

Escultismo Crítico Popular

Este libro que majestuosamente Horacio Wild presenta es una guía indiscutible para quienes pretenden realizar un Roverismo de contacto directo con la realidad, un Roverismo impregnado con la comunidad y de compromiso profundo por la transformación de las condiciones del mundo circundante.

En él se encontrarán no sólo la explicación desde dónde se está mirando el mundo, sino también cómo puede ser mirado en forma alternativa, recorriendo diferentes rubros que van desde las progresiones, la manera de generar proyectos, ejemplos detallados y formas de presentar propuestas en la Comunidad Rover.

Es por hoy uno de los mejores referentes sobre Roverismo, y sin lugar a dudas, se recomienda en especial para aquellas Comunidades de Clan que están ávidas de formular propuestas alternativas o deseosas de generar proyectos de alto impacto y compromiso social, lejos de las propuestas que históricamente se han sustentado en los modelos comerciales y empresariales; el Roverismo aquí expresado está fundado en una comunidad de vida con miras a la liberación humana, por lo cual explota al máximo las experiencias de las comunidades de bases y de aquellas similares que en su momento se originaron gracias a la soporte que otorgó la teología de la liberación dentro de los proyectos populares latinoamericanos.

ROVERISMO — Ruta por la Liberación

Horacio Wild

ROVERISMO Ruta por la Liberación

Comunidad Crítica
de Escultismo Popular, A. C.

Horacio Wild



Escultismo
Crítico Popular

ROVERISMO

Ruta por la Liberación

**Comunidad Crítica
de Escultismo Popular, A. C.**

Horacio Wild



**Escultismo
Crítico Popular**

Diseño de tapa: En un círculo (Celeste) se encuentra Alquimia (Espiritualidad) representada por una mujer Sofía (Sabiduría) con un cetro (Poder) y un par de libros —Antiguo y el Nuevo Testamento— (lo consciente y lo inconsciente,), cuya frente toca a las nubes. Con la escalera¹ «Scala Coeli, Scala intellectus, Scala Dei» (Paciencia²) de ascensión desde las cosas materiales hacia la divinidad (ojo de la mente³ —que es la verdadera razón—) por un proceso de nueve⁴ peldaños (Conocimiento) a través del amor y la voluntad.

Notre-Dame, Paris.

¹ «Jesús le dijo: Yo soy el camino, y la verdad, y la vida; nadie viene al Padre sino por mí.» (Jn. 14:6), Cristo representa y el simbolismo de la «escalera» que conduce al cielo.

² Santiago dice: «Tened también vosotros **paciencia**, y afirmad vuestros corazones; porque la venida del Señor se acerca.» (Stg. 5:8).

³ «Sólo gracias a la constante purificación tanto del ojo del corazón como del ojo de la mente se puede conquistar la comprensión exacta.» Benedicto XVI, 10 de septiembre de 2009.

⁴ Cabe también adscribir a esta asociación simbólica del «nueve > nuevo». [Etimológicamente «nueve» deriva de novem, palabra latina que se asocia con la raíz indoeuropea newn, y «nuevo» deriva del acusativo novum, palabra latina que se asocia con la raíz indoeuropea newo].

Catalogación de la fuente

Wild, Horacio
— ROVERISMO, Ruta por la
liberación – 1da ed. –
México/Argentina:
Instituto Escultista Crítico de
Investigaciones Educativas
Populares, 2020
73 p.; 21.59 cm. X 27.94 cm.
1. Crítica educativa 2.
Escultismo Popular

La presentación y
disposición en su conjunto
de **ROVERISMO — RUTA
POR LA LIBERACIÓN**, 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 ©2020

Horacio Wild

Cuidado de la edición:
INSTITUTO ESCULTISTA
CRÍTICO DE
INVESTIGACIONES
EDUCATIVAS POPULARES



ÍNDICE

PRÓLOGO.....	9
FILOSOFÍA DE LA RUTA.....	11
El camino de Pablo.....	17
La lógica identitaria y la universalidad vacía del neoliberalismo.....	18
Orientaciones para el Rover en Travesía: recorriendo territorios.....	22
CUANDO EL GRAN JUEGO SE HACE CUERPO.....	27
EL ESPÍRITU DE LA PROGRESIÓN ROVER.....	35
Aire Libre.....	36
Servicio.....	37
Determinación de los contenidos de progresión.....	38
¿Cómo ubicamos los contenidos en cada una de las áreas?.....	39
Pensando en un Escultismo Crítico como sustentante de la Progresión a través de las Emergencias Globales.....	40
LA PROGRESIÓN ROVER.....	47
Del territorio común al territorio singular y viceversa.....	48
Los dos tiempos de la Progresión.....	52
Áreas y trayectos.....	53
Áreas secuenciadas de Progresión.....	55
El Rover Novicio.....	55
El Rover Escudero.....	60
Rover Caballero.....	69

Insignia terminal B-P	80
LA TRAVESÍA ROVER	83
Travesía de exploración:	87
Travesía de salud comunitaria	88
Travesía educativa	89
Travesía de promoción comunitaria	89
Otras travesías	89
DESCUBRIENDO LA COMUNIDAD	93
El tiempo de ver	94
El tiempo de comprender	96
Tiempo de concluir	97
EL SERVICIO ROVER SCOUT	99
El Servicio Social	100
También el servicio es multicolor	102
El Servicio de Equipo y el Servicio del Clan Rover Scout:	104
CAMPAMENTO EN SOLEDAD	107
Acampar en Soledad	109
Trazar una ruta	110
El acampe	112
El registro de la experiencia	112
Meditaciones / Reflexiones	113
Volviendo del campamento en Soledad	116
EL PROYECTO ROVER	119
LA CARTA DE CLAN	129
Primera parte: Nombre del Clan	130



