueden ser añadidas en las reuniones regulares de la Corte de Honor.

En los primeros días de vida de la Corte de Honor posiblemente sea difícil imaginar ideas y proveer discusiones convenientes para desarrollar el programa de actividades, después quizá será difícil contener la discusión y alcanzar los acuerdos necesarios.

La Corte de Honor deberá explicar a las y los nuevos Guías de Patrulla los principios básicos la planeación de programas. Esto le dará dirección y le ayudará a darse cuenta cómo la planeación de la Comunidad Tropa es basada en la Progresión Personal-Comunitaria, los deseos de las Patrullas y las influencias externas estando en constante alerta para programar ideas y actividades para usar en el Consejo de Patrulla como un tablero sonoro de ideas, antes de presentarlas en la Corte de Honor.

No es necesario que cada idea para programar venga de la Corte de Honor vía en Consejo de Patrulla, las sugerencias pueden ser propuestas por los Guías de Patrulla o sus Escultas y ser decididas de inmediato o referidas a las Patrullas para una referencia de la Corte de Honor siendo muy flexibles.

Es importante auxiliar a las y los Guías de Patrulla a estar alertas para programar ideas siendo observantes de lo que está

pasando en la comunidad y más allá mediante la constante problematización de su realidad con preguntas detonadoras como: «¿Qué podemos hacer acerca de ello?», o «Si eso hubiera pasado ¿qué hubiéramos hecho?» La observación y la imaginación son palabras claves aquí.

Finalmente, es importante que a las y los Guías de Patrulla les sea dado un vistazo dentro de la naturaleza humana; los pensamientos y las acciones de la gente no necesariamente siguen una fórmula establecida y una actividad que fue exitosa una vez no necesariamente lo será dos veces, así mismo, las chicas y chicos muy frecuentemente no saben expresar lo que quieren hasta que lo tienen y, recíprocamente, algo que fue entusiastamente planeado quizá no sea bien recibido en la práctica.

Administración general

La Corte de Honor se cobra con la administración general de la Comunidad de Tropa, incluyendo sus fondos (cuotas), esto incluye mantener todo el equipo en buenas condiciones, preparando un presupuesto de gastos y decidiendo artículos deben o no ser comprados, manteniendo el efectivo control en los asuntos de rutina, operación de los Servicios de Patrulla, etc., y asegurándose de que los Locales de Patrulla sean propiamente usados y bien mantenidos.

El grado de responsabilidad que una Corte de Honor podría estar limitado, pero es importante que sean permitidos y animados a trabajar en las soluciones de los problemas de la Tropa por ellos mismos. Esto no es solo un buen

entrenamiento, sino que también asegura su máxima cooperación.

Operación general

La actitud de las y los Educadores hacia la Corte de Honor es una de las influencias más importantes para la operación adecuada del Sistema de Patrulla siendo, una vez más, la evidente confianza en las y los Guías de Patrulla esencial, pues es hasta entonces cuando realmente sabrán que tienen que pararse en sus propios pies y ayudar a la Corte de Honor a alcanzar sus propias decisiones en tanto los Educadores se colocarán detrás de la barrera en tanto sea requerida la opinión o ayuda, evitando interferir lo más que se pueda y brindando una ayuda a la Corte de Honor en forma de sugerencia o preguntas designadas a provocar su propio pensar auxiliándoles a alcanzar sus propias conclusiones.

Esta actitud debe prevalecer no solo en la Corte de Honor sino también cuando se trata con los Guías de Patrulla y los Escultas individualmente, de forma que los Educadores tratarán de ayudar a la chica o chico a resolver sus propios problemas en lugar de tratar de resolvérselos.

Para ello es necesario capacitar a las y los chicos para prepararse para las reuniones de la Corte de Honor, para pensar objetivamente y para expresarse claramente por ellos mismos, para evitar involucrarse personal o emocionalmente en algún asunto cuando no deban, de tal suerte que, si una discusión no parece estar proporcionando una conclusión satisfactoria, es el deber del Presidente terminarla o posponer

una decisión hasta la siguiente reunión. Sin embargo, los Educadores no deben apresurar la llegada de una decisión si una discusión genuina sobre el asunto si éste continúa en el ambiente.

Cuan bien una Corte de Honor manejará estas discusiones dependerá en gran parte de la habilidad de su presidente y la guía específica de las y los educadores para este trabajo, en ese sentido, si un educador no se siente competente para hacer esto deberás encontrar alguien en la Comunidad que sí lo sea, quizá el Educador Pedagógico de Grupo.

El nuevo Guía de Patrulla que haya participado en el anterior Consejo de Patrulla el cual lo preparó y colocó en un buen lugar, ahora participará en las discusiones de la Corte de Honor, su educación será mucho más avanzada por estar observando la manera en que el presidente de la Corte de Honor maneja las reuniones.

Es muy común la práctica de aquellos que han logrado un nivel de desarrollo, el querer elevar éste para las generaciones futuras siendo que el alza de ciertos estándares puede ser muy necesaria, pero es importante que estos niveles deben ser elevados por una legítima razón tratando siempre de mantenerse realistas por lo que en asuntos de esta naturaleza la guía de los Educadores puede ser muy valiosa pues finalmente, la Corte de Honor es siempre responsabilidad del Educador de la Comunidad de Tropa, que en turno, es consecuentemente responsabilidad del Consejo Pedagógico de Grupo.

De cualquier forma, por las acciones la Comunidad de Tropa será juzgada, siendo requerido el asegurarse de que los Guías de Patrulla sientan que los asuntos de su Comunidad de Tropa están realmente en las manos de la Corte de Honor.

> *Espera mucho de tus Guías de Patrulla y nueve de cada diez obrarán según sus expectativas; pero si tú siempre estas cuidándolos y no confías en que hagan las cosas bien, nunca lograras que hagan algo por iniciativa propia.* (Baden-Powell en (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

La Corte de Honor en sesión

Reporte de una observación más meticulosa que de costumbre durante una Reunión de la Corte de Honor de una Comunidad Tropa que ha estado establecida durante más de diez años, que posee su propio Local con los respectivos de Patrulla y parece ser una magnífica exhibición viviente.

Los presentes

- ✓ Roberto, edad dieciséis años, Caballero Scout desde hace dieciocho meses, Guía de Guías y anteriormente Guía de la Patrulla Búhos (en la presidencia de debates).
- ✓ María, Scout de Primera Clase, Guía de la Patrulla Búhos.
- ✓ Pedro, Scout de Primera Clase, Guía de la Patrulla Cobras.
- ✓ Renata, Scout de Primera Clase, Guía de la Patrulla Lobos (Escribiente).
- ✓ Sofía, Scout de Primera Clase, Guía de la Patrulla Tigres.
- ✓ Alexa, Educadora Pedagógica de la Comunidad de Tropa

(tiene las Cuentas de Madera).

- ✓ Santiago, Educador de Mentoría.

Descripción de la Comunidad de Tropa

Es una comunidad abierta, inclusiva, crítica y popular en la que participan chicas y chicos con varios contextos sociales y de diferentes zonas de la ciudad.

La reunión fue anunciada para las siete de la noche de un martes para verificarse en el Cuarto de la Corte de Honor del Local de la Comunidad de Tropa.

El Cuarto de la Corte de Honor es más bien pequeño, de unos dos por dos metros y medio con las paredes atractivamente decoradas con ejemplares de los permisos solicitados para acampar de los nueve campamentos de verano, un Tablero de Honor mostrando a todos los Scouts de Primera Clase y Caballeros Scouts, veintiséis de los primeros y catorce de los últimos, así mismo, hay un Tablero para cada Patrulla con los nombres de los Guías de Patrulla previos y las fechas en que permanecieron en el cargo, la Bandera de la Comunidad de Tropa y la Bandera Nacional, y cuadros iluminados de la Ley y la Promesa Esculta. En un rincón se encuentra un pequeño librero que contiene la Biblioteca de la Corte de Honor, y en el centro del cuarto hay una pequeña mesa rodeada de diez sillas plegadizas, de las cuales serán necesarias solo siete para esta reunión. La mesa está cubierta por una tela de color verde en cuyo centro se encuentra bordada la insignia Esculta y el escudo de Grupo.

Los asistentes se reúnen al llamado de Roberto, quien ruega a los demás que permanezcan en silencio por un momento para brindar alguna reflexión breve. La reunión prosigue sin pérdida de tiempo y el Guía de Guías (GG) solicita al Escribiente que lea las minutas de la última reunión, las cuales son breves y van al asunto y no contiene nada que no sea de interés sobresaliente.

El procedimiento es luego como sigue:
GG — ¿Puedo considerar que las minutas representan un registro correcto de nuestra última reunión? Los que estén de acuerdo digan 'SÍ'.
Todos — SÍ.
GG — ¿Es su deseo que las firme?
Todos — De acuerdo.
El GG firma el Libro de Minutas (Actas) y lo pasa al Escribiente después de haberlo revisado, en tanto que anuncia:
GG — Parece estar todo bien y no creo que se haya omitido nada.
El GG llama por turno a cada GP:
PG — María, ¿Qué tienes que decir acerca de los Búhos?
GP Búhos - Estamos muy bien. Desde la última reunión dos de mi Patrulla han ganado su Segunda Clase; tuvimos una Reunión de Patrulla, parte de la cual empleamos en reparar el Librero del Local de Patrulla y otra parte en reparar nuestro zumbador y luego practicar con él. Hicimos una práctica magnífica.
PG — ¿Las Cobras, Pedro?
GP Cobras — Los dos Aspirantes que tenemos de la Manada son bastante animosos; ambos han practicado encendido de fogatas y cocina. Siempre trato de ensayar esto en invierno a fin de que adquieran experiencia real.

GG — Bien, no hay nada malo en eso, sin embargo, me parece que se están anticipando la Progresión de Tercera Clase.
GP Cobras — No hemos tenido una reunión adecuada de Patrulla, excepto que fuimos de excursión anteayer, todos excepto tres. Caminamos unos doce km y exploramos el viejo trapiche.
GP Búhos — Ya es tiempo de que encuentren otra ruta para sus excursiones; han estado reportando el antiguo trapiche durante los últimos ocho meses.
GG — Bien, quizás puedan recomendarles Uds. una de sus excursiones más imaginativas.
GP Cobras — Muchas Gracias, pero lo estamos haciendo bien. Los Búhos pueden seguir con las excursiones por su ruta acostumbrada.
PG — ¿Algo más, Pedro?
GP Cobras — Sí. Mi Patrulla piensa que debemos turnarnos las esquinas del Local de la Comunidad de Tropa. Hemos estado cerca de la corriente y somos los más retirados del calefactor desde que la Comunidad de Tropa empezó y pensamos que ya es hora de que otra Patrulla cambie su lugar por el nuestro.
PG — Pienso que esto es un asunto del Educador Pedagógico.
EP — Efectivamente, se abre toda clase de posibilidades. Quizás hemos sido un poco duros con los Cobras. De cualquier modo, iba a sugerir más adelante sobre la necesidad de que las ubicaciones de las Patrulla fueran cambiando a medida que las decoraciones se maltratasen. Puede ser una buena idea señalar lugares para los Rincones, ya que algunos puntos serán obviamente mejores que los otros, y entonces estar de acuerdo en movilizarnos una vez por año.
GG — Me parece una magnífica sugerencia, ya que así los Búhos no tendrán que moverse.

EP — Pienso que tendrán que ser todos o ninguno.
GG — Supongo que así tendrá que ser, pero habrá algunos sentimientos en contra de ello.
GP Cobras — En mi Patrulla pensamos que tanto los Rincones mejores como los peores deben turnarse de lugar.
GG — ¿Alguien más desea decir algo sobre esto?
GP Tigres — Yo estoy preparado para votar en favor de la sugerencia del Educador Pedagógico. Habrá un poco de confusión al principio, pero pienso que mis patrulleros se beneficiarán por el cambio de escena, y yo no puedo interesarlos en que hagan algo para mejorar nuestro Rincón, por lo que espero que estarán de acuerdo.
GG — Muy bien, entonces lo someteremos a votación, pero considero que antes de que lleguen a una decisión final debieran consultar con sus Patrullas en Consejo y luego podremos votar sobre ello en la siguiente reunión. ¿Están de acuerdo?

Los movimientos de cabeza hacen evidente que están de acuerdo.

(Comentario: El EP había estado esperando muchos meses para hacer esta sugerencia, ya que no había duda que las Cobras habían tenido desventaja al poseer el peor Rincón del Local, pero con sabiduría no había hecho la sugerencia hasta que se presentara la oportunidad y se siente satisfecho con el cariz que han tomado las cosas).

GG — Ahora, Renata, tu turno: ¿Qué hay acerca de los Lobos?
GP Lobos — Pienso que estamos haciéndolo bien, excepto que he errado al escoger mi Subguía. Creo que Carlos va a tener un gran éxito, pero cada vez que le dejo hacer alguna cosa me lleva

consigo en ella y no parece interesarse en nada más. Desde que le hicimos Subguía no ha pasado una sola insignia ni se encuentra trabajando en algo.
PG — ¿Algunos comentarios, Alexa?
EP — Pienso que Renata está en lo cierto, pero ella hizo la selección, y sigue con su idea o recomienda a un nuevo Subguía. ¿No sería una idea hablar con Carlos antes de la próxima reunión de la Corte de Honor y ver lo que tiene que decir él mismo?
GP Lobos — Sí, sería una idea, y creo que debemos darle una oportunidad, pero por el momento no estoy de completo acuerdo con él. Por otra parte, la Patrulla está muy contenta y espero que todos sean de Segunda Clase para antes del campamento de verano.
EM — ¿Puedo decir una palabra acerca de los Lobos?
GG — Sí, por supuesto.
SJT — Creo que ellos están tomando muy a pecho su propio progreso personal, y dejado a un lado algo de sus propias actividades. El último mes, como Uds. saben, tenía a mi cargo la Patrulla de Servicio para el Local. Los Búhos, los Tigres y los Cobras hicieron un buen trabajo, pero los Lobos con mucha dificultad hicieron algo, y yo tuve que lavar la olla del chocolate y barrer el Local de Tropa porque todos ellos se retiraron en cuanto terminó la reunión. No me importa hacer esa clase de cosas, pero creo que esto es inadecuado para la Patrulla responsable.
PG — ¿Qué hay acerca de eso, Renata?
GP Lobos — Es bien cierto. El EM tuvo que hacer esas cosas. El lavado de trastes fue una falta del Subguía, ya que él se había encargado de ello, pero yo debo tener la responsabilidad por no haber barrido. De hecho, nos pareció que todo había

quedado bien y al tener prisa en retirarme fue por lo que ocurrió.

EP — Creo que hay un punto que debo señalar. Nadie se empeña tanto como yo porque las chicas y chicos pasen sus pruebas, pero su progresión personal no debe menoscabar la responsabilidad general de cada Patrulla como un todo. Veo que los Lobos han olvidado un poco esto, y te corresponde a ti, Renata, hacérselos recordar de nuevo.

GP Lobos — Muy bien Alexa, creo que hemos tenido precisamente un mal mes.

GG — Ahora los Tigres. ¿Qué hay acerca de ellos Sofía?

GP Tigres — Sin duda alguna, continuamos siendo la mejor Patrulla de la Comunidad de Tropa, hemos tenido dos Reuniones de Patrulla y hemos pasado doce pruebas en el mes. Hicimos una excursión hace tres semanas, y no precisamente al antiguo trapiche, pero no les voy a decir adónde fuimos porque hemos encontrado un grandioso lugar nuevo. ¡Me encuentro muy a gusto con mi Patrulla y pienso que ellos son maravillosos!

GG — Me alegro de que todo suene muy bonito, y no hay nada como tocar uno su propia trompeta porque nadie más puede hacerlo por uno. ¿Comentarios Alexa, acerca de los Tigres?

EP — Sí, tengo algunos. Considero que se están haciendo algo presumidos y demasiado hábiles para vencer a las otras Patrullas. Es cierto que han tenido un buen mes y que ganaron la Competición de Patrullas de nuevo, pero una o dos veces en juegos creo han sido más hábiles que gentiles, en cierto modo fue muy buena la dirección de tu parte Sofía, de poner a los grandulones contra los nuevos de la otra Patrulla en el juego de 'Caballos y Jinetes', pero no pienso que esto haya sido muy buen Escultismo.

GP Tigres — Tal vez hemos tomado las cosas un poco fuera de foco. Tendremos una reunión la semana próxima y me agradaría que fueras Alexa, para tener una charla con mis Escultas sin mencionar nada en particular.
EP — Sí, por supuesto, iré. Haremos la cita después de que haya terminado la Corte de Honor.
GG — El siguiente asunto que tenemos que tratar es el programa para el campamento de fin de semana de la Tropa, que tendremos dentro de dos semanas. ¿Alguien quiere exponer sus ideas?
GP Cobras — Hablamos acerca de esto en la Patrulla y sugerimos que una de las comidas sea Cocina Rústica y se de preferencia a la cena del sábado.
GG — Muy bien, ¿Qué piensa los demás acerca de eso?
GP Tigres — Creo que es una idea pésima. La última vez que lo ensayamos no tuvimos ninguna cena al final.
GP Búhos — ¡Vaya! Tienes suficiente grasa en tu barriga para vivir una semana de ella. Pienso que es una magnífica idea y que debemos llevarla a cabo.
GG — Renata, ¿Tú que dices?
GP Lobos - Yo estoy de acuerdo con la idea. Sin embargo, no estoy muy segura de lo que piense la Patrulla, pero lo consultaré con ella.
GG - ¿Quién va a hacerse cargo de prepararla? ¿Nuestro EM tendría listos los alimentos necesarios?
EM - Sí, yo puedo encargarme de ello. ¿Me lo dejan por mi cuenta, o quiere alguien sugerir algo en particular?
GP Búhos — ¡Oh! Dejémoselo a Santiago; él hará todo correctamente. Sólo quiero decir que es una época malísima del año para comer conejos y espero que no se encuentren en el menú.

EM — Muy bien, María; he tomado nota de ello. Tal vez tengamos armadillo en vez de conejo.
GG — ¿Algunas otras ideas para el programa?
GP Cobras — Mis patrulleros desean ensayar el Puente de Patrulla-Giratorio.
GP Búhos — ¡Nunca oí hablar de eso!
GP Cobras — No hemos sugerido que lo ensayemos todos. ¿Podríamos tener un par de horas libres del sábado para que cada Patrulla haga un proyecto definido de pionerismo o de lo que le agrade?
GG — ¿Qué dices a esto, EP?
EP — La considero una idea excelente. Si les parece bien, puedo elaborar cuatro proyectos diferentes y traérselos la siguiente semana para que puedan discutirlos con sus Patrullas y nosotros nos aseguraremos de que esté ahí todo el equipo necesario.
GG — Así es demasiado fácil ¿o no? ¿Por qué no cada Patrulla se provee de su propio equipo?
GP Búhos — Desde que eres GG has estado insistiendo en que los GP hagamos todo el trabajo. Me gusta la idea del EP.
GG — Bien, creo que están equivocados, pero si así es como lo desean, así será. ¿De acuerdo?
Todos — Sí
GG — El siguiente asunto que tengo en la agenda es 'solicitudes de ingreso a la Comunidad de Tropa', y tal vez el EP nos diga una palabra acerca de esto.
EP — Pues bien, han venido a verme una chica y un chico, Carolina y Andrés. Ambos tienen once años y están muy ansiosos de entrar a la Comunidad de Tropa. No han sido Lobitos y eso es parte de la dificultad, porque debemos dejar lugar a cuatro Lobitos que nos llegarán en el curso del año y

todas las Patrullas se encuentran llenas, salvo que los Lobos puedan tomar a uno más. Creo que debemos considerar el tener una quinta Patrulla.

GP Cobras — Menudo lío vamos a tener con los Rincones de Patrulla, si es que no lo tenemos ya. No podemos tener cinco Patrullas donde hay cuatro.