Segunda Parte: Perfil del Clan y del Rover Scout.....	130
Tercera parte: Las normas de convivencia.....	132
Cuarta parte: Usos y costumbres del Clan	135
Quinta parte: Ceremonial interno	135
EL PROYECTO DE VIDA ROVER	137
La Travesía Rover / el descubrimiento como ruptura	142
El campamento en soledad como ruptura de la cotidianidad	144
Dimensiones del Proyecto Vital	146
ARTICULACIÓN DE PROYECTOS VITALES. El desarrollo ético del Clan	155
El Rover Piloto y el Equipo Transitorio	158
La Asamblea de la Ruta, El Consejo de Clan y el Proyecto Vital	159
TRABAJO COMUNITARIO.....	163
Diseñar técnicas participativas	165
Clasificación de Técnicas Participativas	167
Ficha 1. Nuestra historia, nuestros desafíos, nuestros proyectos: Jornada Comunitaria.....	168
Ficha 2: Construcción de Fotonovelas.....	172
Ficha 3: Sociodrama	176
De travesías y talleres... experiencias comunitarias	178
La historia de Vashi y Ramón.....	183
APÉNDICE.....	199
Historia del Roverismo	199



PRÓLOGO

Ha sido todo un reto ir construyendo camino, recuerdo muy bien a mi maestro Marco Raúl Mejía que me invitaba a realizar una propuesta alternativa liberadora que pudiese abrazar propuestas cercanas y al mismo tiempo, ampliarse como posibilidad de alejamiento de las concepciones neoliberales, meritocráticas y alienantes que escultismo comercial enarbola, era convertirnos en Scouts del mundo escultista para explorar nuevos senderos y nuevas posibilidades.

El camino no ha sido para nada sencillo e incluso difícil y a veces controvertido, doloroso y de suma purificación que sólo nos ha permitido salir adelante por la posibilidad tan grande que representa para nosotros la vía de la liberación en el sueño de construcción de un escultismo amplio, vivífico, de transformación y sustento. Este libro de Horacio Wild, no sólo es un gran avance dentro de los desafíos que se nos presentan en la vida escultista, sino que será, sin lugar a duda, un gran apoyo para quienes en su vida Rover andan buscando alternativas de proyección, para aquellos que operan en barrios, en comunidades apartadas, aquellos que no desean emplear un Roverismo empresarial o comercial, ese de la competencia, de la superación individual y de la búsqueda de intereses personales.

El marco simbólico del Roverismo presenta así mismo un sinnúmero de dificultades, especialmente porque es la recreación prerrafaelista del propio fundador sobre una época que en muchas ocasiones poco atiende al sentido auténtico, sin

embargo, bien se podría regresar a esos momento en la vía socio-histórica de la espiritualidad para tratar de profundizar nuestro cuestionamiento en el mundo; para este Roverismo lo medieval no es tanto por la cuestión de la caballería y las guerras cruzadas, sino del misticismo y acercamiento con las comunidades, con sus creencias, sus saberes, de sujetos errantes, vagamundos que se deleitan con la magnanimidad de la noche, en el descubrimiento de la cosmogonía misma de su ser con el mundo.

Estamos seguros de que este libro será un parteaguas en el escultismo, ahora crítico popular, por la construcción de otros mundos posibles, siendo Horacio un interlocutor en donde la comunidad, gracias a las vivencias y experiencias que le brindó su vida scout, en especial con la espiritualidad de la teología de la liberación, es viva.

Gerardo Martínez Hernández



FILOSOFÍA DE LA RUTA



¿Cuál es la base mística en la que sostenemos el Roverismo? Podría pensarse en el origen del nombre: Rover Scout. Según el diccionario de Cambridge, Rover es «una persona que pasa su tiempo viajando de un lado a otro» lo que implica «alguien que no se instala mucho tiempo en un lugar» de allí se ha dicho que el Rover es un trotamundos, vagabundo e incluso en algunas traducciones se lo ha denominado como «pirata». **La Ruta** (el camino) se transforma en el **medio** por el cual el Rover realiza su itinerario, pero como no es un mochilero o aventurero más, el Rover Scout la transita **en dirección al encuentro de los otros**.

Desde tiempos inmemoriales el hombre construye rutas, de hecho, quienes transitan por ellas reciben el nombre de **peregrinos** sin importar si se trata de caminos comerciales, turísticos o religiosos. El peregrino que recorre las rutas lo

hace en calidad de **extranjero** (o extraño), por lo que se ha relacionado el peregrinaje con la posibilidad de vivir **experiencias** no sin tener que sortear **escollos** que a veces implican cierto peligro. Ortega y Gasset dirán que la experiencia se logra con el método de «**andar y ver**», un verdadero «**pensar con los pies**», de allí que desarrollamos **conocimiento** no sin cierta **audacia**, empujados por el **deseo de vivir la aventura** y la superación de los distintos retos. **La ruta del Rover Scout la llamamos Travesía** en tanto como lo indica la etimología del término, se convierte en el **medio** (*a través de*) por excelencia que es **capaz de atravesarlo penetrando su ser que se transforma** gracias al encuentro con la naturaleza y fundamentalmente con el otro con quien se **implica y compromete** dando lugar al surgimiento de la **intersubjetividad**.

El **Rover Scout** es un **Joven lanzado a recorrer distintos itinerarios** que pueden ser transitados en hermandad o soledad. Si bien los tiempos no son los mismos que hace un siglo, la alienación al trabajo y el embrutecimiento de la vida cotidiana que planteaba el «Montero Rover» descrito por Baden-Powell en *Roverismo hacia el Éxito* hoy asume otras formas, pero de fondo es la misma: la rutina que aplasta, la anestesia y apatía respecto del mundo, el refugio en distintos tóxicos, el engaño de una vida virtual centrada en un ego que crece de la mano de la intolerancia en tanto en la infoesfera no existe la co-presencia de los cuerpos... se buscan las propias imágenes, no la alteridad. Incluso el llamado «sexo virtual» tiene como característica central ser sin el cuerpo del otro.



Es en la travesía donde nos encontramos con la **presencia inquietante del otro** a través de nuestra corporalidad, única manera de hacer **experiencia de la alteridad** como **forma radical de la diferencia**. El Roverismo gracias a sus fines y método **transforma la presencia inquietante del otro en inquietud por el otro, el rechazo del otro por el aprendizaje de su alteridad, en un encuentro gratuito y desinteresado entre un Yo y un Tu** solo explicable por un término inasible como lo es el **amor producido en el encuentro**. «El otro nos conmueve, nos remueve (y nos convertimos en piedra o nos dejamos ‘enternecer’ por él), nos perturba, nos incita, nos hace aventurarnos, nos inspira, nos apoya, y en última instancia, en el fondo nos revela una verdad de nosotros mismos en la que ‘el otro’ nos habita. El otro y los otros nos recuerdan aquellas miles de vidas que no podríamos vivir aunque hayamos nacido con un equipamiento natural para vivirlas y que ‘no hemos nacido para un único yo».

La Ruta no se transita por **conectividad**, sino en **conjunción**. Solo en el encuentro entre los cuerpos puede existir **co-presencia** e **intersubjetividad**. En nuestra contemporaneidad el exceso de conectividad genera espejismos de encuentro entre quienes huyen de «poner el cuerpo» a las cosas. La prueba más evidente de ello es que lo que se mira en la web suele ser aquello que no podría mirarse si se estuviera en el lugar, de allí el triunfo del morbo en la infoesfera, incitando la animalidad destructiva que se explicita en la **neo - turba de opiniones** sobre hechos sociales que pone en duda la humanidad de quienes las profieren... si bien es cierto que los delincuentes deben responder a la justicia **¿acaso los «opinadores» del odio no debieran sanarse de su**

animalidad? En un mundo que se hecho *omnivoyeur* los internautas quedan reducidos a mirones excitados, narcisistas, fascistas, inhibidos y, por ende, duplican su odio hacia el otro al despojarse de la posibilidad de amar.

La travesía Rover rompe con la lógica narcisista. Sabemos que el encuentro con el otro puede generar como diría Agustín de Hipona o Søren Aabye Kierkegaard «temor y temblor»... pero también amor y servicio, Baden Powell no tuvo problemas en recomendar esto último. Llama la atención como en muchas asociaciones scouts se comenzó a desalentar la ***Travesía Rover*** dando lugar a parlamentos abstractos de «saberes lúcidos» o proyectos objetivantes sobre la realidad de las personas sin tomar contacto con los «saberes tenebrosos» que son aquellos que pueden movilizarnos desde el corazón. Rodolfo Kush decía:

«Si el saber lucido de las cosas que se ‘agarran’ y se esgrimen nos torna un poco ficticios y hasta inmorales, el saber tenebroso debe salvar nuestra moralidad (...) Si el saber lúcido dice que dos más dos son cuatro, el tenebroso dará otro resultado ¿cómo es eso? Pues es muy simple, cuatro chokolatines para un niño hambriento no es lo mismo que para un niño satisfecho. El deseo o la satisfacción hacen que no sea verdadero el axioma matemático de que cuatro es igual a cuatro. La vida se encarga de turbar el rigor de los números. La angustia, el amor, el odio tornan el saber lúcido en algo tenebroso.»

La travesía Rover tiene su origen en el propio ideal Rover que expresa B-P cuando se refiere al «montero Rover» en



Roverismo hacia el Éxito, y en la lectura profunda y humanista que encontramos en *Scouts et Guides de France* expresada por MD Forestier en *Escultismo ruta de libertad*, donde hace referencia a los desafíos de la Ruta Rover.

Los saberes lúcidos de parlamentos y cursos de gestión de proyectos objetivantes han sido muy efectivos para anestesiar el verdadero encuentro con el otro, única posibilidad para el joven Rover de tener una experiencia de intersubjetividad. Los cursos de liderazgo de base empresarial dictados a los jóvenes subrayan que el Rover no es uno entre otros, convirtiendo a los futuros «destinatarios de servicio» en objeto del mercado ONG porque a decir verdad se reducen a eso ¡hasta deben «calificar» y someterse a votación para ser tenidos en cuenta! La promoción de prácticas crueles como dirigirse a distintos lugares a ver que necesitan las personas generando expectativa de ayuda, para luego elegir un solo proyecto descartando los otros, muestra el desprecio y desvalorización producto de la demanda que surgirá y quedará insatisfecha en la oferta realizada por el propio Clan, algo así como «Uds. no puntúan para que nosotros tendamos nuestra mano». Los que somos profesionales de las ciencias humanas sabemos que es una verdad de la práctica que cuantos más instrumentos usamos más objetivación y distancia ponemos, cuanta más objetivación menos subjetivación y sin ella no hay posibilidad de intersubjetividad.