GP Búhos — Pero hay suficiente pared. Puedes tener un rincón recto ¿o no puedes?

GP Cobras — Trata de explicarnos más el asunto EP.

EP — He visto a estos dos muchachos y a sus padres y creo que debemos aceptarlos. Quizás entre hoy y la próxima reunión puedan madurar la idea de extender la Tropa a cinco o a seis Patrullas. Debo decir que me agradaría llegar a seis, y tu Subguía está casi listo para llegar a ser Guía de Patrulla y tengo la certeza de que podemos producir otro Guía.

GG — ¡Eso me parece una excelente idea! Tal vez podamos invitar a estos dos Aspirantes a la siguiente Reunión de Tropa y llevarlos después a la Corte de Honor dentro de un mes, que será cuando sabremos un poco más acerca de ellos. El siguiente asunto que sigue son los avisos del EP, ¡Adelante!

EP — No tengo mucho que comunicarles este mes. He recibido los detalles de la Competición de Campismo, y será para una Patrulla normal.

GP Tigres — Estamos un poco enredados. ¿Nos quieres decir algo más?

EP — Muy bien, tan normal como podamos conseguirla. Es durante el tercer fin de semana en septiembre; en el lugar acostumbrado y con las reglas usuales. No la hemos ganado durante tres años y me agradaría que volviéramos a ganar como lo hicimos alguna vez.

GG — Entonces, ¿Cuál Patrulla va a ser?

GP Búhos — ¿No sería mejor que esperáramos la terminación de nuestro campamento de fin de semana a fin de que los Educadores pudieran decidir cuál es la mejor Patrulla? Creo que en cualquier caso ellos deben decidirlo.
GG — Si así es como lo quieren, estoy de acuerdo. Lo dejaremos a la EP, dirigir el campamento de fin de semana y decirnos qué Patrulla has escogido. ¿Algo más?
EP — No, eso es todo por este mes, aunque deseo decirles algunas palabras al final de la reunión.
GG — ¿Algunas solicitudes para Insignias de Habilidades?
GP Búhos — Sí, Jacobo desea pasar la Insignia de Mensajero. Lo apoyo en su petición; lo está haciendo muy bien y es muy capaz y no ha faltado a ninguna reunión durante los últimos seis meses.
GG — ¿Están de acuerdo?
Todos — Sí
GG — ¿Algunos otros asuntos? Muy bien, dijiste que querías decirnos unas últimas palabras; ¿Sobre qué va a tratar en esta ocasión?
EP — Del fumar, por ejemplo. Quizás sea un individuo chapado a la antigua, pero aún pienso que los Guías de Patrulla en Uniforme que andan fumando en campamentos establecen un pésimo ejemplo para el resto de la Comunidad de Tropa ¿piensan no los he visto?
EP — ¿Cuántos de Uds. fuman regularmente?
Casi simultáneamente, el GG y la GP de los Lobos levantan sus manos.
EP — Recuerden, no creo que esta sea la clase de asuntos sobre la que debamos hacer leyes, pero pienso en el ejemplo que establecemos ante los más jóvenes de la Comunidad de Tropa. Creo que debemos tratar de evita el fumar mínimo en su

presencia.
GG — Muy bien, trataré de poner en juego esta recomendación. El EP tiene razón y me parece que hemos fallado en esto. Sugiero que para el campamento de fin de semana hagamos un esfuerzo para temperarnos nosotros mismos, acerca de esto y sobre una o dos cosas más. ¿Algunos otros asuntos? ¿No? Entonces, declaro terminada la reunión. La siguiente será dentro de un mes a partir de hoy.

* * * * *

Se pudo observar que, aunque los asuntos formales habían concluido, nadie parecía ansioso por retirarse. El GP de los Lobos se escurrió hacia la cocina y regresó diez minutos después con una marmita de chocolate para todos.

Mientras tomaban el chocolate, el EP empezó una de sus muy valiosas charlas, aunque en apariencia sin venir al caso. Conocía muy bien a sus GP y tuvo el tino afortunado de enfocar su plática a las necesidades del momento. Desde su punto de vista no ponía demasiado énfasis en algo concreto, aunque subrayaba las decisiones a las que habían llegado, ilustrándolos con reminiscencias del pasado. Transcurrieron tres cuartos de hora antes de que los utensilios fueran lavados, y se dijo el 'buenas noches' final.

A medida que los GP se retiraban del Local de la Comunidad de Tropa se percibía que eran un poco mayores y más Guías de Patrulla que cuando habían llegado.

LA DISCIPLINA ESCULTA

> *[Para Foucault] el funcionamiento de la disciplina —en cárceles, cuarteles, hospitales, escuelas y fábricas, esta no debe confundirse con instituciones o aparatos estatales—: «ella es un tipo de poder, una modalidad para ejercerlo […] ella es una 'física', o una 'anatomía' del poder, una tecnología». La disciplina «es una modalidad de aplicación de poder» que no funciona a través del consenso sino a partir de la normalización, y si bien las instituciones disciplinarias despliegan un tipo de ejercicio de poder que distingue lo normal de lo anormal.* (Benente, 2017)

No cabe duda que, de una u otra forma, Foucault es uno de los grandes analistas sobre la Disciplina y el Escultismo generalmente vincula la disciplina a definiciones que establecen una «naturaleza» ya dada incuestionable en las relaciones que se supone deben existir entre un sujeto que se designa como «superior» y una que se objetiviza-cosifica designándola como «inferior» por lo cual es necesario establecer las necesarias estructuras jerárquicas; dicha definición naturalista estructura las relaciones entre aquel que

ejecuta y aquel que manda, a pesar que se hace hincapié de que la diciplina en el Escultismo originario es esencialmente activa.

Curiosamente los libros sobre escultismo en un origen hacen alusión a la disciplina militar, a pesar de tratar de diferenciarse de ésta, citando en algunos documentos por ejemplo al mariscal Ferdinand Jean Marie Foch quién menciona en un libro scout para Guías de Patrulla «Ser disciplinado no quiere decir callarse, o no hacer sino aquello que se cree comprender, sino más bien obrar en el sentido de las órdenes recibidas y por eso, encontrar en su espíritu por la búsqueda y la reflexión, la posibilidad de realizar esas órdenes y en su carácter, la energía para asumir los riesgos que trae la ejecución». (Braun, 1948)

Desde nuestra perspectiva Crítico Popular, dichas definiciones no sólo ocultan las diferencias de poder impuestas mientras que, por otro lado, invitan a la «reflexión» que permita el acoplamiento a lo establecido, pues nunca hay un cuestionamiento de las bases que subyacen la toma de decisiones ¿Quiénes, cómo y por qué?, de ahí que es necesario tratar de descifrar algunos elementos básicos para comprender la cuestión disciplinaria desde otras líneas.

1. ¿Cuál es el objetivo de la aplicación de disciplina?
2. ¿Me dignifica, permite una mejora o una posibilidad de acceso a posibilidades de vida justas y humanas?
3. ¿A quién se le ha conferido el poder de organizar, es en común acuerdo o sólo porque tiene una posición en la estructura organizacional?
4. ¿La toma de decisiones es jerárquica o es comunitaria?

5. ¿Es impuesta sólo por quién «manda»?
6. ¿Lo que se solicita hacer y cumplir contradice la base ética del escultismo?
7. ¿Hay un temor a la repercusión o castigo?
8. ¿Las ejecuciones de los mandatos son irreflexivas y autómatas?

La disciplina Esculta es para nosotros principalmente educativa, promoviendo un sentido de responsabilidad y autoconocimiento, del cuidado personal de los intereses de uno como sujeto activo, así como los comunitarios que se expresan al realizar la Promesa aceptando, sobre esa voluntad de vida el cumplimiento de aquello que se le ha requerido por un bien común trascendente, de tal suerte que se preocupe por ejecutar su misión «lo mejor posible» y no «acabar todo al aventón».

Nuestra disciplina jamás debe desterrar la iniciativa de parte del Esculta a la problematización de las situaciones (al contrario, se invita siempre a plantearse la reflexión del acto) porque sólo se asegura una ejecución adecuada cuando se asumen los compromisos previamente aceptados. De cualquier manera, la organización de trabajos, su planeación, así como finalmente su ejecución deberá contar con un mínimo de disciplina de los participantes, de saber que realizarán aquello que se han comprometido para la buena labor y concerniente fin, por lo que se vuelve necesario que la disciplina no sea vista como una concepción de control del otro, del famoso «vigilar y castigar» *foucauliano*, sino como aquella herramienta que permitirá a los sujetos asegurarse de que podrán cumplir sin la lamentable procrastinación juvenil.

En las organizaciones de los diferentes comités y consejos es requerido de igual forma no sólo delegar trabajos y responsabilidades sin asegurarse una buena ejecución mediante el empleo de una concerniente educación al nivel de las chicas y chicos con los que se trabaja, para ello se invita siempre a:

1. Que las encomiendas sean claras, detalladas y en lo posible descritas.
2. Que el porqué, sea brevemente expuesto, al menos, que se comprenda su utilidad de forma fácil.

Si las chicas o chicos son delegados en alguna cuestión y los propios Educadores aceptan participar en la labor colocándose al servicio de éstos, se logrará transmitir la imagen de respeto al encargado. Así pues, cuando alguien está en la cocina y se le reconoce como un buen cocinero, será adecuado en el momento en que brinde sus servicios a la Patrulla que ésta coopere y se atenga a sus indicaciones de forma diligente, por lo que la persona que en ese momento es delegado de la responsabilidad y a su vez es mandatario de brindar una comida saludable y adecuada a la Patrulla, procurando el utilizar estrategias de comunicación evitando que cualquier solicitud hacia sus pares no sean hirientes o injustas mediante el desarrollo conveniente de la franqueza y la simplicidad de estar con otro a su nivel, de quien puede mirar a los ojos y con el cual puede solucionar cualquier situación sin necesidad de irse a quejar ante una posible «autoridad» superior.

Para nuestro escultismo, la autoridad es ganada,

construida y compartida, en ese sentido y comprendiendo ello podríamos decir al recordar a Baden-Powell que «La disciplina es la obediencia paciente a la autoridad y a los representantes del deber» (Braun, 1948). Tomada en un sentido más amplio, la disciplina es la práctica de la educación por la convivencia, el doblegar en momentos oportunos los instintos y caprichos personales, el respeto a cierto nivel de orden y subordinación de la voluntad por el bien común, por lo que las chicas y chicos sabrán que es importante completar la tarea signada con cuidado, con corazón y con miras al respeto de sí mismos y de los demás de forma digna, conveniente y aceptada comunitariamente en todo momento.

De igual forma, la disciplina puede mirarse como la lucha organizada contra el interés individualista ese que usualmente emplea estructuras mentales «sin preocupaciones», las del «dejar ir», esa forma de pensamiento que alimenta un lamentable «*laissez faire, laissez passer*[8]» como abandono de la humanidad solidaria en donde la reactividad irreflexiva que priva a los sujetos de posibilidades de enfocarse en metas al convertirse en dependientes emocionales de las pasiones inmediatas y no al deber aceptado, al compromiso o siquiera al sueño; es en esos casos comunes que se presenta un doblegamiento ante la banal admiración de lo placentero dejando a un lado el gozo trascendente para la vida con la consecuente aceptación de estructuras sociales superfluas y monetizadas.

[8] De forma completa, la frase es: Laissez faire et laissez passer, le monde va de lui même; «Dejen hacer y dejen pasar, el mundo va solo». Uno de sus principales axiomas es que el individuo es la unidad básica en la sociedad en un medio que promueva la competitividad.

Será un error creer que la disciplina se forma en bloque, cierto que a veces se manifiesta en grupos cuando las masas toman consciencia de su papel en la historia como cuerpo social, siendo en esos casos una dirección mediatizada por el mundo hacia una potencialidad con el consecuente acto transformador de aquello que nos permita producir y reproducir la vida.

Cuestiones generales sobre disciplina en la organización

Situaciones por evitar al requerir el empleo de disciplina

1. Mostrar a quien se le solicita algo que puede desobedecer.
2. Emplear espías; ejercer vigilancia por los «ojos de la cerradura». (Es preciso en ocasiones asegurarse la ejecución de las encomiendas, pero siempre de forma abierta).
3. Suplicar.
4. Hacer promesas que no se cumplirán.
5. Emplear palabras injuriosas o enojarse.
6. Dar indicaciones contrarias a las acordadas o al Espíritu Esculta.
7. Dar indicaciones cuya ejecución sea imposible o peligrosa.
8. Contradecir a otros encargados de la misma actividad.
9. Criticar abiertamente sin verificar posibles soluciones o con la finalidad de generar desestabilizaciones.

Lo que siempre debería de hacerse al conferir trabajos cuando se participa como encargado

1. Dar ejemplo de lo que se esperaría es la disciplina.

2. Mandar obedeciendo y organizar con claridad.
3. Poner el alma en lo que se realiza.
4. Exigir siempre un cumplimento adecuado de forma inmediata y completa.
5. Tener confianza en quien se le confiere una labor.
6. Reconocer los errores que se pudieron haber cometido.
7. Mandar antes que prohibir, eso implica estar atentos a los detalles.
8. Hacer algunas observaciones y señalar oportunamente desobediencia e indisciplina.
9. Y en lo posible decir «ven, vamos a hacer esto juntos».

Lo que frecuentemente se sugiere al ser encargado de alguna labor

1. Animar a las y los compañeros; engrandecerlos a sus ojos.
2. Hacer que todos conozcan las consecuencias del no cumplimiento y, en su momento, saber prescindir de alguien si transgrede los acuerdos.
3. Explicar las razones de que una solicitud sea encomendada.
4. Hay que felicitar en privado o en público a quienes colaboran con nosotros en la ejecución de alguna labor.

La disciplina personal autoimpuesta

Uno de los problemas que comúnmente tienen las instituciones, especialmente las culturales como son las educativas, es que reproducen una forma de organización y control que fácilmente puede «validarse» socialmente al observar cómo se desarrolla el mundo en la cotidianidad, sin embargo, en nuestro caso se suscita el problema de

comprender que nuestra realidad no es realmente lo que nosotros deseamos ni mucho menos buscamos que el proceso disciplinario, en nuestro caso, sirva para que las chicas y chicos se incorporen con facilidad al proceso de explotación laboral del sistema.

Consecuentemente, estamos planteando alejarnos lo suficiente del fomento de una sociedad disciplinaria, o como ahora se propone desde el neoliberalismo, una autodisciplina como forma de explotación de sí mismo como lo expresa Byung-Chul Han, en donde el éxito está centrado en el imaginario de convertirse en un *doer* o en aquellos que incluso presumen que no tienen tiempo más que para trabajar, porque están siempre ocupados. Es probable que el concepto de trabajo en la Ley Esculta original esté vinculado al interés de hacer que los miembros se incorporen al mercado laboral y no se vuelvan ninis. (Han, 2014)

Como podemos observar, es bastante complicado simplemente hacer una determinación a priori de la disciplina sin cuestionamos su funcionalidad; así mismo, ha habido corrientes educativas de vanguardia que se han apartado del ambiente tradicional disciplinado educativo pero sin el cuestionamiento de la función de éste en la sociedad, en consecuencia ahora con la nueva sociedad del placer, incluso verifican a la disciplina como causante de ese displacer, obsoleta o en ciertos momentos un impedimento para lograr los fines de felicidad que hoy tanto se promueven; pero curiosamente esta otra línea posmoderna nos podría llevar a una situación donde las personas no logran concretar

objetivos, plantearse metas aunado a la ya incapacidad personal de detectar gustos, intereses o deseos.

Por el contrario, la disciplina autoimpuesta para el logro de sueños y objetivos es muy promovida dentro de nuestra forma de trabajo escindiéndola de las formas tradicionales de disciplina impuesta para el cumplimiento de objetivos sociales lejos de estructuras estructura divisorias entre supervisados y supervisores, especialmente aquella que no es recíproca en la observación, juzgamiento o castigo.

Finalmente, somos conscientes que dejaríamos irremediablemente ciegos a las chicas y chicos si no se les articula en una teoría de la explotación y en una teoría del modo de producción capitalista evitando que acepten un vínculo coercitivo entre el cuerpo y el aparato de producción haciendo que la disciplina se constituya exclusivamente como un operador económico: «es a la vez una pieza interna en el aparato de producción, y un engranaje específico en el poder disciplinario» (Foucault, 1975, pág. 177).

III

TRABAJO

LA REUNIÓN DE PATRULLA

Para que una reunión de Patrulla sea digna de ese nombre y para que refuerce el lazo de unión entre los Scouts de la Patrulla, tiene que contar con determinadas **condiciones de éxito.**

1. Debe ser preparada
2. Atrayente
3. Intima
4. Organizada y equilibrada
5. Educativa Crítica
6. Con actividades Escultas. (Braun, 1948)

Preparación

Como toda actividad de Patrulla, la reunión deberá ser preparada, no solamente por el G. P. sino también por el Subguía y todos los Scouts de la Patrulla.

En efecto, **cada Scout debe tener su papel en la junta de Patrulla**; deberá pensar las sugerencias o anotaciones para el Consejo de Patrulla que tendrá lugar en el curso de la junta.

Evidentemente el principal trabajo de preparación descansará en el G. P.

De cualquier manera, el G. P. no pensará que sea el único «actor» en la junta, **no debe querer hacerlo todo y hablar del principio al fin**. Su misión será más comparable con la de un «director de escena» o de «fogata» dirigiendo la junta, pero no imponiendo perpetuamente sus palabras, sus discursos… etc.

Como para toda actividad, las y los Guías de Patrulla deberán contestar las famosas preguntas: ¿Qué, cuándo, dónde y cómo? Y lo hará en dos estadios, que llamaremos preparación remota y preparación inmediata.

Preparación remota. — Una primera parte de esa preparación habrá sido hecha cuando se elaboró el programa trimestral o mensual. Hay ya pues, algunos puntos fijados con anterioridad: será preciso no olvidarlos.

La preparación de una reunión se hará en el curso de la semana que le precede. Cada vez que una idea sobre alguna cosa que hacer o decir pase por la cabeza del Guía de Patrulla, la anota en su diario, hace lo que llamaríamos el borrador de su reunión, así mismo, anotará las consideraciones ocasionales de los Educadores, así como las hechas en la Corte de Honor y la Junta de la Patrulla Flecha, construyendo así, poco a poco eso que quiere hacer en su junta; esto supone que lo piensa a menudo y no espera **el último minuto para reflexionar.**

Seguramente que esto no será sino un esbozo de junta, pero es preciso que al fin de este periodo de preparación remota queden resueltas las preguntas de «dónde, cuándo y qué». Como se puede observar, falta precisar el «cómo», siendo ese el objeto de la preparación inmediata.

Preparación inmediata. — Ésta se hará de preferencia con el Subguía y a veces juntando también a los más viejos integrantes de la Patrulla para que en su conjunto logren precisar cada punto del programa decidiendo:

1. El tema de la reflexión del Guía. (Este será un punto del programa planeado, ya sea que se emplee para toda la Tropa o sólo para la Patrulla, en general se sugiere el uso de casos que puedan propiciar debates).
2. Las consideraciones diversas, proposiciones, sugerencias que hacer y decisiones que tomar se organizarán propiamente en el Consejo de Patrulla.
3. Las actividades técnicas y quién las realizará.
4. Los juegos y quién los presentará.
5. Las demás partes de la reunión.

Un consejo importante, hay que sugerir siempre actividades y juegos extras en caso de que existan huecos en la reunión teniendo presente que es completamente inadecuado que las y los Guías de Patrulla tengan a sus Scouts aburriéndose, por lo que, si hay tiempo, miles de juegos y actividades pueden ser propuestos. Además, desde nuestra perspectiva de Escultismo alternativo, también se pueden incluir actividades culturales, académicas, científicas, comunitarias, y un sinfín de etcéteras.