Hay dos formas de transitar la Ruta Rover sin importar en qué asociación estemos: como un peregrinaje turístico, técnico, donde los otros son parte de la escenografía del Yo incluso para «el proyecto del clan»... o poniendo el «pellejo», arriesgándose

al afecto y al efecto que provoca un verdadero encuentro de un Yo con un Tú que puede inscribir la posibilidad de un «proyectar juntos»

Los *itinerarios* de la travesía Rover producen la novedad del encuentro, permitiendo la construcción de conciencia. El Rover Scout no reflexiona *sobre los otros* en abstracto o por lo que los *influencers* dicen en las redes; ***el Rover Scout reflexiona a partir de su relación con los otros en tanto se apunta a generar una conciencia no alienada por el Otro de los medios de la comunicación o los prejuicios que habitan al Rover surgidos del desconocimiento y la influencia social.***

Cotidianamente vemos en las redes que la selección de los hechos y su lectura obedece a una intencionalidad ignorada por los lectores convertidos en espejos de la pantalla sin que se den cuenta del grado de colonización de su pensamiento. Internet se ha convertido en una especie de circo romano donde las personas son invitados a levantar el dedo (o lo bajarlo) sin saber que la decisión ya está tomada de antemano y ellos forman parte del espectáculo.

En el Roverismo y con el encuentro que propone la Ruta pretendemos que verdaderamente ***se sea consciente de algo, deponiendo la mirada e intencionalidad previa, en dirección a la alteridad.*** ¿Qué significa esto?, como se diría en *Escultismo Crítico Popular*: «del mismo modo que Dios actúa sin porqué y no conoce porqué alguno, el hombre justo actúa sin porqué (...) él es la vida misma. Quien preguntase a la vida (...) ¿por qué vives?, está podría responder: vivo porque vivo». La



suspensión de la mirada e intencionalidad previa (que asume la forma de prejuicio social) nos permite en la experiencia intersubjetiva ***recrear una intencionalidad que responda*** (responsable) ***a la apertura de una verdad posible***. La travesía Rover permite la reconstrucción del pensamiento, en tanto no se trata de la rutinaria y continua relación con uno mismo y sus prejuicios, sino de la ***relación con el otro de sí mismo***.

El camino de Pablo

Pocas figuras históricas encarnan la idea de Travesía y compromiso con el otro como ***Pablo de Tarso***, quien durante catorce años recorrió distintos lugares del imperio romano en cumplimiento de



su misión; Arabia, Cilicia, Siria, Turquía, Macedonia, Grecia. El ***Filósofo*** [Alain Badiou](#) lo considera padre del universalismo y el político [Lenín](#) llegó a decir que con dos o tres como Pablo de Tarso no hubiese sido necesaria la revolución.

Mas allá de la teología, muchos filósofos se han ocupado de Pablo y ***la noción de Universalismo***, que en el caso del movimiento Scout pone en juego en la construcción de una ***Ley común a todos*** cuando el movimiento estalla por fuera de las comunidades en las que funcionaba como plataforma. El pasaje de los valores de las organizaciones de base del primer momento del escultismo a un decálogo que forma parte de un ***Universal mayor***, se constituye como elemento del método en

tanto es ***instituyente de una comunidad universal y su adhesión voluntaria, expresión de la pertenencia.***

¿Qué encontraremos útil para el Roverismo en las cartas de Pablo? En primer lugar sus textos pueden ser leídos en cualquier tiempo con un efecto de reactualización de acuerdo a la época en la que se vive; el maravilloso cineasta [Pier Pasolini](#) afirmaba que en los tiempos actuales Pablo tiene vigencia como pocos; planteando que su figura puede ser imaginada en nuestra época dirigiéndose a la sociedad por la que llora, amenaza y perdona. Pablo es actual porque ***la universalidad - que no es homogeneización globalizadora- se convierte*** en nuestra misión como humanidad. Pasolini no se va en chiquitas cuando afirma que «si se traspone a Pablo y a todos sus enunciados a nuestro siglo, se verá que ahí encuentran una sociedad tan criminal y corrupta como el Imperio Romano, pero infinitamente más resistente y flexible», y no hay duda de ello. Engañados por las tecnociencias se pretende que creamos que la condición humana ha cambiado cuando es la misma con la desventaja de que los distintos poderes han perfeccionado sus crímenes.

La lógica identitaria y la universalidad vacía del neoliberalismo

Vivimos un tiempo donde la invasión de las particularidades se vuelve clasificación de identidades y afianzamiento de cada una de ellas a partir de los enfrentamientos con otras; esto ocurre no solo en la sociedad sino en sus organizaciones como el caso del movimiento scout. La singularidad de la raza, la modalidad sexual, la clase social, el gusto alimentario, etc. son



complemento de la falsa Universalidad vacía del neoliberalismo, a la que solo puede oponerse una singularidad universal como la planteada por Pablo de Tarso en su epístola a los Gálatas: «No hay distinción entre judío y no judío, entre esclavo y hombre libre, entre varón o mujer, porque todos son uno en Cristo Jesús». Pablo era judío entre judíos, griego entre los griegos, romano entre los romanos... si los no cristianos reemplazan a Cristo por una Verdad o Bien (palabra que usaba B-P) logran despejar una afirmación donde se construye la Unidad de lo humano que prima sobre cualquier singularidad sin que implique su anulación.