El programa de reunión

Más adelante vamos a incluir un programa de reunión, sin embargo, no se tiene la intención de aconsejar que se siga al pie de la letra el cual debe ser impuesto a las y los Guías de Patrulla, sino que es simplemente una sugerencia para que las y los Educadores logren observar cómo puede ser equilibrada une junta y cómo pueden balancearse las diversas actividades.

A cada Guía de Patrulla le corresponde formar su programa según sus ideas personales y a veces también cambiarlo y reemplazarlo por una actividad inesperada, tal como una Junta Extraordinaria, un gran juego deportivo o una fogata…

A continuación, damos un programa para una reunión de una hora aproximadamente.

1. Objetivos. Debemos colocar que es lo que deseamos obtener con esta junta. A dónde van nuestras aspiraciones. La idea no es colocar las cosas al azar y sin guía. Se podría colocar, hacer los retos w, x y z para que «fulanito» obtenga su especialidad, remarcar la ley Scout para que «perenganito» pase el reto con un Educador, etc. Algo rápido que puede ser de ayuda es pensar en qué Áreas de Desarrollo se va a trabajar y en qué Progresiones se desenvolverán.
2. Revisión de Uniforme, pedir cuotas, verificar cómo están los registros ante la Asociación, así como aquellos pendientes que se han mencionado en Corte de Honor.
3. Grito de Patrulla. (En este libro se han colocado los llamados de Patrulla de «Escultismo para muchachos» de Baden-Powell ahí vienen colocados los gritos de cada Patrulla, recuerda que es importante imitar el sonido.)
4. Una breve lectura sobre alguna noticia de la última semana que permita algo de reflexión.
5. Lectura sobre las efemérides de la semana.
6. Palabras del Guía de Patrulla: En estas palabras dará la consigna de la semana. Estas deben comprender:
    a. Una historia, anécdota o ejemplo de actualidad.

b. Una moraleja que sacar.
c. Citar en qué es deficiente la Patrulla respecto a eso.
d. Dar consigna, y la manera de aplicarla con ejemplos claros y numerosos.
e. Si es posible, resumir la consigna en una palabra breve de arranque ¿Cómo? Esa palabra debe ser dicha simplemente, sin palabras rebuscadas, con un vocabulario a la altura de los más chicos. También debe ser realizada con la convicción de que es: el Hermano Mayor y el Guía el que habla.

7. El Consejo de Patrulla: Es específicamente la parte propia de la Patrulla; el Consejo de Patrulla no se interesa sino por los miembros de la Patrulla y no por los vecinos. En esta se ve el programa para la siguiente reunión, es decir, las sugerencias. (Los que aún no hacen su Promesa de Patrulla, en este tiempo podrán dedicarse a pasar los retos que la Patrulla les ha puesto, o hacer cuestiones de servicio individual.)
    a. Recordará las decisiones de la reunión anterior (lectura de acuerdos) y de la última consigna.

¿Se han cumplido con las decisiones?
¿Se ha aplicado bien la consigna?

    b. Comunicar las órdenes y consideraciones de los Educadores y la Corte de Honor.

¿Cómo realizarlas?

    c. Las funciones de la Patrulla: ¿Ha cumplido cada uno con su misión? ¿Hay algún nuevo trabajo que hacer?

Cada Scout encargado de una misión rinde cuentas y expone sus proyectos eventuales…

    d. Cada uno, hace toda consideración para la buena marcha de la Patrulla. Es importante cerciorase de

que cada Scout con cintas participe en ese Consejo de Patrulla: Son los intereses de la Patrulla los que están en juego.

8. Juego de desfogue: Organizado por el encargado del juego o el Subguía.
9. Actividad Scout colectiva: Materia de Segunda, Primera o Insignia de Habilidad. Puede ser explicada por uno de los más viejos o por la o él subguía lo más prácticamente posible.

Ejemplo: Explicar vendajes, usos y hacerlos.

10. Juego técnico: juego de primeros auxilios.
11. Plática pequeña de interés general: Hecha por un Scout o por el Guía de Patrulla. Esta parte de la reunión responde a la sed de nuevos conocimientos del chico; debe abrir su espíritu a horizontes desconocidos para él. Será evidentemente lo más viva posible para no caer en la monotonía, para ese fin es bueno ayudar a la plática de conocimientos; pinturas, fotos, croquis, planos, etc., que la harán más atractiva. Los temas de estas pláticas serán los más variados posibles; he aquí unos ejemplos.

- Naturaleza: vida de un animal (fotos, dibujos).
- Industria: funcionamiento de una mina (planos).
- Mecánica: Manejo de una moto o tranvía.
- Lecturas: Resumen de un buen libro.
- Arte: Cómo reconocer los diversos estilos (fotos).
- Cómo reconocer una escuela de pintura: reproducciones, fotos.
- Habilidad Manual: cómo hacer un timbre o un radio.
- Heráldica: origen y sentido de los Scouts, croquis heráldico.

- Toponimia: ¿de dónde vienen los hombres, las actividades y pueblos?
- Fotografía: ¿Cómo revelar un rollo?
- Historia de guerra.
- Folklore: Leyendas, costumbres, tradiciones.

(Se puede reemplazar esta parte por una actividad más recreativa: teatro, trabajo manual colectivo, prestidigitación, preparación de un número de fogata, sombras… etc.)

12. Técnica individual: Esta parte de la reunión está destinada a permitir al Guía de Patrulla iniciar a los aspirantes en las pruebas de Tercera Clase y a los otros Scouts a ejecutar algunas actividades de Segunda Clase bajo la dirección de los más viejos. También puede ser una preparación para una especialidad.
13. Juegos exteriores: Distintos en cada reunión.
14. Cantos: El G. P. tendrá cuidado de intercalar uno que otro canto en el curso de la reunión. No es necesario que sean Scouts, busca también de artistas de moda; los buenos cantos en otros idiomas permiten conocer nuevas palabras y abrir nuestra mente a otras lenguas.
15. Recordar las decisiones tomadas en el Consejo de Patrulla.
16. Avisos y recordatorios. Adiós Scout corto.

Recordemos aquí que no es sino un esquema habiendo otras estructuras también buenas sugiriendo siempre a las y los Guías de Patrulla que después de la reunión anoten sus conclusiones en compañía de su subguía identificando francamente lo que ha fracasado y porqué; también lo que ha tenido éxito, las reacciones de cada Esculta, los puntos que

preparar mejor para la próxima reunión, los esfuerzos que hay que pedir a cada uno de tus Scouts. En fin, pueden también tomar sólo parte de este plan o invertir el orden.

Reflexiona antes de tu reunión,
actúa durante tu reunión,
saca conclusiones después de tu reunión,
toma decisiones para la próxima reunión.

Programas para la Comunidad de Tropa nueva

Sobre las actividades de Reuniones de Patrullas:

1. El Educador Pedagógico entregará a cada Patrulla unos sobres conteniendo las actividades en indicaciones del caso, los mismos que deberán ser preparados con letra legible o a computadora en lo posible.
2. Las Patrullas se retiran a sus Rincones de Patrulla una vez que hayan recibido los informes.
3. En algunas de las actividades las Patrullas requieren de materiales (papel, lápices, cartulina, etc…).
4. Hay que siempre tener presente que es una actividad de Patrulla; los Educadores no deben interferir en su desarrollo sino proporcionando sugerencias.
5. Las actividades que se señalan en este folleto pueden ser modificadas o cambiadas. No necesariamente deben ser estas las actividades.
6. El Educador Pedagógico evaluará las actividades sin dar puntuaciones.

Sobre las Competencias entre Patrullas

1. Deben ser explicadas por un Educador de la Comunidad o

encargado de la dirección.

2. Hay que proveerse anticipadamente del material que va a ser utilizado en dichas competencias.
3. A los Educadores ayudantes hay que indicarles su misión dentro de las actividades, para la mejor realización y éxitos de éstas.
4. No necesariamente deberá ceñirse a las explicaciones sobre las actividades señaladas en este folleto. Está en la libertad de hacer modificaciones, adaptaciones o cambios.
5. Tener presente, siempre, la buena presentación de las Patrullas al término de las actividades. Lo más importante es no haber terminado primero, sino reunir los requisitos de prontitud, desarrollo ético, amabilidad en la actividad y la buena ejecución de las tareas al verificarse.
6. Si cabe hacer un comentario u observación, ya sean técnicos, de disciplina, etc. Es necesario que se realicen después de las competencias, indicarlas en lo posible dando pautas de cómo evitarse cualquier situación adversa. Estimular o resaltar sea individualmente o por Patrulla, algo digno de hacer mención sobre la caballerosidad, habilidad, etc.
7. Puede seguirse esta tabla para calificar a las Patrullas:

   Al primero: 5 Puntos
   al segundo: 3 puntos y
   al tercero: 1 punto

Preparación de Juntas de Tropa para conducirlas hacia la implementación de reuniones de Patrulla

Es importante señalar que para que una Comunidad de Tropa

logre desarrollarse de tal suerte que las y los Guías de Patrulla tomen el control, es necesario irles soltando, para ello se presentan los siguientes programas, los cuales no deben ceñirse estrictamente ya que son para que las y los Educadores de Tropa, tengan una idea de cómo desarrollar las primeras reuniones guiándose posteriormente en programas bimestrales y anuales que permitan un desplieguen de la Progresión en la 2ª y 1ª Clase. Como seguramente ya se ha dilucidado un «programa» requiere ser preparado de antemano NUNCA ha de improvisarse.

Primera reunión

Juegos

(00.00) Apertura: Bandera e Inspección.

(00.05) Juegos en Círculo. N.º 1 y 2.

(00.15) Instrucción General: Seña y saludo. Medio saludo – Saludo completo — Casos especiales de saludos. El apretón de mano izquierda. — Cuando se hace el saludo.

(00.25) Práctica por Patrulla a cargo de los Guías.

(00.30) Juego de equipos N.º 3

(00.30) Instrucción por Patrulla a cargo de las y los Guías de Patrulla: Nudos (Llano, ajuste, as de Guía, margarita, ballestrinque.

(00.55) Competencia por Patrullas sobre Nudos.

(01.05) Charla: Promesa y el sentido de Comunalidad en ella.

(01.15) Juego de Salón N.º 4.

(01.30) Clausura: Bandera e Inspección.

Desarrollo del Programa. Juegos

(7min) Juego en circulo (Nº1) *Isaac y Jacob*

Los jugadores se forman en círculo, dos de ellos se ubican en el centro con los ojos vendados, se les da el nombre de Isaac y Jacob. Isaac y Jacob se llamarán constantemente durante el juego. Isaac que tiene en la mano un pañuelo o una vara hecha con periódicos, trata de ubicar a Jacob para pegarle. Después de un breve turno, se cambian de turno. Jacob pasa a tener el pañuelo o vara de periódico e Isaac a escabullirse. Los Scouts que se encuentran en el círculo cuidarán de que Isaac y Jacob no salgan del círculo. La o el Educador recomendará a los protagonistas que cuando escuchen el silbato dejen de pegarse.

(7min) Juego en círculo (N.º 2) *La Vieja Lechuza*

Los jugadores se colocan en círculo en donde la o el Educador dice: *La vieja lechuza*. Todos pasan de boca en boca una frase alrededor del círculo. El Scout que está a la mano derecha del Educador, una vez que ha llegado la frase, agrega otra, por ejemplo: *La vieja lechuza y dos sapos*. Pasa de nuevo la frase alrededor del círculo para que el siguiente Scout agregue otra frase y así sucesivamente para que sean eliminados del juego aquellos que olvidan alguna frase de la lista, ganando el que queda al último. El Educador deberá escribir en un papel la frase que se vayan agregando a la lista. Este juego puede incorporar algunos otros elementos como partes del uniforme o también de un tema que esté tratando la Comunidad de Tropa como, por ejemplo, El Buen Vivir, La protección Medio Ambiental, etc.

(10 min) Juegos de equipo (N.º 3) *A quitar colas*

Se colocan dos equipos en fila india, uno frente al otro, cada uno toma al que está adelante por la cintura. El jugador que va al final de la fila lleva un pañuelo pasado por el cinturón Scout como cola y el que va al frente del equipo trata de quitar la cola al que va al final de la fila del equipo rival. Los equipos ondulan tratando de evitar que les quiten la cola, y ayudan a su líder a quitar la cola del contrario.

(10 min) Competencia de Patrullas. *Instrucción de Nudos*.

Se distribuyen varios pedazos de cuerdas en el local y luego se apagan las luces (vendan los ojos). Se hace entrar a los Scouts en el local con la finalidad de realizar nudos con éstas para que la Patrulla que logre presentar el mayor número de cabos y nudos sea la que gane. De antemano se fija el límite de tiempo y no se encenderán las luces, sino hasta que el tiempo señalado haya transcurrido. Las y los Guías de Patrulla entregarán al Educador los nudos confeccionados para lo cual su Patrulla debe estar en correcta formación.

(10min) Juego de salón (N.º 4) «Regiones»

Los jugadores se forman en círculo. Uno principia diciendo el nombre de un país, ejemplo *Perú*; el Scout que le sigue en el sentido de las agujas del reloj, debe mencionar primero *Perú* y agregar otro Ej. *Francia*; el tercer Scout dirá: *Perú, Francia* y otro país; y así continuando el juego. Salen de este los que no logran repetir la lista, ganando el último que queda. El Educador deberá escribir los países conforme se vayan mencionando para evitar confusiones. Otra variante es utilizar regiones locales y por respuesta alguna condición que

les referencia, por ejemplo, Cancún: Turismo, Creel: Rarámuris, Taxco: Plata, etc. Igual sobre virtudes de los integrantes de la Comunidad de Tropa, de tal suerte que no sólo sea el desarrollo de la memoria, sino también, de conocer lugares o ser un auxiliar en la afectividad.

Segunda reunión

(00.00) Apertura: Bandera.
(00.05) Juegos de Energía… N.º 5.
(00.15) Actividad de Rincón de Patrullas.
(00.35) Instrucción General.
Práctica: Reuniones y Formaciones: Rectángulo — Semicírculo — Filas — Línea.
(00.50) Juego sosegado… N.º 6.
(01.00) Instrucción por Patrullas a cargo de los Guías: Bordón usos — formaciones con el bordón.
(01.15) Charla: «Bandera y Escudo», orígenes reales vs versión SEP.
(01.25) Juego en círculo… N º 7.
(01.30) Clausura: Aviso — Bandera — Promesa e Inspección.

Desarrollo del programa

(10 min) Juego de energía (N.º 5) «Quien saca a quien»

Se marca una superficie pequeña en el piso capaz de contener solo a la mitad de los jugadores bien juntos. Los bandos se alinean alrededor del área marcada y a la señal convenida tratan de introducirse en ella. Sólo se permiten

empujones con los hombros. El bando que después de 2 minutos tenga dentro del área señalada el mayor número de componentes es el que gana.

(20 min) Actividad en el rincón de Patrulla

La presente instrucción deberá ser entregada a las y los Guías de Patrulla dentro de un sobre y escrito a computadora.

Órdenes a los guías

a) Describir las tradiciones y costumbres del animal o ave, nombre de la Patrulla y su condición como especie amenazada o en peligro de extinción.
b) Inventar una canción de Patrulla.
c) Lograr realizar dos nudos nuevos.

NOTA
1.— Pueden consultar libros
2.— Tienen 20 minutos
3.— Distribuir las tareas de tal manera que ninguna chica o chico se encuentre inactivo.

(10 min) Juego sosegado (N.º 6) «Jamboree»

Los Scouts se sientan formando un círculo amplio y a cada uno se les asigna el nombre de un país. Un scout con los ojos vendados se coloca al centro. El Educador dice una frase, por Ej.: «Los Scouts Belgas están acampando en Escocia»; otro Ej.: «Los Scouts Peruanos van al Jamboree de Grecia», así sucesivamente. Al mencionar un Educador la frase las chicas o chicos que representan los países citados tienen que

intercambiar lugares sin que sean atrapados por el Scout que está en el centro. Sí uno de ellos es atrapado sustituye al que está en el centro con los ojos vendados. Cuando el Educador dice: «Jamboree Internacional» todos deben cambiar de ubicación. Deberá reinar silencio absoluto, por tanto, es necesario, que los Scouts se muevan sin hacer ruido con el objeto de que el Scout que se encuentra en el centro con los ojos vendados, este muy atento para que pueda percibir el ruido de los que se mueven.

(5 min) Juego en circulo (N.º 7) «Deletreo»

Los jugadores se colocan en círculo en donde cada uno va agregando, por turno, una letra con el fin de completar una palabra. Cualquier jugador que al cabo de cierto tiempo no ha podido agregar una letra o completando una palabra pierde. Si un jugador duda de que las letras que lleguen hasta él puedan formar una palabra, reta al anterior, y si le prueba que está en lo justo el retado sale del juego o viceversa.

Tercera reunión

(Al Aire Libre) Juegos.
(00.00) Apertura: Bandera — Oración e Inspección.
(00.05) Juego de Energía… N.º 8.
(00.15) Instrucción por Patrulla a cargo de las y los Guías: Nudos; Vuelta de Escota, Ballestrinque, Media Llave y dos cotas, Remate de un Cabo (Ver videos en la internet).
(00.30) Competencia de Patrullas sobre nudos.
(00.40) Juego de Círculo.
(00.50) Practica de Formaciones: Columna cerrada —

Columna Abierta — Estrella — Herradura y repaso de Rectángulo — Semicírculo — Fila y Línea.
(01.15) Actividades de Rincón de Patrulla.
(01.20) Charla: Himno Nacional (Internet, videograbación).
(01.25) Juego de Salón… N.º 10.
(01.30) Clausura: Avisos – Bandera – Oración e Informes.

Desarrollo de Programas

(10 min) Juego de energía (N.º 8) «Dobles»

La Comunidad de Tropa se forma en dos círculos concéntricos. Los del interior son «Caballos» y los del exterior son «Jinetes». A la voz de «ya» o al silbatazo los jinetes montan el los «caballos» dándose diversas ordenes, por Ej.: una vuelta al círculo y pasar entre las patas de los «caballos» (los «Jinetes» se desmontan y dan la vuelta al círculo y al llegar pasan por debajo de las piernas de los «caballos» y vuelven a montar). El último en hacerlo queda fuera del juego. Después de un breve lapso hacer que los «caballos» sean «jinetes» y viceversa.

(10 min) Competencia de Patrullas sobre nudos. *Carrera de Relevos*

Las Patrullas en formación de línea se le señala los nudos que puede ejecutar en el siguiente orden: al primero el As de Guía, al segundo el Rizo, al tercero el Vuelta de Escota, Pescador, Margarita sucesivamente. Todos estos nudos deben ir unidos conforme se van haciendo los nudos. El primer nudo debe ser hecho sobre un vertical fijo (un árbol o trípode, etc.) a una distancia prudencial y las cuerdas deben ser de un mismo

grosor. La Patrulla que termine primero y con los nudos correctos, gana.

(10 min) Juego de circulo (N.º 9) «Bordones»

La Comunidad de Tropa se forma en círculo, cada Scout sostiene perpendicularmente el bordón con la palma de la mano colocada sobre él. A la voz, según sea de izquierda o de derecha del que dirige el juego, las chicas o chicos se mueven hacia el lado indicado soltando sus bordones, los que deberán ser atrapados por los Scouts antes que caigan al suelo, de tal manera que si el Educador dice: a la izquierda, éstos darán un paso lateral a ese lado, tratando de agarrar el bordón del del de a lado, pero sin mover el suyo. Cualquiera que no alcance a coger el bordón o que lo deje caer sale del juego. Conforme van saliendo el círculo se va reduciendo. Gana el último que quede.

(15 min) Actividades de rincón de Patrulla «Preparar tarjetas y sobres»

Órdenes a los Guías

Contestar las siguientes preguntas; pueden consultar libros:

1. ¿Por qué lado deben caminar cuando transitan por la carretera?
2. ¿Qué es un Jamboree Mundial?
3. ¿Qué significa esta señal? ⊙
4. ¿Cuántos «NO» hay en la Ley Scout?
5. ¿Por qué razón se usan todas las Insignias arriba del codo?
6. Nombre del fundador del Movimiento Mundial.

7. Nombre del Fundador del Movimiento Scout en el país.

Nota

a) Las respuestas deben ser anotadas en el mismo papel
b) Tienen 15 minutos.

1. Sentido Contrario a los autos.
2. Es un campamento Internacional de Scouts.
3. Misión cumplida / fin de pista.
4. Ninguno.
5. El scout usa camisa manga larga y en ocasiones la arremanga con la finalidad de que no le queden cubiertas las insignias al enrollar las mangas.
6. Lord Robert Baden-Powell.
7. «X» En México Friedrich Clark Con los *Boy Scouts* del Colegio Alemán en la ciudad de México — Personaje Local —

(5 min) Juego de salón N.º 10 «Bartolo»

Los jugadores colocados en círculo para ir sumando cifras, cada suma debe ser de máximo tres segundos, se empiezan con cifras de un dígito, así pues, el Educador primero dice un par de números con lo que la primera chica o chico dice su suma, si es correcta, dice otro número y el segundo hace la suma mental, el que se equivoque se llamará Bartolo e irá siendo eliminado. Posteriormente se pueden ir sumando cifras de dos dígitos y tres, esto servirá para desarrollar la velocidad mental.

Cuarta reunión

(00.00) Apertura: Bandera — Inspección.
(00.05) Juego de energía… N.º 11.
(00.10) Instrucción de Patrulla a cargo de los Guías: Observación — Trazando y siguiendo Pistas — Explicación de las señales y de Pistas — Firma Scout.
(00.25) Actividad por Patrulla: Reporte a las y los Guías.
(00.40) Juego en Circulo… N.º 12.
(00.50) Charla: Ley Scout.
(01.00) Representación por Patrulla. Reporte a los Guías.
(01.10) Escenificación por Patrulla.
(01.35) Clausura. Avisos — Bandera — Promesa — Inspección.

Desarrollo del programa

(5 min) Juego de energía N.º 11 «Pandemonium»

A cada jugador se le entrega una tarjeta en la que va escrita una orden y tan pronto como el juego principia todos tratan de ejecutar la orden dada en la tarjeta... El éxito del juego consiste en la originalidad, variedad, etc. de las órdenes, algunas de las cuales tienen por objeto impedir que las otras sean ejecutadas. Ejemplo: La mitad de la Patrulla A se convierten en oradores y la mitad de la Patrulla B obstaculizan a los oradores, y la mitad de la Patrulla B realiza una pirámide y la mitad de la Patrulla A la obstaculiza. A la Patrulla C ordénele hacer una escalera con sogas y palos y a la Patrulla D que haga una colección con los materiales que puedan ser utilizados por la Patrulla C. Deberá finalizar el juego en el

tiempo señalado. Las tareas deben ser entregadas en papeles a cada Patrulla.

(15 min) Actividad sobre observación. *Tarjeta con instrucciones para cada Patrulla*

Órdenes a los Guías:
1. Tiene la patrulla quince minutos para descifrar la clave y colocar dentro del paréntesis las señales de pista que les corresponde.

67 16NS8J630 D6 78 P8732778 D6J0 2N8 87 9258 D6 78 P8T32778.
15S50N 421P75D8 () 6N 67 481P816NT0 () H0Y S2F5456NT6 8G28 P0TB76 () P838 776G83 8L 6B6 S6G253 L8 32T8 () D6 78 5ZQ2563D8 () Q26 8L F5N8L S6 6N426NT38 6L 481P8116NT0 ().

Referencia para el Educador
Clave M U R C I E L A G O
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Descifrado: El mensajero de la Patrulla dejo una nota al Guía de la Patrulla.
Misión Cumplida () en el campamento () hay suficiente agua potable (). Para llegar al campamento () se debe seguir la ruta () de la izquierda () que al final se encuentra en el campamento ().

(10 min) Juego en circulo (N º 12) «Ágil»

Los jugadores se forman en círculo, con uno de ellos en el

centro que trata de interceptar una pelota que es lanzada de un lado para el otro por los que forman el círculo. Si logra atraparla pasa a ocupar el lugar del que lanzó la pelota. La pelota debe ser lanzada a velocidad moderada y a una altura no mayor que la de los hombros de los jugadores.

(10 min) Representaciones por Patrulla

Hacer tarjetas para una Patrulla, para ser entregadas en sobres.

Órdenes a los Guías:
— La Patrulla deberá escenificar uno de los artículos de la Ley scout.
— Tienen 10 minutos para representarla.
— La representación no debe exceder los 3 minutos.
— Proveerse de materiales para la representación.
— Todos los miembros de la Patrulla deben intervenir.
— En lo posible, la representación debe ser silenciosa.

Quinta reunión

En la Corte de Honor del presente mes, las y los Guías han manifestado que sus Subguías estaban ya en condiciones de hacerse cargo de las Patrullas, como debe ser por lo que se les ha dado la dirección de la actividad de Rincón de Patrulla mientras que los Guías se dirigen al Educador Responsable de la Comunidad de Tropa quien los ha de instruir sobre señalización: Ordenes con silbato.

Juegos

(00.00) Apertura: Bandera — Inspección.
(00 05) Juego en Círculo. N º 13.
(00.15) Actividad de Rincón de Patrulla a cargo de los Subguías.
(00.35) Instrucción por Patrullas a cargo de los Guías de Patrulla: Señalización — Ordenes con silbato.
(00.45) Juego Individual. N.º 14.
(00.55) Instrucción general por un Educador: Salud.
(01.10) Tomar las pruebas de lo enseñado en reuniones anteriores a cargo de los Guías de Patrullas.
(01.25) Juego sosegado. N.º 15.
(01.30) Clausura: Avisos — Bandera — Promesa e Instrucción.

Desarrollo del programa

(10 min) Juego en círculo N.º 13 «Correo»

Los jugadores se forman en círculo, asignándose a cada uno el nombre de una población o país. Un jugador se coloca en el centro sin tener el nombre de una población o país. El Educador mencionará dos o más poblaciones o países seguida de una de estas palabras: «Carta», «Bulto» o «E-mail». Las poblaciones o piases que han sido mencionados tratan de cambiar lugares y el que está en el centro trata de ganar uno de los lugares vacantes. «Carta» significa cambiar de lugar andando. «Bulto» brincando en un pie o caminando a gatas, y «E-mail» corriendo. La forma de cambiar de lugar incluye al que está en el centro. Pierde en que se queda en el centro.

(20 min) Actividades de rincón de patrulla. *Preparar tarjetas*

y sobres

Órdenes a los guías:

— El Guía de Patrulla debe dejar la Patrulla a cargo del Subguía de Patrulla.
— El Guía de Patrulla debe dirigirse con los Educadores.
— Tienen 20 minutos.
— Al término de las actividades, la Patrulla debe dar el grito de patrulla y presentarse en correcta formación.
— Hay que recordar que es un trabajo de Patrulla.

1. Hacer un plano de la localidad indicando los siguientes lugares:
a) Ubicación del puesto de 1º Auxilios.
b) Del puesto Policial.
c) De la Parroquia.
d) Del Cuartel de Bomberos.
e) Y de lugares que crean convenientes: Zonas Turísticas, Históricas, Rojas, Violencia, Atracos, etc.
2. Hacer en un cabo 6 nudos
3. Calcular el largo y ancho del Local de la Tropa.

(10 min) Juego de reto individual (N.º 14) «El Venado y el Cazador».

En el centro del local se coloca en una mesa y en cada uno de los extremos con los ojos vendados, el «Venado» y el «Cazador». Los dos deberán estar en constante contacto con la mesa por medio de alguna parte de sus cuerpos. Si el «Venado» evita ser capturado al cabo de dos minutos gana. Los jugadores

pueden pasar por debajo o arriba de la mesa, pero sin dejar de tocarla.

(5 min) Juego sosegado (N.º 15) «El Gran Mongol»

Los jugadores se forman en círculo y uno de ellos es el Gran Mongol, quien dice sentir gran aversión para todo aquello que contenga la letra «D». Enseguida pide a cada uno de los jugadores, por turno, que le den algo de comer y cada uno deberá mencionar un alimento o bebida que no contenga la letra D. Los que vacilen o los que digan una palabra con la letra D pierden una vida y los que han perdido tres vidas se consideran eliminados. Este juego puede ser también modificado por ejemplo para conocer la cultura gastronómica de diversos países, de tal suerte, que si estuvieran hablando de México dirían, enchiladas, mole, tamales, etc. O si fuese Uganda se mencionaría al makote, luwombo, pombe o waragi. Por supuesto previa muestra, la intencionalidad es lograr conocer más de la cultura gastronómica mundial, y por qué no, dar la oportunidad de prepararlas en la siguiente excursión.

Sexta reunión

Durante la Corte de Honor extraordinaria convocada para tratar sobre la próxima excursión el Guía de la Patrulla «Lobos» solicito que la Sexta Reunión de la Comunidad de Tropa fuera nuevamente incluido la parte del pionerismo como repaso. Pedido al que se sumaron las Patrullas «Zorros», «Castores» y «Tigres», por lo que el Educador responsable lo ha programado.

Juego

(00.00) Apertura: Bandera — Inspección.
(00.05) Juego en círculo. N.º 16.
(00.15) Instrucción por Patrulla a cargo de los Guías: Uniforme Scout e Insignias Scouts.
(00.25) Actividad por Patrulla.
(00.35) Repaso de nudos. Competencia por Patrullas.
(00.45) Charla: «Principios, Virtudes, Lema» dentro del Escultismo Crítico Popular.
(00.55) Astucia de Patrulla.
(01.15) Comentario y Demostración.
(01.20) Tomar pruebas.
(01.30) Clausura: Aviso – Bandera – Promesa e Inspección

Desarrollo del programa

(10 min) Juego en circulo N.º 16 «Liebres y Lebreles»

Los jugadores forman un círculo más o menos abierto. En el interior se coloca una «liebre» y afuera del círculo los «lebreles» tratan de atrapar a la liebre. Los jugadores del círculo permitirán a la liebre entrar y salir del círculo a voluntad, pero tratarán de estorbar o impedir que los «lebreles» la atrapen.

(10.00) Actividad de patrulla. *Preparar tarjetas y sobres*

1. Encontrar nuevos usos a las diferentes prendas del Uniforme Scout. El Guía debe anotarlos en un papel.
2. Inventar un grito mejor para la Patrulla.

(10 min) Competencia de Patrullas sobre nudos «Dos personas con dos manos».

Los jugadores salen por parejas de cada Patrulla. Las cuerdas deben estar en el suelo y a la voz de «ya» o al silbato deben coger la cuerda y ejecutar el nudo (solamente con una de sus manos y la otra debe estar en la espalda) previamente indicado por el Educador Responsable de Tropa. La primera pareja que haya hecho correctamente el nudo es la que gana.

(20 min) Astucia de Patrulla. Tarjetas y sobres para cada Patrulla

Órdenes a los Guías:

1. Se ha producido un accidente. El accidentado tiene una fractura simple en el antebrazo y en una pierna. Hay necesidad de transportarlo, actuar de la manera más conveniente. (Seguir protocolos de Cruz Roja)
2. Colocar un sistema de alarmas de tal manera que sea imposible que un ladrón pueda entrar al Rincón de Patrulla o al Local.

Séptima reunión, excursión de la Comunidad de Tropa

Juegos
(00.00) Apertura: Bandera — Inspección.
(00.05) Juegos de Energía N.º 17 y 18.
(00.20) Actividad de Patrulla. Reporte a los Guías.
(00.40) Comentario e Informe.
(00.45) Instrucción por Patrullas: Señales de Pista, por los

Guías (repaso).
(00.55) Competencia de Patrullas sobre señales de pista.
(01.15) Juego en circulo N.º 19
(01.15) Practica de formaciones. (repaso)
(01.30) Astucia de Patrullas. Pionerismo
(01.45) Comentario e Informes
(01.50) Juego sosegado N.º 20
(02.00) Clausura: Bandera — Promesa e Inspección

Desarrollo del programa

(7 min) Juego de energía (N.º 17) «Veneno»

Los jugadores se forman en un círculo y en el centro se coloca el «veneno» (un pañuelo, una estaca o una señal pintada con tiza, un banco, etc.) Los jugadores se dan las manos y tratan de tirar de los compañeros hacia el «veneno» para que pasen sobre él o lo tumben. Salen del juego los que se suelten de la mano o los que pasen o hagan caer el «veneno».

(7 min) Juego de energía (N.º 18) «Cuerda Rotatoria»

La Comunidad de Tropa se forma en circulo y en el centro se coloca una chica o chico con una cuerda que tiene en un extremo atado un objeto (para darle peso al momento de ser girada). La intención es girar la cuerda a una velocidad y altura moderada, con que trata de hacer pegar en los pies de los que forman el círculo que a su vez saltan para evitar los golpes. Los que llegan a ser tocados van siendo eliminados ganando el último que queda.

(20 min) Actividad de Patrulla. Confeccionar una tarjeta con el mismo texto:

a) Hacer un herbario de Patrulla. (tienen los siguientes materiales: Cartulina, cinta para pegar.
b) Informar de las condiciones del terreno a 30 cm de profundidad por escrito.

Órdenes a los Guías:

1. Distribuir las tareas entre los miembros de Patrulla de tal manera que todos ejecuten la tarea simultáneamente.
2. Tiene la Patrulla 20 minutos.
3. Al término, la Patrulla deberá presentarse correctamente en formación y dar el grito de Patrulla a los Educadores para entregar las tareas.

(10 min) Competencia de Patrullas sobre señales de pista. *Carrera de relevos*

A más o menos 30m de las Patrullas formada en filas se colocan tarjetas (una para cada Patrulla) en las que se escriben los nombres de los diversos signos de pistas. Las chicas y chicos deberán dirigirse a la tarjeta (vendados, en un píe, de espaldas, etc.) y dibujar el signo de pista que les corresponda, dejando las tarjetas en el mismo lugar. Gana la patrulla que termina primero y tengan los Signos de Pista correctos.

(10 min) Juego en círculo (N.º 19) «Asalto al Castillo»

Los jugadores forman un círculo tomándose de la mano y

fuera de este una Patrulla. La Patrulla que logra introducir en el círculo a todos sus integrantes en el menor tiempo posible es la que gana. Cada Patrulla por turno juega de asaltante. Siempre que sea posible es conveniente usar cronómetro.

(15 min) Astucia de Patrullas. Copiar en una tarjeta para distribución entre los Guías

Órdenes a los Guías:

Utilizando las mejores habilidades que poseen en pionerismo presente para ser inspeccionados en 10 minutos la siguiente tarea: Presentar un cuadro de nudos con medios naturales.

(8 min) Juego sosegado (N.º 20) «Pum»

Los jugadores sentados en círculo comienzan a contar los números en forma corrida. Cada vez que se deba mencionar el número 7, múltiplo de 7(14, 21,28, etc.) o un número terminado en 7 (7, 17,27, 37, etc.) se dice: ¡PUM! en lugar del número. Cuando un scout Comete un error, sale del juego y vuelve a comenzar con el número 1 del que está a su derecha. Gana el Scout que se queda al último. Para evitar el ¡PUM! puede ser reemplazado por una palmada.

LA BUENA ACCIÓN DE PATRULLA

El Escultismo Crítico Popular está profundamente interesado en proveer un programa a las niñas, niños y jóvenes con el deseo de satisfacer tres necesidades primarias de ellos, es decir, entre otras:

> Satisfacer las necesidades y aspiraciones para lograr sus objetivos de vida.
> Promoverles los Principios y Áreas de Desarrollo que encierran los Propósitos y fines del Escultismo a través de una mediación ética con el mundo.
> Criticar las necesidades y exigencias de la comunidad donde se desarrolla el programa Escultista, vinculando al mismo dentro de sus limitaciones, con la posibilidad de transformar el desarrollo (e incluso el propio sentido de desarrollo) económico-social en cada país hacia condiciones más justas y humanas.

Como se podrá observar, es de vital importancia que el Escultismo practicado hoy en día, sea respuesta a los tres aspectos anteriormente indicados y es que es mediante el SERVICIO A LA COMUNIDAD, que las chicas y chicos de la Comunidad de Tropa podrán comenzar siendo realmente unos adolescentes plenos con una importante y básica educación para la vida a fin de que logren ser el tipo de adulto que esté en la disponibilidad de vincularse con las importantes metas que signifiquen la transformación de las respectivas comunidades en donde se desenvuelven junto con sus familiares, amigos y demás instituciones de la propia comunidad.

Es por consiguiente que al planear el Servicio a la comunidad se vuelve necesario que las chicas y chicos extraigan una rica experiencia y novedosa aventura que les permita alternar, en forma directa, con los asuntos que, de acuerdo con su edad, logren ser conocidos por ellos en cuanto a problemáticas que se plantean en la comunidad donde opera la Comunidad de Tropa Scout.

Basado en este análisis e investigación, es que se permite y orienta a las chicas y chicos para que logren detectar los diferentes servicios a la comunidad que crean puedan ser prestados incluso por su propia Patrulla, siendo importante no olvidar el tomar en consideración la opinión de la comunidad al respecto del servicio que se les desea brindar. Existen dos tipos de necesidades primordiales: las necesidades **sentidas** por la comunidad y las necesidades **no sentidas** por la comunidad.

En la etapa en que se encuentran las chicas y chicos de la Comunidad de Tropa se sugiere que trabajen por el momento, en el área de **necesidades sentidas** por la comunidad. Para ello es bueno auscultar las opiniones de aquellas autoridades, tanto oficiales como privadas o líderes naturales de la comunidad en cuanto a cómo, dónde y cuándo las y los Scouts pudieran hacer un servicio **juntamente con los moradores de la comunidad.** No se trata de hacer parches sociales; se trata de que las chicas y chicos aprendan a trabajar **con los miembros de la comunidad** (de la cual también forman parte) como un mecanismo educativo que los prepare para lograr absorber las responsabilidades adultas que de ellos

habrá de exigir en el mundo del mañana.

Es importante discutir de forma crítica este detalle a nivel de la Corte de Honor y de acuerdo con las opiniones e intereses de los Guías y Subguías de Patrulla y demás miembros del Consejo Pedagógico de la Comunidad de Tropa, tomando las debidas providencias y precauciones para que cada Patrulla, al planear el servicio a la Comunidad que va a desarrollar, saque de esta actividad una jugosa y memorable experiencia.

Si cada uno de las chicas y chicos se ha comprometido a hacer su buena acción cada día, razón de más para el hecho de que las Patrullas no desperdicien la ocasión de hacer una B. A. colectiva, así en conjunto y con la Patrulla buscarán y encontrarán el medio de ayudar a los demás. Aquí algunas sugerencias.

- ✓ Ir a divertir a niños de un hospital
- ✓ Hacer jugar a los niños de un orfanato.
- ✓ Visitar regularmente y ayudar a alguna familia pobre.
- ✓ Juntar juguetes para entregar el día de Reyes.
- ✓ Recolectar papel periódico para la propagación del Escultismo.
- ✓ Preparar un árbol de Navidad para alguna familia pobre y pasar con ellos la navidad.
- ✓ En el campamento ayudar a una Patrulla atrasada.
- ✓ Recolectar libros para una escuela.
- ✓ Limpiar un monumento histórico.
- ✓ Limpiar algún lugar de la Tropa de forma especial.

En salida, en alguna exploración durante los

campamentos, jamás se desperdiciará la ocasión de hacer una B. A. de Patrulla.