En el Roverismo se busca el encuentro del otro en el respeto de lo propio para dirigirnos más allá de ello, a lo que constituye el carozo del ser, sin utilizar nuestras identificaciones como «defensa» ante lo distinto-de-mí, apuntando a ser uno más con el otro, encontrándonos en sus formas culturales, normas, costumbres para desde allí tender puentes; por eso en el Roverismo la travesía no solo permitirá el encuentro, sino que luego de finalizado, al reunirse el Clan para trabajar sobre lo realizado, se produce un crecimiento en humanidad que resquebraja los prejuicios.

Alain Badiou es muy claro cuando señala que ***al poner en suspenso las identificaciones de cada sujeto, dejan de funcionar como enfrentamiento*** ubicando en la epístola de Pablo algo que opera más allá de su época, señalando desde el texto los problemas actuales respecto a la ***epidemia de identidades y autopercepciones que son complementarias de la subjetividad neoliberal que no hace lazo social*** y que al permeear la sociedad en su conjunto su resultado es la

disgregación de lazos sociales, enfrentando grupos que se conforman en función del narcisismo de las particularidades conformando un «Yo» identitario siempre incompleto, por ello en continua tensión agresiva; al estar ensimismados en su goce se ignora poner en cuestión la característica imperial del poder de nuestro tiempo y sus efectos sobre la distribución de la pobreza y la destrucción del medio ambiente humano... en síntesis el poder de dar vida o muerte, el verdadero «patriarcado» lejano a la coincidencia con un sexo en particular.

«Cada identificación (creación o bricolaje de identidad) crea una figura que produce materia para el mercado inversor. No hay nada más cautivo, para la inversión del negociante, de más ofrecido a la invención de nuevas figuras de la homogeneidad monetaria que una comunidad y su o sus territorios. Es necesario la apariencia de una no equivalencia para que la equivalencia sea, ella misma, un proceso ¡Qué devenir inagotable para las inversiones mercantiles el surgimiento, en forma de comunidad reivindicativa y, de pretendida singularidad cultural, de las mujeres árabes, de los homosexuales, de los minusválidos, de los árabes! Y las combinaciones infinitas de rasgos predicativos, ¡qué ganga! ¡Los homosexuales negros, los serbios minusválidos, los católicos pedófilos, los islamistas moderados, los sacerdotes casados, los jóvenes ejecutivos ecologistas, los parados sumisos, los jóvenes ya viejos! En cada momento una nueva imagen social autoriza nuevos productos, revistas especializadas, centros comerciales adecuados, radios «libres», redes publicitarias dirigidas, y



por último ‘atractivos debates sociales’ en las horas de gran audiencia. Deleuze lo decía exactamente: la desterritorialización capitalista necesita una constante reterritorialización. El capital exige para que su principio de movimiento homogenice su espacio de ejercicio, la permanente surrección de identidades subjetivas y territoriales las cuales, por otra parte, sólo reclaman el derecho de estar expuestas, al mismo título que las otras, a las prerrogativas uniformes del mercado. La lógica capitalista del equivalente general y la lógica identitaria y cultural de las comunidades y de las minorías forman un conjunto articulado (...) esta articulación es constriñente con relación a todo el proceso de verdad. Orgánicamente es sin verdad.»

Destacar la «marca» y la «identidad Scout» sin orientarse por valores universales que se desprenden de la práctica, tiene como único objeto ***promover una subjetividad*** ya no laica, sino ***neoliberal y nihilista***, dado que el discurso político sobre los Valores ha perdido la referencia (el ***relativismo valoral*** anula la posibilidad de Universales) en primer lugar porque su deriva se convierte siempre en liberal o neoliberal (el valor es singular, por lo tanto no universal) y en segundo lugar por ***se termina confundiendo Valores con Normatividad de las identidades***, con excepción de las religiosas ya que cualquier referencia a las mismas no tiene el mismo tratamiento social y organizacional que el ***pack «pret a porter» de identificaciones...*** como dice certeramente ***Jorge Alemán***:

«Actualmente **la deconstrucción generalizada se desliza hacia una ‘crítica de las costumbres’,** una suerte de hipercostumbrismo obsesionado con **criticar la vida de los otros ,como si la deconstrucción fuese un nuevo capítulo de la conciencia crítica progresista .**No hay otro remedio que lidiar con esto ,solo recuerdo que el gesto emancipador de la deconstrucción no era esta **restauración de la crítica como un juego circular de imputaciones al infinito»**

... y el escultismo también se «deconstruye» ¿Acaso podría negarse que esta maniobra no es el eje de la **desterritorialización** de los principios y valores del movimiento scout para una **posterior reterritorialización** en dirección hacia los valores complementarios al sujeto neoliberal impulsado en nuestra época?

Orientaciones para el Rover en Travesía: recorriendo territorios

Si la travesía es la actividad Rover por excelencia, en nuestro tiempo dos son los desafíos para enfrentar:

(1) La tensión entre los **territorios reales** de las comunidades con los **territorios virtuales** de las comunidades conectivas de internet **«reterritorializadas»** desde hace tiempo. No quedan dudas que una parte de la humanidad por medio del **uso de los smarthphones en cada uno de los espacios sociales** se encuentra **desconectada de los territorios reales** del barrio y los lugares por los que transita, sin «Ver» lo que sucede, por lo tanto, imposibilitada de



preguntarse para poder «Juzgar» y finalmente «Actuar» en consecuencia al desarrollo de los juicios.