LA EXCURSIÓN DE PATRULLA

> *Excursionando, yendo más lejos de casa, explorando nuevos lugares es una aventura gloriosa. Te fortalece y endurece para que no te importe ni el viento ni la lluvia, ni el calor ni el frío. Les tomas como vienen, sintiendo ese espíritu que te habilita para afrontar un viejo problema con una sonrisa, sabiendo que finalmente lo conquistarás.* (Baden-Powell en (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Esta parte se refiere especialmente a las excursiones de Patrulla, observando que el intento de la actividad es mucho más amplio de lo expresado dado que, uno de los fundamentos de los Scouts, es ayudar a los integrantes a ser autodependientes; es evidente que el modo natural de progreso del ser humano, el caminar, debería de ser una de sus actividades básicas en donde las chicas y chicos sean animados a viajar y explorar debajo de su propia propulsión a excursiones (o incluso montar bicicleta o viajar en bote). La distancia viajada es insignificante comparada con lo que es realizado durante la excursión a ese respecto es importante considerar.

Las chicas y chicos son autodependientes en las

> excursiones, no están atados a un padre u otro adulto, para el uso de un auto o algún otro medio de transporte. Ellos pueden ver su propio paso y pueden ir, a donde y como les parezca. No es la distancia cubierta en la marcha lo importante, sino las cosas que hacen y ven en el camino.
>
> Las Patrullas deberían tener al menos tantas reuniones exteriores, excursiones y otras actividades como hacen reuniones en el local. El local de Patrulla, como su cuartel de Patrulla les da su espacio necesario, pero los Scouts están primariamente aprendiendo por los exteriores. (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Para capacitar a nuestras chicas y chicos en excursiones, primero hay que hacerlo a través de quienes fungen como Guías de Patrulla realizando ocasionalmente excursiones con la Patrulla Flecha, de esta forma, aprenderán habilidades reuniendo confianza y entusiasmo para este tipo de actividades que posteriormente realizarán con sus Patrullas.

Las y los Educadores que fungen como Guías de la Patrulla Flecha deben organizar junto con sus Asistentes, excursiones regulares de esta Patrulla para propósitos de entrenamiento, capacitación y, por supuesto, de Educación ética.

La Patrulla Flecha existe para capacitar Lideres de Patrulla en un sentido reflexivo, sin embargo, es necesario recordar que la demanda del tiempo para las actividades de la Patrulla Flecha no debe ser tal que interfiera con las actividades de Patrulla, pues en ese caso se estaría perdiendo el verdadero propósito por el cual las y los Guías de Patrulla están siendo capacitados; es importante que un Guía de

Patrulla aprenda el «por qué» y también el «cómo» a través de debates y prácticas constantes.

Una vez que un estándar razonable de excursiones ha sido establecido en la Comunidad de Tropa, dos marchas por semestre de la Patrulla Flecha deben ser adecuadas para mantener la capacitación, asegurando la operación satisfactoria de las Patrullas.

> [Para el caso de excursiones nocturnas] el segundo día es el más difícil físicamente… , por eso siempre fija un blanco justamente fácil para el segundo día, posteriormente el cuerpo se entabla. En este sentido haz que tus Guías de Patrulla vayan y caminen en campamentos de más de dos días tan pronto como sea posible; de otra manera ellos pensaran que cada día en la caminata es como el segundo día y nunca llegarán a descubrir la alegría y el vigor que viene después. (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Preparativos

La importancia de una preparación cuidadosa no puede ser sobre enfatizada. Porque los lugares de excursión requieren de ciertas demandas físicas al cuerpo para lo que la mayoría de las chicas y chicos no están preparados, es importante introducir unas excursiones graduadas para que sus pies y músculos puedan ser ejercitados recordando a los Guías de Patrulla que posiblemente los más pequeños o nuevos de su Patrulla no están al mismo nivel que los otros miembros y por tanto no deben esperar que le sigan el paso a la Patrulla al principio.

El calzado adecuado es esencial; ningún chico pensaría en jugar jockey o fútbol sin el equipo apropiado cualquiera que se tratará. No muchos chicos serían capaces de costear botas o zapatos especiales, pero apreciarán la economía de comprar unos zapatos lo suficientemente fuertes y cómodos para ponerse al nivel de caminata de Patrulla y que a la vez también puedan servir para la escuela.

Es importante promover el uso de dos pares de calcetines de lana; una persona alérgica a la lana debería usar algodón junto a la piel en lugar de nylon atendiendo a la vez la higiene de los pies y los problemas peculiares de sus propios pies, así como el tratar ampollas y otros síntomas comunes de rozaduras en la entrepierna; cabe mencionar que es mejor prevenir su aparición.

Inmediatamente desde el comienzo se vuelve conveniente animar a las chicas y chicos a través de sus Guías de Patrulla a cargar una pequeña mochila en su espalda cuando caminen, al principio no contendrá nada más que un impermeable y su almuerzo, pero empezará a acondicionar su cuerpo para cargar pesos más grandes conforme arrecie su cuerpo y, en cualquier caso, una mochila es menos embarazoso que cargar el equipo en la mano. También, en la espalda de uno, es mucho menos posible que sea olvidada.

Siempre hay que insistir a las Patrullas en estar preparadas con implementos de Primeros Auxilios, cargando un botiquín simple de primeros auxilios aprendiendo a usarlo teniendo en cuenta que los accidentes más comunes son las

cortaduras, los raspones y las picaduras de insectos. Quizá haya ampollas, irritaciones o músculos con alguna molestia.

En algunas ocasiones, será necesario que cada chica o chico cargue un pequeño botiquín que haya hecho por sí mismo, debiendo usarlo únicamente para emergencias, así mismo, deberá ser entrenado en caso de perderse, variando de acuerdo con el terreno y la época del año.

Así mismo, beber agua es esencial y si una fuente de pureza conocida no está disponible, los chicos deben saber cómo purificar cualquier agua de dudosa procedencia, cargando cada uno con algunas tabletas de cloro para tales casos o bactericidas potentes.

En un día cálido, un lago puede parecer tentador para nadar, sin embargo, si no se cuenta con el equipo necesario, ni con la supervisión de una persona preparada las chicas y chicos deberán de abstenerse a introducirse al agua, la mayoría de los accidentes se pueden prevenir y ellos no deben de escatimar cuestiones de seguridad.

Comenzar una fogata sin tener los conocimientos no es una buena manera de aprender de los errores, sobre todo cuando pueden ocurrir accidentes, por lo que siempre una capacitación a través de los Guías de Patrulla de forma adecuada con la concerniente instrucción en la precaución del fuego debe ser proporcionada.

Planeando

> *La mayoría de las Excursiones nacen en el Consejo de Patrulla y, frecuentemente, resultan incidentales de alguna otra idea.* (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

Una vez que los Guías de la Patrulla han asido el alcance de las actividades disponibles a través de las excursiones y su imaginación se ha puesto a trabajar no debe haber problema acerca de «a donde ir y que hacer», evitando ir de la misma manera o al mismo lugar frecuentemente ya que eso impide un sentido de descubrimiento que tanto gusta, de cualquier forma, las marchas proveen excelentes oportunidades para «aprender haciendo».

En una marcha uno no habla acerca de hacer las cosas; uno hace las cosas para que el propósito y valor del conocimiento se vuelva evidente y significativo. Una brújula toma un nuevo significado y un mapa se convierte en tridimensional cuando es relacionado con el campo de alrededor. A fin de que cada vez más conocimientos sean adquiridos durante las marchas, buscando que siempre se tengan al menos un compás y un mapa por Patrulla.

Mientras en una excursión usualmente se planea caminar para propósitos específicos tales como, visitar un lugar de interés, encontrar a otra Patrulla o desarrollar una actividad social, cultural o medioambiental específica, es importante

tener un tema de soporte para proveer especial interés durante la excursión pues la excursión se convertirá meramente en un medio para llegar a un lugar y la mitad del interés se ve perdido.

Aparte de la observación general, algunas de las cosas que se pueden hacer mientras se camina son la de recolectar objetos, hacer huellas de yeso, tomar fotografías y hablar con la gente que pasa con entrevistas o encuestas sociales. Habitualmente una historia de fondo puede ser tejida en una marcha para proporcionar una atmósfera apropiada para la observación especial de la ruta con los sucesos históricos que ahí se acontecieron.

Uno de los valores específicos del entrenamiento en excursión es, preparar a las chicas y chicos para posteriormente acampar y así, un objetivo de la excursión podría ser, el reconocimiento de árboles, el encender fuego, cocinar, armar la tienda etc. Los obstáculos en una excursión son muy comunes y a las Patrullas les es entregada una ruta a seguir y ciertos obstáculos que librar en el camino; esto puede incluir trabajo de primeros auxilios, pionerismo o ingenio.

Las marchas que hace la Patrulla Flecha deben ser diseñadas para desarrollar las habilidades que la Comunidad de Tropa necesita y atarán las futuras actividades pues los Guías de Patrulla conducirán marchas similares basadas en estas actividades para sus Patrullas en consecuencia, los Guías de Patrulla deberán ser capacitados para reportar los planes y detalles de las excursiones de Patrullas a ti antes de irse.

Excursiones de caminata

Antes de salir a una caminata es importante verificar:

1. Que todos se sientan aptos.
2. Todos se encuentren adecuadamente vestidos y especialmente considerando el calzado y la ropa interior para evitar rozamientos.
3. Todos cuenten con el equipo esencial.
4. Destino y ruta conocidos por todos los miembros.
5. Que todos conozcan las acciones de emergencia que deben ser tomadas en caso de accidente.
6. Puntos de encuentro y tiempos acordados en caso de separarse.
7. Celulares con crédito y puntos de cobertura.

Un grupo de 6 u 8 chicas y chicos chocando a través de un bosque en un cuerpo verán muy poco de la naturaleza que la habita, también es muy frustrante estar atrapado en una gran fila, los rápidos al frente impacientes con otros atrás con el sentimiento constante de alcanzarlos. Por ello en la Patrulla se fomentará estar en un grupo cantando silbando y siendo ruidosamente feliz; esto es mucho mejor para las chicas y chicos al caminar en parejas en donde cada miembro permanece con un compañero de paso similar y, si es posible, una persona menos experimentada con una más experimentada, de esta manera las parejas pueden fijar su propio paso, pero no deben alejarse tanto de la pareja de al frente como para no tener contacto con ellos.

Así mismo, es adecuado mantenerlos alerta, que en la

calle observen las señales de tráfico y las reglas de seguridad, que mantengan un ojo en el clima tomando las precauciones para un mal clima, haciendo un análisis de la flora, fauna, de las comunidades y los servicios que ofrece, así como de las formas en que se componen y, por último, es necesario promover el necesario tiempo para disfrutar cada experiencia según se avecine.

Reportes de las excursiones

Mantener registros de las excursiones de forma apropiada es una parte necesaria de la capacitación a las y los Guías de Patrulla volviéndose esencial para la Primera Clase, siendo necesario que los reportes sean escritos en cada excursión. Comienza capacitando gradualmente, preguntando por una parte de la marcha o por un aspecto en particular de ella, tal como una vieja iglesia, etc., recordando que este tipo de reportes es principalmente concertado en hechos y debe ser breve e ir al grano. Algunas marchas deberían ser reportadas en la manera requerida para alguna institución gubernamental e incidentalmente, un excelente lugar para cargar la libreta o en un celular, encontrándose rápidamente disponible y a su vez, no estorbando. En algunas excursiones es necesario un reporte de Patrulla en donde cada miembro de la Patrulla escriba una sección con sus impresiones adjuntando imágenes de las que haya tomado.

Empacando

Desde la Segunda Clase, los Scouts son introducidos al campamento, siendo éste el más importante evento escultista para poner en práctica caminatas y auto confrontación, por lo

que las Patrullas requieren desarrollar sus habilidades de excursionismo para finalmente lograr objetivos más ambiciosos, siendo que en la preparación para el nuevo campamento empezarán a cargar paquetes más grandes y necesitarán conocer como empacar unas ollas, en como cargar y en como ajustar su caminar al peso.

Es importante mantener el peso al mínimo, un kilo se vuelve cinco después de cargarlo por tres kilómetros, promoviendo el uso de elementos ligeros y con la finalidad de que conozcan sus capacidades, no habiendo razón para que una mochila con una tienda y comida para dos días pese más una décima parte de su peso.

Alimentando y cocinando

Las excursiones son un excelente medio para introducir el conocimiento en el valor de la comida y el cocinar, aunque en ocasiones puede ser problemático en una excursión si es que se planea algo demasiado elaborado, siendo necesario sugerir comidas buenas apaciguadoras de fácil cocción y que nos evitan producir sed. Cocinar en una hoja de aluminio es excelente y la comida puede ser preparada y envuelta para continuar con la marcha y así ahorrar tiempo en el viaje; en cierta medida esto es sencillo y ligero de cargar.

Hay muchas comidas deshidratadas disponibles que ahorran un gran peso y son, por tanto, muy útiles para las excursiones en las cuales son enfocada principalmente hacia las caminatas, es necesario que las chicas y chicos descubran las comidas más gustadas, pero sobre todo nutritivas, tal vez ir

comiendo amaranto, palanquetas y alegrías en los trayectos será de gran auxilio, asegurándose de acompañarla con fruta fresca si es posible como sandía, melón o tunas.

Preparando a los Guías de Patrulla para una excursión

Para la planeación necesaria de la excursión de Patrulla. ¿Qué queremos hacer? Para cada excursión se necesita tener un objetivo definido revisando la Progresión y verificando en dónde se encuentran las carencias en la Patrulla. **Entonces planea sobre el desarrollo de la excursión de tu Patrulla en torno a sus posibilidades.**

¿Dónde? Si la organización de tu Patrulla está trabajando, preguntarás a tu experto en excursiones por recomendaciones para ir. Si no tienes a un experto en excursiones, plantea la misma pregunta a todos tus chicos en la Patrulla, pesa todas las sugerencias y decide la ruta y el lugar que quedará perfectamente para el objetivo de tu excursión. Aquí hay algunos consejos generales:

Si tu Patrulla es nueva, organiza una excursión pequeña. Dos o tres kilómetros al salir y la misma distancia de regreso serán suficientes. Si está disponible un servicio de autobús, puedes ir en autobús a cierto lugar desde el cual una corta caminata los llevará a un lugar adecuado.

Más tarde, incrementa la cantidad de caminata. Todo es cuestión de entrenamiento.

Una buena regla para seguir es: mantenerse fuera de los caminos principales. Estos son peligrosos, estos tienen pocos sitios hermosos y caminar sobre una superficie de concreto es tedioso.

¿Cuándo? En muchos casos la respuesta a esta pregunta es domingo o en vacaciones. Puedes salir en la mañana y no regresar antes de que anochezca. No hay tarea de la escuela esperando por ti. Las mentes de todos están libres, todos están listos para la aventura y el buen tiempo.

Para una excursión de medio día, sábado en la tarde es bueno. Entonces tenemos otra opción como el domingo si los chicos no pueden hacerlo entre semana. En el caso de las excursiones en domingo necesitas conocer y seguir la política de Protección a Menores de la Asociación, la mayor de las veces es bueno que un Educador te acompañe y mantenga cierta distancia para permitirte vivir la vida de Patrulla.

¿Cómo? Esto te introduce en la preparación actual para la excursión, tienes que investigar el transporte, escoger el equipo y calcular los gastos.

Tienes que informar a los padres a tus Educadores de tus excursiones, dónde vas a ir y cuándo esperas regresar.

Si tienes la intención de empezar bien tu excursión fuera de la ciudad, necesitas ver el transporte por un camión, un coche o incluso el ferrocarril. Si tienes una cooperación verdadera de los padres, puedes estar dispuesto a esperar por un par de coches familiares para llevar a la Patrulla a un lugar

apropiado para empezar.

Si el local de tu Patrulla está localizado convenientemente, querrás empezar tu excursión desde ahí. Si no, la casa de alguno de los Scouts puede demostrar ser el mejor lugar para reunirse. Si van a ir en camión o tren, el truco más inteligente puede ser encontrarse en la parada del camión o la estación del ferrocarril.

El transporte cuesta dinero. Así que, antes de que tu Patrulla se decida por alguna excursión extensa que involucre costos de transporte, tiene que asegurarse que todos los chicos puedes permitirse el viaje, en tal caso deberá la Patrulla financiar el viaje. Para tus primeras excursiones cada Scout trae comida de su casa.

Planes finales

La excursión ha sido discutida, la Patrulla completa ha estado participativa al decidir. Ahora la excursión recae en ti y, como Guía de Patrulla, recapitularas en lo que has estado de acuerdo y enderezaras los últimos pequeños detalles.

Asegúrate que todos tus chicos tengan todo su equipo, cuándo encontrarse, dónde encontrarse, qué llevar. No, ellos no recordarán todo, a menos que lo escriban. Insiste que anoten los detalles en un trozo de papel o en sus libretas.

Sólo una cosa más y estarás listo: antes de salir, júntense todos con tu Subguía y hagan un pequeño programa para el día. Eso ayudará a que obtengas los resultados más grandiosos

posibles fuera de la excursión.

EL CAMPAMENTO DE PATRULLA

> *Un campamento pequeño puede ser hecho a través del ejemplo de los Educadores. Ustedes están viviendo encima de sus chicos y están siendo vigilado por cada uno de ellos e imitados inconscientemente por ellos y, probablemente, uno observándote.* (Baden-Powell en (Canadian Sea Scouts Homeport, 1960)

La Patrulla Flecha deberá tener al menos un entrenamiento de campamento al año, siendo llevado a cabo en otoño o tan pronto como sea practicable en primavera. Esto permitirá que el tiempo de los campamentos de Patrulla sean realizados antes que el campamento de verano de la Tropa.

Si los Subguías de Patrulla no son normalmente miembros de la Patrulla Flecha, los Guías de Patrulla deberán considerar seriamente invitarlos a este campamento de entrenamiento. En un campamento, especialmente un Guía necesita fuertemente el apoyo de su Subguía.

El propósito del campamento es doble:

1. Avanzar en el conocimiento y habilidades de los Guías de Patrulla.
2. Proveerlos de experiencia y guía en el liderazgo de una

Patrulla en campamento

Mientras ostentes ser el Guía del campamento, deberás delegar responsabilidad a los miembros de la Patrulla para darle experiencia, la duración del campamento dependerá de la experiencia de la Tropa.

El entrenamiento en campamento se divide en tres partes:

1. Preparación, pre-campamento;
2. Actividades dentro del campamento; y
3. Revisión post-campamento.

Preparación pre-campamento

Las decisiones iniciales de cómo será el campamento de capacitación para los Guías de Patrulla, en donde y cuál será su tema, descansa con la Corte de Honor, una vez que esto ha sido decidido y la fecha fijada, lo siguiente tendrá que ser determinado:

El programa, obviamente entrenar las habilidades para campamento será el tema básico para el campamento, pero… ¿Qué áreas necesitan capacitación especial? ¿Qué ideas de las que intentamos el año pasado nos gustaría mejorar éste? ¿Cuál es el tema para el campamento de verano este año? ¿Qué entrenamiento especifico necesitamos ayudar con nuestro avance personal? Éstas son el tipo de preguntas que determinarán dónde es necesario hacer especial énfasis.