(2) El tránsito por los territorios reales sin la apertura necesaria para el encuentro con el otro, nos puede convertir en ***agentes ingenuos de desterritorialización y/o reterritorialización*** al ignorar los particularismos de cada lugar a partir de falsos universalismos neoliberales que a su vez llevan a la emisión de juicios (o más bien pre-juicios) respecto del otro y su cultura o modo de estar en el mundo; un ejemplo de ello es la postura que se genera respecto de los Wichis que en este momento mueren de hambre al ser desforestados los bosques (su medio de vida) o los mapuches con su costumbre histórica de la «veranada[2]» para preservar su ganado.

De cómo se sorteen dichos desafíos dependerá el éxito respecto de los objetivos, de allí que las orientaciones básicas para el Rover Scout serían: ***Fidelidad al encuentro, Esperanza en el proceso que comienza a producirse a partir de ello, Amor como aquello que dirige su convicción.***

No es casual que la travesía se constituya como una actividad donde los Rovers definen un camino, cargan su mochila y marchan hacia el encuentro. ¿Sería lo mismo si los Rovers no marcharan y un micro alquilado los dejara en la puerta de la comunidad a la cual visitarían? No, sin duda los efectos para los jóvenes serían distintos porque la marcha, antes que nada, no solo es aventura sino preparación para el encuentro con el otro, opera ayudando a que los Rovers se despojen de lo cotidiano, prepara lo que en otros textos hemos

denominado «[experiencia de ruptura](#)», necesaria para que algo del encuentro se produzca.

Es en la marcha, con el equipo básico que podemos transportar, donde no solo nos despojamos de la cotidianeidad sino también de los espejos negros de las pantallas que continuamente nos brindan interpretaciones del mundo, asumiendo como propios los prejuicios hacia los otros, obstaculizando la posibilidad de dirigirnos hacia el corazón del ser.

Una vez en el destino pueden suceder dos cuestiones, la primera de ellas es que no se produzca un encuentro, lo que no debe desesperarnos ya que es probable que ocurra, y de hecho lamentablemente es parte de un estilo de escultismo del que debemos despojarnos, donde no hay mucha diferencia entre la travesía Rover y una experiencia de turismo aventura, de allí que nos permitirá quizás ampliar nuestros conocimientos sobre determinado lugar y su gente. La segunda posibilidad **es que el encuentro, siempre singular, se produzca...** esto implica que los Rovers Scouts logren entrar en sintonía con la comunidad a la que visitan en su travesía, si esto ocurre lo que se espera es una **posición ética de fidelidad a ese encuentro singular**, que no se caracteriza por una verdad específica o iluminación, sino como un **comienzo de algo nuevo**, realizando un salto categorial entre la noción filosófica de **no-pueblo-mío** hacia **pueblo-mío**, lo que implica la aceptación de la particularidad del otro (su cultura, normas, modo de estar en el mundo) sin que por ello se quiera imponer el modo de estar en el mundo que tienen los Rovers Scouts, entonces no hablamos de «desterritorialización» cultural y



«reterritorialización» en base a los valores de la globalización, sino de la **construcción de un territorio común, novedoso, producido por dicho encuentro**, el que potencia la posibilidad de acciones necesarias realizadas de forma conjunta en apoyo a la comunidad y con el apoyo de la comunidad.

Si somos **fieles al encuentro** el resultado inmediato es la posibilidad de proyección lo que implica directamente **esperanza** constituida a partir de la tensión entre el estado actual y la certidumbre del estado al que queremos llegar. La **esperanza** convierte la impotencia en potencia creadora y el **amor** se convierte en garantía de que nuestras acciones no serán producidas por un **subjetivismo vacío** que solo tiene por objetivo inflar nuestro Ego... como dice Pablo de Tarso, si no hay amor la fidelidad al encuentro y la esperanza, pierden su sentido en tanto nos convertimos en sujetos vacíos.

Excursus. Las cartas de Pablo y su impronta filosófico – política han sido abordadas por Hegel, Jacques Lacan, Alain Badiou, Ernesto Laclau, Slavov Zizek, Enrique Dussel y una serie incontable de filósofos y psicoanalistas no relacionados con la religión.

[1] Alain Badiou. San Pablo.1999, Ed. Antrhopos.

[2] La veranada y la invernada son los traslados de animales en búsqueda de buenos pastos naturales acorde a la época del año. Se realiza históricamente en verano o invierno entre la zona de la meseta / tundra y la cordillera boscosa, dentro de los territorios históricos de los mapuches. Parte de la persecución de estos pueblos se debe a la intención de cortar con el tránsito animal a partir de la privatización de los territorios nacionales a manos de empresas multinacionales (la más importante y que más conflictos han sido públicos es Benetton) o multimillonarios extranjeros que han «comprado tierras» en territorios comunales consagrados por la Constitución Nacional no solo a los mapuches sino a los distintos pueblos originarios, presionando para expulsarlos a partir del mayor corrimiento de la barrera agrícola lo que destruye el medio de vida de pueblos como los Wichis.



CUANDO EL GRAN JUEGO SE HACE CUERPO



Águilas vagabundas, resistentes al fascismo italiano.

El semiólogo Roland Barthes define al ***estilo*** como aquello que hace cuerpo, por lo tanto, es producto de la historia y la experiencia de una persona que está atravesada por vivencias, imágenes y las palabras que lo habitan, siendo determinantes al momento de actuar con los otros, transformándose en su arte personal. Podríamos afirmar que quienes han sido scouts, además de aquello que tiene que ver con su historia afectiva personal, están atravesados por las vivencias, lenguajes y experiencias grupales con las cuales han ido dando forma a su ser en una manera particular de estar con otros, de allí que la práctica del escultismo y en este caso del Roverismo puede centrarse en el éxito del individuo (visión clásica liberal) o en el éxito de la comunidad, lo que nos permite diferenciar entre los objetivos del escultismo comercial diferentes de la práctica del escultismo realista (hoy crítico y popular).