1. Determina quien hará la visita para obtener el permiso o dará un vistazo para prevenir los pormenores.

2. Pide las autorizaciones de los padres de familia e informa al Consejo Pedagógico de Grupo.
3. El Cuartel Maestre realiza una lista del equipo de Patrulla requerido; asigna la responsabilidad para que tenga todo listo y preparado.
4. Prepara una lista del equipo personal y anima a cada chica y chico para verificar y reparar su propio equipo en casa.
5. Acuerda la transportación, si es necesario.
6. Acordarás las siguientes sesiones de capacitación para la Patrulla Flecha:
    a. Alimentación y preparación de los Menús. — Esta sesión no debe ser demasiado técnica, pero las chicas y chicos deben tener un entendimiento básico de lo que constituye un menú balanceado, ambos desde el punto de vista de la nutrición y el interés. Puede ser necesario inspirar algo de imaginación y posiblemente algún incentivo, para promover no únicamente una variedad de comida, sino varias maneras de cocinarlas. Aquí esta una oportunidad para otra forma de aventura.
    b. Ordenando y comprando. — Algo de guía en cantidades para presupuestar y comprar de manera selectiva quizá sea un viaje a una tienda o supermercado, en donde el gerente de a las y los Guías de Patrulla algunos consejos sobre cómo comprar bien. Esto es especialmente necesario en la compra de vegetales frescos, frutas y carne.
    c. Cocinando. — Si las y los Guías de Patrulla quieren probar experimentos en la cocina, el Campamento de la Patrulla Flecha es un buen lugar para ello. Cocinando en un fuego al exterior es mucho más

difícil que cocinar en una estufa del hogar, así que puede ser una buena idea animar a las y los Guías de Patrulla a practicar en casa bajo la supervisión de su mamá. También una idea para cada Guía de Patrulla y sus Subguías es que preparen una comida completa que sea sorpresa para el resto de la Patrulla. Sin embargo, como advertencia, quizá sea bueno que una gran variedad de platillos esté disponible sin requerir ingredientes costosos.

d. Habilidades. —Cualquier habilidad o prácticas de acampar que fuesen particularmente débiles el año pasado bien pueden ser el tema de futuras sesión de capacitación antes del campamento.
e. Equipo. —El Cuartel Maestre quizá haya encontrado que algo del equipo necesita reparación. Si es posible esta reparación debe ser realizada por la Patrulla Flecha.

Las y los Guías de Patrulla pasarán mucha de su capacitación a sus Patrullas y muchas «necesidades» pueden recibir una atención especial en las actividades de la Comunidad de Tropa. Antes del campamento los Guías de Patrulla tendrán un Consejo de Patrulla para:

1. Hacer algún arreglo de último minuto a la planeación.
2. Revisar que todos los preparativos sean completados.
3. Asignar responsabilidades a cada chica y chico para levantar el campamento y diseñar un plan de operación para ser implementado a la llegada (hacer concesión al mal clima).
4. Diseñar una lista de las labores de rutina para el

campamento.

Quizá los Educadores necesitan indicarles algunos puntos específicos que por experiencias anteriores sientan que necesitan énfasis. Las chicas y chicos usualmente sólo tienen una vaga noción del tiempo y es sabio recordarles del tiempo que usualmente toma realizar los trabajos de rutina tales como levantar las tiendas, cocinar etc., y para enfatizar la necesidad de puntualidad, especialmente a las horas de comida.

Trabajos preparatorios en Reunión de Patrulla

Desde luego antes aún de que una Patrulla o Comunidad de Tropa salga de viaje, o a bordo de bicicletas o caminando con mochilas a espalda, hay muchas cosas que pueden hacer en sus Juntas de Patrulla para convertirse en buenos campistas. Pudiendo:

- ✓ Practicar el empaque de una mochila.
- ✓ Hacer una cama con cobijas.
- ✓ Volverse realmente experto en los nudos y amarres que estén seguros de necesitar.
- ✓ Practicar el montaje de una tienda rápida y correctamente.
- ✓ Hacer un libro de recortes con fotografías y dibujos de diferentes artefactos.
- ✓ Hacer un juego de bolsas de lona para cada miembro de la Patrulla.
- ✓ Pasar una tarde o dos cocinando platillos simples.
- ✓ Dibujar bosquejos del lugar de acampado imaginario (o consigue las herramientas para proveerte uno) y decide

cómo planear tu campamento.

- ✓ Tallar un tótem de Patrulla, píntarlo y colocarlo sobre un bastón para plantarlo afuera de la tienda de Patrulla.
- ✓ Hacer una maqueta del sitio de campamento.
- ✓ Hacer una valija de primeros auxilios (o consigue que en casa te echen una mano con la máquina de coser) debiendo contener:
  - Una pequeña botella de antiséptico.
  - Venditas adhesivas o similares.
  - Venda pequeña.
  - Un tubo de ungüento para tratamiento de quemaduras.
  - Algo de DMF (dimetilftalato), o alguna buena preparación que la contenga, ayudando contra los piquetes.

Equipo personal y de Patrulla

Qué deben llevar como individuos y como Patrulla dependerá de cómo van a llegar allí (caminando, autobús o en bicicleta) y la clase del sitio al que van. Gradualmente se convertirán en campistas experimentados pudiendo encontrar el prescindir de ciertas cosas y sobre ello, los diferentes campistas tienen múltiples ideas.

Pero para comenzar, aquí está lo que cada Scout debe empacar hábilmente en su mochila:

1. Bolsa de dormir o dos cobijas.
2. Ropa interior (Una muda por noche) y de noche (pijama o ropa cómoda y suéter).

3. Suéter y ropa de campamento (viejos pantalones cortos y playeras, etc.)
4. Zapatos cómodos (o sandalias).
5. Calcetas de repuesto.
6. Toalla y utensilios de baño (cepillo de dientes, pasta, jabón, peine, cepillo, etc.)
7. Dos pañuelos de reserva.
8. Dos platos, taza, cuchillo, tenedor, cuchara.
9. Colchoneta de campismo.
10. Lámpara de mano.
11. Encendedor o cerillos.
12. Libreta y lápiz.
13. Celular.

Dónde acampar

Actualmente algunas Comunidades de Tropas tienen zonas de acampado propias o pueden no estar lejos de uno de la docena de zonas de acampado de la ciudad. Si ninguna de estas situaciones se aplica a tus condiciones, entonces es casi seguro que vives en un lugar donde hay mucho campo y, una de las grandes diversiones que un Guía de Patrulla y su Subguía pueden experimentar, es la de permitirles el explorar hasta encontrar el pequeño lugar de acampado o una granja o un terreno privado en que le expliquen al dueño quiénes son y lo que buscan; persuadir a esa amable gente (y muchos lo son cuando se trata de ayudar a Scouts listos y entusiastas) para que deje a tu Patrulla ir a acampar allí, también se pueden hacer algunas actividades de reconocimiento por parte de la Patrulla Flecha, teniendo dicho lugar de acampado para futuras ocasiones si demuestran ser campistas de primera clase y son

considerados corteses tanto con la naturaleza como con la gente de la comarca. Unas de las consideraciones importantes al elegir un lugar para acampar son:

1. Cercanía de agua potable.
2. Disponibilidad de madera para el fuego.
3. Tierra bien drenada y plana.
4. Una vista agradable.
5. Disponibilidad suficientemente cerca, esto es, que una Comunidad de Tropa pueda ir y regresar en tiempo razonable.

A la llegada

Ahora la Patrulla más inexperimentada se dará a conocer por el desorden que generan a su llegada, todos apresurándose e interfiriendo unos con otros, cayéndose por todos lados, dejando a un pobre fulano para que pare la tienda sólo, encienda el fuego y finalmente darse cuenta de que nadie ha juntado leña para mantenerlo encendido…

Levantando el campamento

Si el sitio es extraño para la Patrulla y no hubo la posibilidad de visitar el sitio antes del campamento, será necesario que en esta etapa tengan un pequeño Consejo de Patrulla para decidir el esquema del lugar. Anima la planeación cuidadosa pues ahorrará mucho tiempo y problemas posteriores. A los miembros se les han asignado ya sus responsabilidades y tú tendrás tu propio trabajo, pero deberás mantener un ojo en el progreso general de levantar el campamento e intentar

asegurar que las cosas se hagan lo más eficientemente posible, aquí algunas indicaciones para las Patrullas:

1. Levanten las tiendas, alojen el equipo personal y ordénenlo.
2. Pongan la cocina del campamento, preparen las fogatas y enciendan los accesorios necesarios.
3. Preparen las letrinas.
4. Preparen la comida adecuada y los arreglos de almacenaje.
5. Recolecten agua y madera.
6. Preparen el albergue de la cena, mesa, etc.
7. Tengan el botiquín de primeros auxilios a la mano y listo para usarse.

El trabajo tuyo como Guía de Patrulla durante este periodo es por supuesto, la supervisión general, estar disponible para ayudar cuando ocurran problemas, mantener la revisión a tiempo, ver que cada chico saque adelante su labor y, en general, animar y ayudar a todos a disfrutar.

Tienda

Aquí algunas indicaciones para las Patrullas:

1. Vean que el respeto apropiado sea prestado a la tienda. No jueguen mientras se levanta.
2. Verifiquen que esté propiamente instalada.
3. Verifiquen que las bolsas de dormir estén bien colocadas y el equipo propiamente almacenado.
4. Siempre se debe de mantener una ventilación adecuada.

5. Si es posible manténganla arreglada con la finalidad de que obtengan descanso satisfactorio.
6. Todos los días tienen que airear la ropa.
7. Inspeccionen constantemente el orden.
8. Prueben el uso de las tiendas en clima húmedo, y verifiquen que estén preparadas para ello; es muy común que una tienda se anegue debido a su ineficiencia para mantener la lluvia afuera.

Esto se hace con la Patrulla en Consejo para que las ideas de todos puedan ser escuchadas. Deben decidir dónde poner la tienda, la cocina, el baño y las letrinas (a menos que estén en instalaciones prediseñadas).

En un pequeño libro como éste, sólo puedo dar breves pistas, especialmente porque mucho depende del sitio, pero aquí hay uno o dos recordatorios:

1. La tienda debe instalarse en terreno plano, no desnivelado.
2. Colocada al contrario al viento que proviene de la cocina y las letrinas.
3. No olvidando contar con un «recipiente de grasa» en un anexo a la cocina o en un terreno desigual cercano, marcado cuidadosamente, el cual puede ser incinerado para evitar la filtración y contaminación del agua en la última fogata.
4. No olvides tu leñero y desde el principio arregla la madera como se muestra en la siguiente página.

A. **Colocar la(s) tienda(s)** (cuatro Scouts). **Armar la fogata** (dos Scouts).

La regla general para levantar las tiendas es primero anclar las cuatro esquinas, en segundo lugar, colocar los postes en posición, tercero anclar y cuarto poner el toldo. Coloca la(s) colchoneta(s) de campismo. Coloca las mochilas bajo cubierta. (Una «araña» es casi siempre indicio de un campista experimentado. Es una pieza de cuerda resistente atada por una media llave y dos cotes de un poste al otro de la tienda unos centímetros bajo el techo. Puedes colgar cosas allí y *mantenerlas lejos del piso*.)

B. **Juntar madera rápidamente** (dos Scouts). **Traer agua** (dos Scouts). **Erigir una bodega** (un Scout). **Diseñar la cocina** (un Scout).

Los números sugeridos no deben ser tomados muy estrictamente porque el agua (o la leña) pueden estar muy cerca, mucho depende del sitio.

Mientras más pronto la cocina esté lista, es mejor; tan pronto esté lista hay que tratar de detallarla. No hay que permitirse cocinas tan pequeñas que ninguno se pueda moverse si tropezarse con algo o tener accidentes, contando con los utensilios bien acomodados y lejos del fuego en tanto el leñero debe ser un anexo a la cocina.

C. **Preparar y enciende el fuego; preparar la comida** (dos Scouts). **Hacer utensilios** (dos Scouts). **Cavar letrinas** (dos Scouts). (Las últimas parejas pueden intercambiar

tareas cada ciertos minutos.)

Reglas para encender el fuego.

1. Es importante iniciar en pequeño y enciéndelo con el viento a la espalda.
2. Proporcionarles a las flamas ramas cada vez más gruesas para ir aumentando el fuego.
3. Es importante acomodar la leña con orden, no solo la arrojes descuidadamente. De hecho, ve construye tu fogata.

En libros de exploración especializados, encontrarás tablas indicando las cualidades de distintas maderas para su encendido, previamente es importante identificarlas para que las chicas y chicos no pierdan tiempo en maderas que sólo causen humo o sean poco efectivas.

Almacenamiento de alimentos

Incluso en un breve campamento de fin de semana, una pequeña despensa debe ser construida. Si están «viajando ligero», una despensa colgante puede ser hecha de antemano y llevada con ustedes para ser ubicada bajo la sombra de un árbol robusto, ya que el alejar la alacena del suelo es esencial. Si se va a caminar, podría una despensa de caja (hielera) con tapa de bisagras. De esta forma, se pueden utilizar clavijas de tienda para mantenerla lejos del suelo.

Se deben tomar especiales precauciones con la leche, la carne y las grasas, que preferentemente deberán guardarse en un refrigerador o comprar secas, deshidratadas o en povlo, en

caso contrario se pueden ubicar bajo el agua, en un hoyo en la tierra (aunque su utilización no deberá ser hasta muy posterior, igual será necesario verificar su buena cocción) o en la alacena colocada bajo la sombra de los árboles. Guarda tanto como puedas en latas con las tapas ligeramente ajustadas las cuales pueden ser etiquetadas, normalmente la leche en caja puede aguantar algunos días si no le pega el sol aún sin refrigeración, en tanto los alimentos grasosos o preparados en papel encerado o aluminio.

- *Mermeladas*. Mantenlas tapadas y procura que el exterior del frasco no quede pegajoso. ¡Lávalo!
- *Azúcar*. Mantenla cerrada y cuida que no se riegue dentro de la alacena (ni en ningún lado).

Artilugios

Las astucias son los auxiliares de un campamento y siempre recuérdales que:

> *Un buen artilugio*: Mantiene los objetos alejados del suelo es firme y confiable. Su construcción es simple. ¡Cumple su función!
> *Un mal artilugio*: No mantiene los objetos lejos del suelo, o no por mucho tiempo. Se tambalea y es instable. Es más ornamental que útil. ¡Impráctico!

Los artilugios deben ser pocos, pero buenos, ya que no puedes tener un campamento muy satisfactorio sin ellos, «Un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar» es un buen lema de campamento siendo que las chicas y chicos experimentados

harán buenos artilugios con lo que ofrezca su lugar de acampado obteniendo muchas ideas en páginas web sobre campismo Scout, así como de otros campamentos y campistas. Mientras tanto, aquí tengo algunas ideas para ti.

Letrinas

Si no cuentan con letrinas permanentes (ya que sólo encontrarás de esas en sitios de campamento permanentes), deben estar preparados para cavar la suya propia. Cualquier campista, de todas formas, debe saber cómo lidiar con el problema hábilmente y harán bien en consultar al granjero o al dueño del terreno, en primer lugar, porque tal vez prefiera brindarte hospitalidad en esta materia, y en segundo lugar porque él puede desear que confines tu letrina a cierta parte del terreno necesitando un hoyo húmedo, circular, hueco, con pequeñas piedras para el drenaje dentro de ella, de alrededor de 90 centímetros de largo por 30 de ancho y 30 de profundidad. Si se escoge cuidadosamente el área donde se instalará la letrina (en una enramada, por ejemplo) se podrá cubrirla con una pequeña manta que se puede transportar enrollada en uno o dos postes cortos circulares. Aquí algunas indicaciones para las Patrullas:

1. Es necesario un contenedor para el papel higiénico.
2. Las letrinas no deben estar lejos del «lavamanos» para que se puedan lavar después de visitar el pozo.
3. Los hoyos deben ser rellenados con cuidado y un letrero de «usado» debe ser colocado para información de futuros campistas.
4. Actualmente hay mucha información medioambiental para tratar desechos humanos sin alterar el ecosistema.

5. Observa que cumpla con las reglas de higiene mínimas.
6. Ve si la letrina está en un lugar accesible o se necesitaría un equipo de caballos para arrastrarte hasta allá.
7. Pregúntate si es cómoda, esto no implica asientos afelpados, pero sugiere un acceso fácil, privacidad, posición establecida segura y libre de irritantes naturales tales como cardos.
8. Procura que se mantenga limpia y ordenada.
9. Y lo más importante instruye a las chicas y chicos en su uso más si es una Comunidad o Patrulla mixta, para los que nunca la han usado podría ser un problema y no se quieren ver accidentes debido a la forma en que es usada.

Fuegos y fogatas

Enséñales las precauciones necesarias para prevenir incendios forestales. Aquí algunas enseñanzas para las Patrullas:

1. Instrúyelos sobre la prohibición en el corte de la flora silvestre.
2. Explícales cómo encender y escoger la leña de la que se dispone
3. Mantén suplementos adecuados de leña a la mano.
4. Enséñales a cortar y repartir la leña manteniendo un suplemento de leña seca.
5. Los peligros del buen y mal uso de las herramientas.
6. Asegúrate de que las astillas sean recogidas después de cortar por la chica o chico que corta.
7. Enséñales a preparar y encender diferentes fuegos.
8. Prepáralos en el encendido de fuegos en un clima húmedo.

9. Enséñales a hacer hornos.

Comida y cocinando

Aquí algunas enseñanzas para las Patrullas:

1. Enséñales todo sobre almacenaje y mantenimiento de la comida, protección del clima, animales e insectos y refrigeración para ciertos alimentos.
2. Explícales cómo preparar las comidas cuidadosa y limpiamente.
3. Mantenlos cronometrando las comidas, no pueden pasarse todo el día cocinando.
4. Explícales algunas habilidades de cocina.
5. Enséñales a mantener la comida preparada, caliente y en buenas condiciones.
6. Insísteles en que la comida sea apetitosa, el estar en campamento no significa que deberán de comer carbones o cosas insípidas.
7. Promueve que se sirvan finamente en orden y entre todos, con esto se promueve la camaradería.

Las comidas

Este no es un libro de cocina, sin embargo, se presentan algunas sugerencias para variar el menú promoviendo que tanto chicas como chicos logren convertirse en buenos cocineros.

Desayuno:

Jugo de naranja; jugo de tomate; frutas frescas; cereales; avena. Huevos (escalfados, revueltos, fritos, hervidos); arenque ahumado; salchichas de borrego; tocino; papas fritas y frijoles;

huevos escoceses; té o chocolate.

Almuerzo o comida:
Ensaladas; pollo; carnes y vegetales; guisado con albóndigas; carne de salchicha en pasta; croquetas de pescado; omelettes; hígado y tocino; kabobs. Pudín; fruta fresca o cocida con o sin natilla; ciruelas; pasteles; buñuelos de manzana; jalea; Quesadillas.

Ensalada o fruta. Mermelada; queso; miel; crema de cacahuate; chocolate untado con pan y mantequilla. Pastel.

Cena:
Alguna sopa espesa, chocolate y galletas.

Una nota sobre los utensilios de cocina:
Cada Patrulla debe decidir de acuerdo con su experiencia qué es lo que necesitan. En los viejos tiempos, un par de cantimploras eran suficientes (ahora se requiere más agua por la escasez de fuentes limpias), mientras que otros llevarán un gran sartén y alguna cacerola dependiendo también de lo que vayan a cocinar y cómo vayan a viajar. Algunas chicas y chicos no llevan en un fin de semana más que una pequeña lata para hervir agua así que es importante se promueva un tiempo de reflexión sobre lo que necesitan con la finalidad de que lleven todo lo que deseen, pero nada extra, en tanto los menús y su preparación dependerán de cada uno de los miembros de las Patrullas.

Comedor

Normalmente las Patrulla, aún en un campamento de Tropa,

deben acampar más o menos independientemente, cocinándose a sí mismos y cuidándose solos por una semana o diez días, o incluso una quincena para el mejor de los casos (aunque eso por la cuestión económica, política y social es prácticamente imposible), es bueno colocar una mesa para comer con troncos a su alrededor y un toldo sobre ella, pero para un campamento de fin de semana deberán contentarse con un comedor consistente sólo en un mantel, de cualquier forma indícales que:

1. No coman en la cocina.
2. Es importante promover el buen comportamiento, aunque las y los Educadores no estuvieran presentes.
3. Promuévanse modales adecuados y buen comportamiento a la hora de comer, alimentándose de forma decente y ordenada. (no hablar con la boca llena, no arrebatarse la comida, ser lo más higiénicos posibles).
4. Es importante indicar la importancia de lavarse las manos antes de comer y de tener los dientes limpios posteriormente, una chica o chico con masilla entre los dientes es una de las peores imágenes que podemos promover.
5. Deberás buscar que se coloque en un lugar fuera de la lluvia o con protección a esta, nadie usará el comedor si es que en una tromba no previnieron este punto.
6. De igual forma, se buscará que sea agradable al sentarse y al comer, suele suceder que los comedores llegan a ser más incómodos que comer en el suelo.
7. Se debe de promover la limpieza, nada debe de quedar en el suelo y los platos deberán limpiarse inmediatamente después de usarse.