¿Cómo incide la práctica del Roverismo Parlamentario planteado por Foresiter al que en su actualización terminológica lo denominaremos Roverismo Comercial y cómo lo hace la práctica del Roverismo que hemos definido como Crítico Popular?

La práctica del Roverismo es una acción en el mundo cuyo objeto es colaborar en la construcción de nuevos mundos posibles, de allí la importancia que se otorga al descubrimiento de la comunidad en la que se vive, y a través de la travesía el descubrimiento de otras comunidades, tomando en cuenta la división establecida por MD Forestier en el clásico *Escultismo Ruta de Libertad* entre el escultismo parlamentario y el escultismo crítico popular que , podríamos decir que:

Concepto	Roverismo comercial	Roverismo CP
Realidad	Generalmente se encuentra definida desde dos lugares que apuntan a la transmisión intencionada de significados y valores : (1) La circulación de temas en las redes sociales en función de intereses definidos por determinados sectores políticos y económicos que imponen debates sociales muchas veces alejados a la realidad efectiva de los niños y jóvenes (2) Definida desde la cúspide de la pirámide asociativa que orienta a la organización a la manera de las grandes masas descriptas por Freud: el Ejército y la Iglesia.	El descubrimiento de la comunidad y la travesía son las actividades centrales de apertura del Roverismo hacia el encuentro con el otro, lo que remitirá en la construcción de proyectos. Desde esta práctica la realidad no se encuentra predefinida, sino que es producto de un proceso de análisis y construcción de significados que surgen de los temas planteados en el encuentro con la comunidad.



De acuerdo con la manera en cómo se define la realidad es posible deducir cuál va a ser la posición que ocupará el Clan o los Rovers respecto de ella:

Concepto	Roverismo Comercial	Roverismo CP
Posición Subjetiva	<p>Si la realidad es definida desde intereses sectoriales en las redes o desde la pirámide de la organización, el Rover no analiza, sino que busca ajustar su pensamiento a lo previamente definido desde otros lugares. Con relación a la comunidad su posición será la de Colonizador pudiendo (1) brindar asistencia sin mediar un análisis de las causas estructurales (2) Realizar algún proyecto fugaz en función de sus deseos o necesidades individuales siendo necesario desubjetivar la comunidad para hacerla objeto necesario de su «adelanto».</p> <p>La intervención en lo comunitario tiene como fin el ajuste y adaptación a la realidad definida previo al encuentro con la comunidad, se opera como Organización No Gubernamental en el sentido de que no hay discusión ni cuestionamiento de las estructuras injustas, se interviene como «parche» del sistema.</p>	<p>Si la realidad es definida a partir del encuentro con la comunidad y la construcción de sentidos, la posición del Rover es más cercana a la de un Observador Participante en el sentido antropológico del término, en tanto el Rover busca familiarizarse con la comunidad para cooperar con ella. La cooperación (que siempre incluye a la comunidad) puede ser (1) Brindando asistencia mientras se trabaja sobre las causas que provocan la necesidad. lo que implica su análisis- (2) Realizar algún proyecto en función de los temas planteados por la comunidad y los intereses comunes de los miembros de la comunidad Rover. Se trabaja en la conjunción de las necesidades de la comunidad y los intereses de los Rovers, lo que implica un trabajo interno en el Clan para lograr un buen ajuste.</p> <p>La intervención en lo comunitario tiene como</p>

		fin el colaborar en la generación de estrategias transformadoras que apunten a la construcción de nuevas realidades, más justas para las comunidades.
--	--	---

La definición de la realidad y la posición subjetiva son determinantes a la hora de la intervención a partir de distintos proyectos.

Concepto	Roverismo Comercial	Roverismo CP
Proyecto Rover	<p>El Proyecto Rover en el escultismo comercial asume al menos tres formas</p> <p>(1) Impulsado a partir de una definición de la realidad previa siendo generalmente orientado hacia un tema sectorial en el cual la comunidad concreta no es consultada sino es tomada como sitio a colonizar.</p> <p>(2) Impulsado por las ganas de un Rover o el clan en realizar un servicio focal en una institución específica.</p> <p>(3) En lo institucional cobra especial relieve las relaciones interinstitucionales (institución a institución) sean estas organizaciones civiles o empresas patrocinantes.</p>	<p>El Proyecto Rover en el Escultismo Crítico Popular asume al menos dos formas</p> <p>(1) impulsado a través del descubrimiento de la comunidad en cooperación con la misma, por lo que nunca es sectorial en tanto se orienta hacia los intereses comunes y temas analizados críticamente con la comunidad</p> <p>(2) Impulsado por las ganas de un Rover en particular de realizar un servicio focal coincidente con la necesidad de la comunidad.</p> <p>(3) En lo institucional cobra especial relieve el concepto de redes sociales sea con las organizaciones civiles formales de las</p>



		comunidades, o con las redes informales que se forman en las comunidades.
--	--	---

El surgimiento de los proyectos tiene estrecha relación con la modalidad de trabajo que asume el Clan, que siempre será participativa pero no necesariamente de la misma manera o apuntando a los mismos objetivos.