8. Se debe contribuir a que todos coloquen la mesa de una forma adecuada; el estar en el campo no es sinónimo de salvajismo.
9. No se debe de mantener comida ni desperdicios en la mesa, un puñado de hormigas hambrientas puede echar a perder nuestra comida.
10. Siempre se debe de cuidar los modales en la mesa y la conversación durante la comida en ese sentido, la educación escultista debe de complementar a la de la casa.
11. La comida puede ser un buen tiempo para conversar más íntimamente sobre los asuntos del campamento o situaciones personales, es un tiempo de reflexión que tú debes de aprovechar.
12. Cualquier problemática o situación puede ser aclarando después de la comida para que una vez que todos retornan a sus labores ésta sea resuelta.

Limpieza

Aquí algunas indicaciones para las Patrullas:

1. Al limpiar los platos u otros objetos, se debe mantener siempre agua caliente lista para usarse.
2. Exige que se talle la comida de platos y trastos; es común ver que algunas chicas y chicos por flojera comen en unos platos que contienen la comida del campamento anterior.
3. Entierren los trozos de desperdicio o déjelos para que los animales silvestres se los coman, un conocimiento sobre el asunto es importante, no queremos dañar a la naturaleza.

4. En el campamento no pida ropa en exceso, una muda de ropa interior por día es suficiente, así como ropa de campaña (lycras, playeras y tops permitirán un rápido lavado), la ropa y toallas se lavarán con agua caliente y siempre exigirá por higiene que se cambien la ropa interior diario y a su vez sea lavada con agua caliente siendo deseable que regresen sin ropa sucia a sus casas.
5. El lugar designado se debe mantener ordenado.
6. Siempre, reiterando, se debe buscar que el agua sea de fácil acceso.

Duchas

Un baño de campamento no es más que un sitio acordado para lavarse y el tener un lugar así designado para supervisión y protección de las propias chicas y chicos, ayudando a tener todo en orden y con los artilugios de limpieza más importantes a la mano.

Es importante ser originales con soportes para cepillos de dientes, hules alrededor del lugar de baño y demás, para las Comunidades de Tropa mixta, atiéndase la costumbre de comportamiento entre chicas y chicos, especialmente para aquellos que son tímidos o puedan sentirse vulnerables; el espacio de campamento siempre debe ser amoroso, respetuoso y sobre todo, de mucha confianza; seguramente el ambiente de camaradería va a romper muchas barreras morales negativas, pero siempre es bueno cuidar que esto no afecte la imagen de la Comunidad y del Centro de Desarrollo, por lo que las pláticas de educación sexual deben estar a la orden del día dentro de las juntas de Patrulla y de la Comunidad de Tropa con el deseo de

que no se presenten obscenidades con consecuencias que podrían terminar en una catástrofe para el Escultismo.

Y es importante aclarar estos detalles, sobre todo porque hay que entender que la realidad actual ha habido mucha apertura en lo sexual, pero también bastante conciencia sobre la cuestión de abuso, así pues, hoy en día hay organizaciones Escultas en la cual chicas y chicos adolescentes sin mayor problema comparten espacios comunes o incluso llegan a tener cambios de ropa de forma abierta o que las chicas en caso de calor no usen sujetador y anden descubiertas como los chicos, más cuando uno trabaja en comunidades o poblaciones que socialmente no causa conflicto alguno. A veces incluso, la confianza del grupo es más grande de lo que las y los Educadores se puedan permitir o de lo que socialmente es aceptado, un diálogo abierto y franco podrá establecer los límites que en algunos casos se han establecido por ley o también que puedan evitarnos problemas posteriores.

Lo más importante es comprender que las chicas y chicos son seres sexuales que están en pleno desbordamiento y descubrimiento de su sexualidad, siendo necesaria la adecuada guía, mentoría sin mojigaterías de forma franca y abierta para que tanto chicas y chicos descubran su sexualidad de la forma más constructiva, educativa y sana.

Actividades dentro del campamento

Algunos pasos básicos en orden cronológico y los requerimientos de las sonadas prácticas de campamento. Esto servirá de lista de revisión sin importar la experiencia de la

Comunidad de Tropa o el tema del campamento.

LLEGADA

1. Da de forma ordenada los detalles previamente arreglados.
2. El Guía de la Patrulla deberá indicar el área donde el equipo será temporalmente apilado.
3. El Administrador supervisará la descarga y aplicación del equipo de Patrulla. El Subguía de la Patrulla supervisará el movimiento y acomodo del equipo personal.

Lo que podrían hacer

El campismo es un juego que incluye lavarse, conseguir leña y limpiar los cacharros entendiendo que el Escultismo les permitirá cuidarse ellos mismos en el desierto, en la jungla o explorando el ártico. Por supuesto, en ocasiones los Educadores apenas comienzan a entrenarse, pero con el tiempo debes ser capaz de promover que se realicen los trabajos simples que tienen que hacer, como son: encender una fogata, cocinar, lavar, componer, remendar y así, cuando estén a kilómetros de la civilización y en solitario o como Patrullas, no sea una pesadilla el campamento.

Vivir al aire libre y cuidarse entre todos es una de las metas con el tiempo suficiente para que la Patrulla haga más Escultismo y practiquen algunos juegos y actividades introductorias, como podrían ser:

1. La mitad de la Patrulla sigue un «rastro» dejado por la otra mitad (las señales deben ser visibles por un agudo

ojo, pero no por cualquiera que pase por ahí).
2. Realizando moldes de yeso de huellas de animales para después identificarlos.
3. Dibujando un mapa de árboles de la zona de acampado con todos los árboles identificados.
4. Realizando una colección identificando todas las flores silvestres y pastos que habitan en el sitio.
5. Construyendo un refugio de materiales naturales.
6. Practicando el dibujo de mapas con un mapa a escala del sitio de acampado.
7. Realizando panquecillos.
8. Practicando métodos de estimación de alturas y distancias.
9. Practicando la señalización a distancia, una oportunidad que no siempre puedes tener en tu local.
10. Cocinando con papel aluminio.
11. Realizando actividades con las chicas y chicos de la comunidad cercana si hubiere.

Lo último en la noche

1. Lávense los dientes, etc.
2. Cubran los depósitos de agua y tu leña.
3. Cubran la fogata (con un tazón de hierro o algo así) para que tengas brasas calientes en la mañana.
4. Revisen que nada (como un hacha) quede fuera de su lugar.
5. Hagan los canales de la tienda para el caso de que se presente una lluvia.
6. Promuevan una reflexión de Patrulla antes de apagar la luz.

Mientras tienden su cama

La mayoría de los Scouts se entusiasman en ahorrar para una bolsa de dormir ligera, mientras tanto, pueden hacer su cama caliente y cómoda con cobijas necesitando más debajo que sobre ellos (ya que el frío surge de la tierra), las mantas «mullidas» son las mejores. Después de un tiempo, probablemente idearán formas de hacer su cama a su manera.

Y en la mañana

Aquí algunas indicaciones para las Patrullas:

1. Realicen algunos ejercicios de calentamiento, especialmente aquellos que son de gimnasia (moderna, no de la época de B-P) o yoga, ya que estos proporcionan mayor impacto benéfico a la salud.
2. Revivan la fogata y consigue agua.
3. Báñense de forma completa (no a medias).
4. Ventilen las tiendas y cuelguen a orear las sábanas y piyamas. Cuatro de ustedes lo harán mientras dos preparan el desayuno.
5. Desayunen y laven.
6. Limpien la(s) tienda(s) y acomoden sus cosas para inspección, haya o no haya inspección.
7. Revisen que el campamento esté en buen estado.

Al final del campamento.

Algo que se puede transmitir so las palabras que Baden-Powell mencionó sobre dejar en donde se acampó: «No dejen nada, sino su agradecimiento», sin embargo, esa frase se vuelve

insuficiente el día de hoy, dejen el lugar tal vez un poco restaurado, que se sepa que estuvieron porque hay nuevos árboles, porque se hicieron trincheras contra incendio, porque se hicieron pozos de captación de lluvia o un sinfín de cosas que se podrían hacer durante los momentos de acampado.

Así que eso es fundamental para transmitir en la Comunidad de Tropa, dejar un lugar de campamento mínimamente como te gustaría encontrarlo al llegar. Aquí algunas indicaciones para las Patrullas:

1. Quemen su basura antes de irse. No lo dejen al último minuto.
2. Aplasten las latas metálicas y entiérrenlas profundo. (Si es necesario, llévenselas y deposítenlas en la basura de su casa). No las dejen ahí.
3. Cubran sus letrinas y coloquen un letrero. Cubran su hoyo para grasa.
4. Verifiquen que el fuego se haya apagado. Entierren las cenizas. Cubre con pasto el área de fogata y riega sus bordes.
5. Hagan una cadena humana y recorran la zona de acampado recogiendo cualquier pedazo de papel, cerillo o cualquier cosa que deba ser desechada.

Su sentido común y cortesía, que quiere decir consideración para los demás, hará el resto.

Comportamiento scout en el campo

Aquí algunas indicaciones para las Patrullas:

1. No atravesar sembradíos.
2. No dejar goteando los depósitos de agua. El agua es preciosa para los granjeros y remueve el césped con cuidado para que pueda ser recolocado.
3. Dejen todas las puertas de las granjas tal y como las encontraste.
4. Súbanse a los árboles sólo si tienen permiso.
5. Asegúrense de tener permiso antes de cortar frutas de las huertas.
6. No hagan ruido cerca de la casa de la granja, particularmente de noche.
7. Sean especialmente precavidos con el fuego en tiempo de sequía.
   Dejen en paz a los animales, a menos que tengan permiso para ayudarles.
8. Cuando vayan por leña tengan cuidado de no lastimar árboles vivos o romper las cercas.

Programa

Es importante que tengas en cuenta las siguientes consideraciones para cualquier tipo de programa que se quiera ejecutar en campamento:

1. Mantén un ritmo, esto les servirá a los Guías de Patrulla para tomar en cuenta los tiempos.
2. Enséñales a enseñar habilidades incorporándolas en actividades interesantes.
3. Proponles juegos.
4. Hazles hincapié en su deber con Dios.

5. Promueve representaciones alrededor del fuego.
6. Explícales las reglas de seguridad en el nado.
7. Incorpora actividades especiales.
8. Siempre prepárate, ten las prebendas necesarias para asegurar la diversión de todas las actividades.

Seguimientos personales y progresiones

EL programa no debe ser tan herméticamente fijado para que no haya tiempo para que las chicas y chicos sigan sus intereses personales junto con sus progresiones, un periodo de descanso después de la comida da oportunidades para que tengan una charla con los Educadores y los demás integrantes de la Comunidad de Tropa.

Por supuesto, la Patrulla puede también decidir por una especie de reglamento de Patrulla y que cada integrante lleve un trapo para trastos o para secar, su propia cuerda, etc. La lista anterior es de artículos esenciales: obviamente con cierto clima deberán llevar un impermeable, y si van a transportarse en bicicleta, deberán llevar tiendas ligeras, comida y cazuelas para cocinar, etc. Y tal vez deseen llevar una antorcha o un libro de canciones con ellos.

En cuanto a cómo empacar, aquí hay cuatro reglas qué servirán como guía para que las y los Guías de Patrulla enseñen a sus chicas y chicos:

1. Procura no verte, como decimos, como arbolito de navidad. Esto es, pon todo (menos tal vez tu impermeable o colchoneta que debes llevar cuidadosamente enrollada

y sujeta afuera) dentro.
2. Llena las esquinas inferiros y no gastes espacio mientras empacas lentamente hacia arriba.
3. ¡Pon primero lo que necesitarás al final! O, si lo prefieres, empaca al final lo que vayas a necesitar primero. (Aquí es donde una mochila con bolsas exteriores es tan útil).
4. Usa bolsas de lona tanto como te sea posible. Una bolsa de lona simple es una bolsa rectangular de cualquier tamaño (de acuerdo con las necesidades) con una cinta unida a la parte superior para atarla. Cualquier Scout puede hacerse un juego rápidamente, algunas muy pequeñas para té, azúcar y harina, otras más grandes para sandalias y similares. En el lado opuesto hay dos «patrones» para bolsas de platos, cubiertos y trapo para platos y una bolsa para zapatos. Por supuesto, las bolsas de polietileno de diferentes medidas son muy útiles si no tienes bolsas de lona.

Luego debes empacar los artículos que serán compartidos por toda la Patrulla y deberás variar la lista de acuerdo a cómo y dónde van. Por ejemplo, un sitio puede tener letrinas permanentes e instalaciones para lavar, o si vas a excursionar pueden preferir llevarse una gran (y pesada) casa de campaña de Patrulla y la útil caja de Patrulla, ninguna de las cuales puedes transportar en la espalda si van caminando o en bicicleta. En este caso cada Scout cargará una parte de las tiendas ligeras, la comida y lo demás. Así, esta es una lista para las y los Guías de Patrulla se acomoden de acuerdo con las circunstancias:

1. Tienda(s) con mazo, estacas y cuerdas.

2. Hachas.
3. Herramientas para cavar.
4. Utensilios para cocinar.
5. Cubetas para agua (lona).
6. Recipientes para lavar (lona).
7. Materiales para despensa.
8. Mecatillo.
9. Materiales para programa.
10. Cerillos.
    Materiales de primeros auxilios.
11. Materiales para reparación (equipo de bolsillo).
12. Papel higiénico.
13. Espejo.

Es importante asegurarse que las y los Guías de Patrulla cuentan con un mapa, una brújula consigo y que los trapos de secado, materiales de limpieza, cepillos para zapatos y grasa, cortaúñas, cerillos y la sal ¡no han sido olvidado por todos!

Es una muy buena idea recomendarles una caja de Patrulla que pueda llevarse si van a acampar que contenga todas las pequeñas cosas que puedes necesitar, especialmente para tu programa en campamento, sea trabajo para las Progresiones o juegos. Por ejemplo, en su caja pueden guardar:

Cuerda	Material de limpieza
Mecatillo	Untador de mantequilla
Mapas	Pelotas de tenis
Mazo de repuesto	Biblioteca de patrulla
Lijas	Papel aluminio

Estacas de tienda de repuesto Caja de primeros auxilios, etc.

Código del aire libre

Como Esculta, haré cuanto de mí dependa para:

Ser limpio en mis costumbres y maneras en el aire libre.

Ser cuidadoso del control de fuego,
Ser considerado con los demás cuando estoy en el aire libre y
Tener una actitud de mente que proteja la conservación de los recursos naturales.

Ser limpio en mis costumbres y maneras en el aire libre.

Debe tratarse el aire libre como la herencia que hemos recibido para nuestro deleite, regocijo y disfrute. Manteniendo la basura y sobrantes del campamento en los lugares adecuados, evitando al máximo la contaminación del medio ambiente.

Ser considerado con los demás cuando estoy en el aire libre.

Tratar todas las propiedades con respeto, el uso del aire libre se puede perder si abusamos del mismo. Tener una mente que proteja la conservación de los recursos naturales. Aprender cómo se practica el conservacionismo y contagiar en quienes nos rodean para que hagan lo mismo utilizando en todas las actividades al aire libre los mismos métodos de aquellos que practican

deportes en cuanto a disciplina, puntualidad y responsabilidad.

LA PROGRESIÓN PERSONAL COMUNITARIA

El sistema de Progresión se ha de llevar a cabo de cara a la propia chica o chico y **con la relación que cuenta con los demás**. No se debe fomentar la comparación ni la competición de forma arbitraria. Se trata de hacerles ver cómo se van superando y van alcanzando sus propios logros gracias a la ayuda de muchos otros que les rodean. Es un sistema muy flexible que pretende que vayan completando su Progresión de forma personal en interacción con la comunidad.

Las actividades que realiza la Comunidad Educativa como en el Centro de Desarrollo Escultista, ayudan a las chicas y los chicos a que desarrollen sus habilidades y capacidades en diferentes áreas. Aunque en la Comunidad Educativa se emplee una estructura de grupo, se apuesta por un modelo de educación personalizada-social o más correctamente, **mutualista**, con el fin de atender sus necesidades educativas de forma individualizada sin perder la relación con su contexto social, adaptándonos al momento evolutivo que vive y tomando en cuenta la condición cultural en la que se enmarca.

La Progresión se entiende como un proceso **dialéctico** de desarrollo de las chicas y los chicos. Las etapas de **integración** (Promesa)**, participación** (Insignias) y **animación** (Insignias de Habilidades y Destrezas) constituyen los momentos de su proceso de evolución en el grupo. En cada una de las etapas encontramos planteamientos básicos que corresponden a lo que esperamos de ellas y ellos, de acuerdo con su edad. Esto

ayuda al Maestre Educador a detectar qué aspectos se deben potenciar en cada caso.

La base de la Progresión: Las Áreas de Desarrollo y las emergencias globales

La participación de los padres y madres de familia es importante y, en primera instancia, se pretende identificar qué clase de conocimientos o saberes pueden brindar a las chicas y los chicos para involucrarlos dentro del proceso educativo considerando siempre, un marco de respeto al proyecto escultista crítico popular, por lo que la Progresión los invita como aportadores hacia el proyecto escultista.

La Progresión se construye de acuerdo con un entramado entre Emergencias Globales y Áreas de Desarrollo, haciendo conexiones mediante una serie de preguntas a considerar para la conclusión de cada progreso, las cuales están indicadas por números. Es importante señalar que, dependiendo de la edad de las chicas y los chicos, los elementos mostrados deben ser creados, sobre todo en el ambiente social y familiar, es decir, el ambiente establecerá las condiciones para que la chica o el chico se desarrolle; dicho ambiente en ocasiones es necesario llevarlo más allá de la propia Comunidad Educativa hasta su casa y escuela, en sí, para proyectarlo a la vida.

Pensando en un Escultismo Crítico como sustentante de la Progresión a través de las Emergencias Globales

En primer lugar, la propuesta educativa planteada trata de ubicarnos y darle un sentido trascendente a nuestra labor en el

escultismo crítico; éste encauza a que las chicas y los chicos logren enfrentar problemáticas sociales prioritarias, pues el avance de la modernidad en contra de la vida crece a pasos agigantados siendo necesaria la priorización de emergencias profundas identificadas plenamente por algunos pensadores de la pedagogía crítica así como importantes educadores populares como Peter Mclaren y Marco Raúl Mejía, por lo que en la Progresión invita a considerar:

a) Estrategias que permitan observar el **ecocidio** perpetrado desde las cúpulas de poder económico en donde priva un sustancial interés por obtener las mayores ganancias a costa de la vida en cualquiera de sus formas, la perspectiva del Escultismo Crítico Popular se sitúa en la construcción de una educación ambiental trazada con una espiritualidad *biofílica*.
b) Estrategias que permitan observar el **genocidio** perpetrado por los grupos de poder político para generar mercados, poner fronteras, llevar «democracia» a su manera, con sus derivaciones más perversas como los ataques de falsa bandera, el narcotráfico y la trata de blancas que históricamente han asolado a Latinoamérica, en ese sentido, el Escultismo Crítico Popular requiere preparar a las chicas y los chicos para observar críticamente estas realidades y así, en primera instancia, identificar a los violentos y posteriormente, en comunidad, protegerse y generar de forma activa posibilidades de paz efectivas.
c) Estrategias que permitan la observación del ***biopoder*** que se estructura desde las instituciones de control del ser humano limitando sus posibilidades de movimiento y

acción debido a una coerción social, mercadotecnia o por postulados institucionales, de ahí la propensión a repetir roles de género, una hipersexualidad comercial, subsistencia del patriarcado, trabajos deshumanizantes, educación unívoca, modas alienantes, estereotipos de alteración de cuerpo, fórmulas de relacionarse y atracción que atienden a posicionamientos inhumanos; por lo que el Escultismo Crítico Popular mediante una observación social y el fortalecimiento de la afectividad, el carácter y con la promoción de una conciencia crítica, aspira que los participantes del proyecto logren mejores elecciones de vida con respecto a sus relaciones sociales y el encuentro con su **«vocación de Ser»** tras el análisis de su **estar**.

d) Estrategias que observen el ***epistemicidio*** que se da en la otredad al subyugar formas alternativas de pensar, de crear y recrearse en la vida, siendo estas alternativas igualmente válidas pero desdeñadas por un grupo que plantea las válidas formas de pensar, designando por ello a quienes sí saben y a otros como aspirantes a copiar o imitar dichas formas de pensar; por el contrario, en el Escultismo Crítico Popular se propicia un acercamiento a alternativas de pensamiento, especialmente a aquellas cargadas con una gran identidad como la de nuestros pueblos ancestrales o el de otros tantos que se mantienen en una constante resistencia contra ese antropocentrismo, eurocentrismo y patriarcado blanquecino.
e) Podríamos unir estas cuatro estrategias en una quinta estrategia que abarque las anteriores y permita verificar el ***culturicidio***, el cual se da en donde una cultura unívoca (imperialista) se ha impuesto sobre otras de forma

> hegemónica, acallando voces, acallando formas de pensar y generando una alternativa de vida universalizante que se caracteriza por establecer una globalidad comercial, la cual menosprecia identidades y aplasta tanto la historia como a las tradiciones desde una perspectiva «sin respiro», por librarse de, por acabar con, por olvidar y dirigirnos hacia una supuesta libertad omnívora que caracteriza al *homo eligens*, sustituyendo negocios por identidades, empleados capaces por bienes y compañeros, y finalmente a organización por mi yo (Bauman, 2015); por el contrario el Escultismo Crítico Popular procura rescatar raíces, encontrar formas alternativas de expresar, crear conocer y saber, de ser y de vivir. (Kincheloe & McLaren, 2008; De Sousa Santos, 2009)

Como se puede observar, la progresión se plantea con la premisa de impactar profundamente la vida de los niños, jóvenes y adultos, siendo su paso por el escultismo significativamente trascendente.

IIII

FIESTA

Por la construcción de otros mundos posibles.

ESPÍRITU DE PATRULLA

Es difícil definir el Espíritu de Patrulla para las y los adolescentes, es como la personalidad, el carácter o el liderazgo se reconoces cuando al ser observado; uno percibe cuándo está ahí, pero no puedes decir exactamente lo que es así que será necesario que ellos empiecen a percibirlo.

El Espíritu de Patrulla es ese elemento que trae vigor y va dentro de todo lo que la Patrulla se propone a hacer, es lo que pone diversión y compañerismo dentro de las juntas de Patrulla, un significado real en la vida de la Patrulla.

> El Espíritu de Patrulla es eso que hace parecer que vale la pena para una chica o chico sacrificar algo de sus comodidades para el bien de la Patrulla entera… (Lewis, 1939)

Es eso que mantiene abajo las disputas personales… es eso que hace de la disciplina una materia simple porque cada chico quiere hacer lo que es correcto… es eso que hace que cada chico sienta la perfección de permanecer juntos a través de lo complicado y lo sencillo, bajo la lluvia y el sol.

Con el Espíritu de Patrulla una Patrulla llega a ser fuerte e indestructible y sin él, sólo serían un montón de chiquillos que pueden desordenarse en cualquier minuto, están sólo por el momento. El Espíritu de Patrulla les permitirá sentir lo que es el gozo de vida en comunidad.

¿Cómo crece?

El Espíritu de Patrulla no puede crecer como un hongo repentino ni puede ser hecho a una orden, pero sí puede ser desarrollado de la misma forma en que un pequeño arbolito es ayudado por la tierra, generosa y rica en la que crece, sujetándolo firmemente, dejándole en un lugar con bastante sol y con suficiente aire y en ocasiones levantándole las malas hierbas que amenazan con estrangularlo.

Muchas cosas pequeñas y grandes van dentro del crecimiento del Espíritu de Patrulla, este crece de la manera en que crece el liderazgo en la Patrulla, bienvenidas y bienvenidos los nuevos integrantes a la Patrulla. Es importante que las y los Guías consigan conocerle y mantenerle en contacto en las juntas y ayudarle a lo largo de sus primeras semanas de membresía en tu Patrulla.

El Espíritu de Patrulla crece con las cosas que distinguen a cada Patrulla de las otras en la Comunidad de Tropa; el nombre de tu Patrulla, el banderín, el lema, la llamada, la canción y el grito. El Espíritu de Patrulla crece con las cosas que hacen sus integrantes para la Patrulla: la esquina o local de la Patrulla, Libro de Oro, equipo de campismo, la caja de la Patrulla, la manera única en que adornan el banderín y los bordones, así mismo, crece con las cosas que hacen en conjunto: sus juntas, caminatas y campamentos en los que participan como un equipo en las actividades de la Comunidad de Tropa.

Las y los Guías de Patrulla son sujetos llave, así que, se

deduce naturalmente que los primeros pasos a obtener del Espíritu de Patrulla deben surgir del liderazgo compartido a través de la absoluta confianza en la Patrulla a pesar de las decepciones ocasionales. Un buen Guía de Patrulla trabajará para tener un buen control, el propio control de la Patrulla observando que cada chica o chico en la Patrulla se integre de forma participativa porque desea hacerlo y porque quiere a su Guía, no porque el Guía de Patrulla lo obligue a hacerlo.

¿Cómo promoverlo?

Una de las mejores formas de promover el Espíritu de Patrulla es conduciendo las juntas de Patrulla por parte del Consejo de Patrulla, teniendo en mente que no hay mejor forma que mantener a los integrantes trabajando juntos como un equipo que siendo parte de la organización.

Es importante centrar los intereses de la Patrulla tanto como sea posible, ya sea con un periódico mural de Patrulla con las noticias de las actividades de la Comunidad de Tropa mostradas públicamente, un cuadro de Progresiones de Patrulla, imágenes y cosas interesantes. En pequeñas cosas como éstas, la vida de las chicas y chicos de Patrulla se centrará en su local de la Patrulla de forma excelente.

Finalmente, es importante tener en mente que no se puede aprender del Espíritu de Patrulla excepto a través de la experiencia, simplemente crece, pero sólo con la ayuda y atención de los Educadores es como las y los Guía de Patrulla podrán alcanzarlo.

LAS CEREMONIAS

Ceremonia de apertura

La ceremonia de apertura de cada Comunidad de Tropa es dirigida por quien sea Guía de Guías o por la Patrulla a cargo del Programa. Haz que esta ceremonia sea seguida con dignidad y verdaderamente constituya algo impresionante.

Muchas Comunidades Tropas tienen ceremonias de apertura tradicionales que son utilizadas semana tras semana. Este plan de acción es efectivo especialmente porque a las chicas y chicos les gusta la idea de participar en cosas con las cuales están familiarizados y esto lo constituyen las ceremonias tradicionales.

Una ceremonia tradicional y común para apertura en muchos países involucra un acto en donde se presta respeto a la Bandera Nacional, una breve reflexión y posiblemente una rápida inspección de Uniforme y recaudación de fondos.

Ceremonias relacionadas con la Promesa y la Ley Esculta

Versión 1. — La Ley Scout es repetida por los Scouts que han sido investidos y no por los demás participantes a la reunión, siendo la persona más reciente investida y las más antiguas quienes dirigen a la Comunidad de Tropa en repetir la Ley Esculta.

Versión 2. — Cada artículo de la Ley Esculta que es repetido en

toda su extensión asignándosele a una chica o chico diferente dando un paso al frente saluda e indica el punto de la Ley Scout que le ha tocado; al finalizar da un paso hacia atrás regresando a su formación.

Versión 3. — La o el Guía de Guías dirige a los miembros de la Patrulla para hacer la Señal Scout y repetir la Promesa Scout a medida que la va pronunciando.

Ceremonias relacionadas con la Bandera Nacional

Versión 1. — La Comunidad de Tropa se coloca en formación de herradura. La Bandera Nacional es llevada al frente, mientras que el Guía de Patrulla con los demás miembros de la Patrulla actúan como guardián de honor de la bandera (en forma de escolta para el caso de México) llevándola al centro y pidiendo a los otros integrantes de la Comunidad de Tropa hacer el saludo a la misma.

Versión 2. — La Comunidad de Tropa formada por Patrullas haciendo una doble línea donde esté mirando una a la otra observa a la bandera en tanto marcha con la escolta y abanderados correspondientes entre las dos líneas mientras que todos los que participan de la ceremonia a excepción de la escolta y los abanderados, hacen el saludo civil (recordemos que, en esta forma del escultismo, no hacemos los saludos militares pro ningún motivo). Al finalizar el recorrido, la bandera es situada en un pedestal al frente del local de reuniones.

Versión 3. — La Comunidad de Tropa en formación de

herradura con la bandera situada en el centro para que cada Scout por turno de un paso al frente, le dé un saludo y regresa al sitio.

Versión 4. — La Comunidad de Tropa en formación horizontal en posición de atención apaga las luces con excepción de una pequeña bombilla o linterna alumbrando a la bandera. Un Scout de la Patrulla encargado del programa recita, no canta, la primera estrofa del Himno Nacional. Cuando él finaliza toda la Comunidad de Tropa puede entonar el Himno.

Versión 5. — La Comunidad de Tropa en formación horizontal mirando a una de las paredes del local desde donde hay una cuerda de la cual pende en lo alto la Bandera Nacional. La Comunidad de Tropa es llamada a la voz de atención, para posteriormente de cantar el Himno se proceda con el izamiento de la Bandera de la Comunidad de Tropa.

Ceremonias para la Bandera de Tropa

Se realiza el grito de la Comunidad de Tropa o cantar cualquier canción que signifique el himno o canción de la Tropa, posteriormente se forma a las Patrullas en estrella. La bandera de la Comunidad de Tropa estará en el centro de éstas y los guías de Patrulla sostienen a la bandera con la mano izquierda. Detrás de ellos, los Scouts ponen su mano izquierda sobre el hombro de la chica o chico que esté frente a ellos en tanto la Comunidad de Tropa canta una canción de Scout apropiada.

Ceremonia de clausura

Es importante que la ceremonia de clausura sea breve y digna, en forma tal que el final de la reunión se algo más íntimo a una hora siempre establecida.

La Bandera Nacional tiene un lugar importante en muchas de las ceremonias de clausuras y algunas de las ceremonias sugeridas para la apertura también pueden ser utilizadas para la clausura. Esto debe también incluir un momento para las reflexiones finales.

Versión 1. — Clausura las reuniones con la canción del «Silencio».

El día se fue,
Se fue el sol,
Del valle,
Del monte,
Todo es paz, a dormir,
La paz aquí está.

Versión 2. — Una ronda entre las Patrullas; canciones apropiadas para dar «Buenas Noches» o «Buenas Tardes», según sea el caso para el final de la reunión.

Versión 3. — Formando el círculo de la hermandad, las manos de cada uno entrelazadas teniendo la izquierda sobre la derecha para cantar la canción de la despedida. Cuando la canción finalice todos dejan el local en silencio.

Versión 4. — Se forma un círculo en donde cada integrante pasa los brazos por sobre los hombros de los compañeros mientras se canta la canción «Silencio».

Versión 5. — La Comunidad de Tropa en formación horizontal, en donde el Educador responsable de Tropa dice: «Scouts siempre» y las chicas y chicos responden «Listos».

El minuto del Educador Pedagógico de Tropa

El mejor minuto del Educador Responsable de Tropa no es una sesión o charla dirigida a sus Scouts, es una pequeña y simple historia que las chicas y chicos deben escuchar con atención, comprendan y piensen sobre la historia durante la próxima semana para incluso debatirla, así mismo, puede ser el análisis de un problema juvenil real o un artículo bien conocido que puede ser comparado con la realidad ética que rodea a la Comunidad de Tropa.

No solo deben decirles a sus chicas y chicos que deben ser bondadosos, es necesario que comprendan conscientemente de desarrollar el compromiso por los desamparados, por los que sufren, de enfrentar los problemas de manera comunitaria con carácter y los desastrosos resultados que traen las actividades perversas siendo necesaria la promoción en las chicas y chicos de un sentido de confianza en ellos mismos y un conocimiento hacia los otros lo cual les permitirá ser, en un futuro, sujetos de confianza.

El interés de una chica o chico puede capturarse en forma más fácil si utilizamos asuntos que le son familiares y no meras

palabras; por consiguiente, el primer paso es seleccionar algún artículo o asunto bien conocido para ellos, tales como lápices, linternas, cámaras, anzuelos, mochilas, etc. el próximo paso es revisar los puntos de la Promesa y de la Ley Scout, el Lema y la divisa de los Scouts y ver cómo alguno de estos puntos pueden ser relacionados por comparación con los artículos que le son familiares al Scout y específicamente con el objeto seleccionado o atendiendo las Emergencias Globales o las Áreas de Desarrollo.

Otra fuente de ideas es el periódico del día en las historias que suceden y brindan pensamientos para futuros adultos Escultistas como son la violencia por el narcotráfico, la trata de personas, el secuestro, el uso de herbicidas, la extracción de agua de forma descomunal, el deterioro de la salud por la comida rápida, los problemas de relaciones personales por el egoísmo y el individualismo, especialmente con los *influencers* y las redes sociales, el inicio temprano de la sexualidad que se presenta a los 12 y 13 años con las posibles consecuencias a futuro tanto para las y los adolescentes como para el producto[9].

De igual forma se puede presentar la historia de un atleta o equipo atlético que ha ganado una competencia puede enseñarnos lecciones relacionadas con la salud corporal, espíritu deportivo y trabajo de equipo. La importancia que tienen algunas pequeñas cosas que aparecen en el periódico puede ser dramatizada si utilizamos la historia que describe el periódico del día ya sea un incendio o un accidente o aún la selección de una persona para ocupar un nuevo puesto de

[9] En México el 45% de los niños tuvo su primera relación sexual entre los 12 y los 15 años.

importancia dentro de una organización de defensa del medio ambiente o de derechos humanos.

BIBLIOGRAFÍA

Awuapara-Flores, S., & Valdivieso-Vargas-Machuca, M. (julio-diciembre de 2013). Características bio-psicosociales del adolescente. *Odontolgía Pediatrica, XII*(2), 119-128. Obtenido de http://repebis.upch.edu.pe/articulos/op/v12n2/a3.pdf

Baden-Powell, R. S. (1958). *Guía para el jefe de tropa: scouts del mundo - todos hermanos.* Ciudad de México: Escultismo.

Baden-Powell, R. S. (1983). *Escultismo para Muchachos.* Ciudad de México: Escultismo.

Bauman, Z. (2015). *Vida líquida.* Ciudad de México: Ediciones culturales Paidós, S. A. de C. V.

Benente, M. (2017). Poder disciplinario y capitalismo en Michel Foucault. *Revista de Estudios Sociales*(61), 86-97. Obtenido de https://journals.openedition.org/revestudsoc/911

Braun, L. (1948). *Toi, C. P. [chef de patrouille] et ta patrouille.* Paris: Casterman.

Canadian Sea Scouts Homeport. (1960). *Golden arrow patrol leader training.* Otawa: The Canadian General Council of The Boy Scouts Association. Recuperado el 20 de julio de 2020, de http://www.thedump.scoutscan.com/garrow.pdf

CELADE. (2000). *Adolescencia y Juventud en América Latina y el Caribe: problemas oportunidades y desafíos en el comienzo de un nuevo siglo.* Santiago de Chile: Organización Iberoamericana de Juventud.

De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del sur: la reinvención del conocimiento y la emancipación social.* Estado de México: CLACSO - Siglo XXI.

Fernández, J. (12 de febrero de 2011). Los poderes del uniforme. *La Vanguardia*. Obtenido de https://www.lavanguardia.com/vida/20110212/54111862379/los-poderes-del-uniforme.html

Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison.* Paris: Gallimard.

Freire, P. (2008). *Pedagogía del oprimido.* Madrid: Siglo XXI de España Editores.

González-Pérez, G. J., & Vega-López, M. G. (23 de mayo de 2019). Homicidio juvenil en México y su impacto en la esperanza de vida masculina: variaciones geográficas y factores asociados. *Salud Colectiva - Universidad Nacional de Lanús, XV*. doi:https://doi.org/10.18294/sc.2019.1712

Graham-Orlebar, I. (1958). *The Scouter's book - No. 16.* London: The Boy Scouts Association. Obtenido de http://www.thedump.scoutscan.com/thepatrolsystem.pdf

Han, B.-C. (2014). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder.* Barcelona: Herder Editorial.

Hazlewood, R. (1950). *The Patrol Books No 5 - The patrol goes to camp.* London: The Boy Scouts Association. Obtenido de http://www.thedump.scoutscan.com/PatrolCamp.pdf

Hillcourt, W. (1931). *Handbook for Patrol Leaders.* United States of America: Boy Scouts of America.

Ichan Tecolotl. (17 de julio de 2020). *Desafíos para los adolescentes y jóvenes en México*. Obtenido de Órgano informativo del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social: https://ichan.ciesas.edu.mx/desafios-para-los-adolescentes-y-jovenes-en-mexico/

Kincheloe, J. L., & McLaren, P. (2008). *Pedagogía crítica: De qué hablamos, dónde estamos.* (M. Serrano Larraz, Trad.) España: Graó.

Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad.* Buenos Aires: Nueva Visión.

Lewis, J. (1939). *How to run a Patrol. A handbook for Patrol Leaders and Scoutmasters.* London: Glasgow - Brown, son & Ferguson Limited. Obtenido de http://www.thedump.scoutscan.com/runpatrol.pdf

Martínez Hernández, G. (2019). *Escultismo Crítico Popular. Bases pedagógicas para la construcción de un proyecto pedagógico experimental.* Puebla: Instituto Escultista Crítico de Investigaciones Educativas Populares.

Norling, R. (2015). *Life in circles – small ponderings*. Recuperado el 26 de julio de 2020, de Northern Bush: https://northernbush.com/life-in-circles-small-ponderings/

ONU. (21 de noviembre de 2019). Un 80% de los adolescentes no hace suficiente actividad física. *Noticias ONU*. Obtenido de Noticias ONU: https://news.un.org/es/story/2019/11/1465711

Philipps, R. E. (1979). *El sistema de patrulla.* Ciudad de México: Editorial Innovación.

Salazar Estrada, J. G., Torres López, T. M., Reynaldos Quinteros, C., Figueroa Villaseñor, N. S., & Valencia Abundiz, S. (julio-diciembre de 2009). Perspectiva psicosocial en adolescentes acusados por delitos contra la salud y robo. (C. d. Juventud, Ed.) *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*(2), 1491-1512. Obtenido de http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/index.html

Tecnológico de Monterrey. (2017). Mentoring. *Observatorio de Innovación Educativa*.

Thurman, J. (1958). *The Scouter's books - No.2 - The Court of Honour.* London: The Boy Scouts Association. Obtenido de http://www.thedump.scoutscan.com/courtofhonour.pdf

UNFPA. (28 de febrero de 2018). América Latina y el Caribe Tienen la Segunda Tasa Más Alta de Embarazo Adolescente en el Mundo. *Fondo de Población de las Naciones Unidas*. Obtenido de https://lac.unfpa.org/es/news/am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe-tienen-la-segunda-tasa-m%C3%A1s-alta-de-embarazo-adolescente-en-el-mund-1

Villatoro-Velázquez, J., Resendiz-Escobar, E., Mujica-S alazar, A., Bretón-Cirett, M., Cañas-Martínez, V., Soto-Hernández, l., . . . Mendoza-Alva. (2017). *Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2016-2017: Reporte de Drogas.* Ciudad de México: Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente Muñiz; Instituto Nacional de Salud Pública, Comisión Nacional Contra las Adicciones, Secretaría de Salud. Obtenido de https://encuestas.insp.mx/ena/encodat2017/reporte_encodat_drogas_2016_2017.pdf