Concepto	Roverismo Comercial	Roverismo CP
Trabajo Grupal	Tanto en el clan como en el trabajo de servicio, se utilizan técnicas y dinámicas grupales con el objetivo de favorecer la participación. Generalmente se utilizan desde el llamado método socrático donde la técnica se establece como manera de que los participantes lleguen a la «conclusión adecuada» previamente definida, un ejemplo de ello han sido los foros en los que se sabe la conclusión antes de que se inicien, generando en los participantes la fantasía de haber arribado a las conclusiones cuando en realidad la técnica misma es un proceso diseñado para que se asuman las conclusiones como propias (ideologización).	Tanto en el clan como en el trabajo de servicio se utilizan técnicas participativas que tienen como objetivos favorecer la participación y en especial la escucha de cada una de las personas a efectos de establecer acuerdos sobre la visión conjunta sobre la realidad. El juicio se establece en función de los sentidos contruidos y deriva en acciones transformadoras que también son consensuadas. La técnica es un medio facilitador para la producción comunitaria, sus conclusiones no garantizan contenidos previos, sino procesos de participación.

El hacer cuerpo el Roverismo puede entenderse como un objetivo de la rama, pero esto implica también un entendimiento de qué pedagogía scout es la que ponemos en juego.

Concepto	Roverismo Comercial	Roverismo CP
Pedagogía Scout	Entendida como Reacción Pedagógica (así se encuentra definida en un documento) lo que implica ingresar al mundo de niños y jóvenes desde una perspectiva colonizante.	Entendida como acción pedagógica lo que implica ingresar al mundo de niños y jóvenes con una propuesta que se construye desde el contexto vital (no como franquicia) y en sintonía con los valores de la comunidad, que solo serán puestos en tensión en función de un abordaje crítico.
	El éxito es entendido como logro individual en alguna de las áreas de la vida, de allí que es común que se destaquen como «scouts» determinadas personas que en algún momento pasaron por el movimiento y son famosas.	El éxito es comunitario, lo que no desmerece lo personal. Se entiende que el eje del movimiento es la práctica social de sus miembros, si se destacan personalidades son aquellas que han trabajado en sus comunidades de distinta manera, siendo testimonio de los valores comunitarios.
	Por medio de los Objetivos y Proyectos Educativos se busca la adhesión y orientación hacia un «Deber Ser» ideológicamente determinado por la organización	Por medio de las prácticas educativas se busca que el Rover pueda «apuntar a ser» tomando como punto de partida los valores iniciales del Escultismo para recrearlos en función de sus propias opciones éticas y su compromiso con los contextos donde se desarrolla.

Poner en blanco y negro nos sirve a los efectos de poder tensionar distintos conceptos sobre el Roverismo, pero como decía Goethe «toda teoría es gris, pero es verde el áureo árbol



de la vida» y las distintas prácticas del Roverismo nos revelan diferentes tonalidades en distintas organizaciones y generalmente dentro de una misma organización por lo que, este material (como los otros de Roverismo) solo tiene como objetivo el pensar juntos desde una perspectiva crítica (lo que abarca distintos pensamientos) sobre qué Roverismo estamos practicando.



EL ESPÍRITU DE LA PROGRESIÓN ROVER

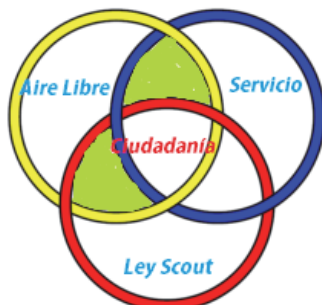
Horacio Wild / Gerardo Martínez Hernández

Baden-Powell en *Guía para el Jefe de Tropa* plantea cuatro áreas progresión (carácter, salud y vigor, artes manuales y destreza, servicio al prójimo) que apuntan a desarrollar las cualidades del Scout mediante contenidos y experiencias que especifica.

Como podemos observar, en la construcción de un itinerario precisa de un mapa, pero no cualquiera, uno que permita trazar una Ruta en la que progresivamente se adquieran experiencias y saberes a partir de las distintas actividades que los Rovers realizaran individualmente en equipo o como Clan. El problema de la llamada «Progresión» y los cambios que ha tenido a lo largo de la historia se debe básicamente a que se desconoce su lógica. Trataremos en primer lugar de definirla claramente para que de esa manera se facilite la inclusión de los saberes y experiencias que no se encuentren en los listados, debido a que principalmente son guías orientativas de trabajo.

Para pensar el sistema progresivo de los Rovers (y en el escultismo en general) debemos precisar conceptos. Una forma de pensarlos y articularlos (que es lo que más importa) es con un nudo que surge de la Heráldica y que se denomina Borromeo ¿cuáles son sus características? El nudo está formado por tres cuerdas que se combina de manera tal que, si una de ellas se corta, el nudo se desarma. De igual manera

funcionará la progresión sobre su eje central que acorde a la definición de B-P se trata ni más ni menos que de la **ciudadanía activa**.



La Ciudadanía Activa dentro del Escultismo Crítico Popular.

Sobre el eje de la ciudadanía se articulan tres dimensiones: el Aire Libre, La Ley Scout (y sus derivados, en nuestro caso la Carta de Clan) y el Servicio. Veamos lo que corresponde a cada una de las dimensiones.

Aire Libre

Se trata de los conocimientos técnicos necesarios para la vida al aire libre. En una enumeración incompleta encontramos las artes scouts en general, el *woodcraft*, *art & Crafts*, cocina, montañismo, senderismo, campismo, etc.

Relación Aire Libre — Ley Scout (Carta de Clan).— Los Rovers no están en el aire libre de cualquier manera sino de una buena manera, de allí que se hacen necesarios conocimientos generales y específicos relacionados no solo con los biomas donde se realizan las actividades sino con la geografía humana. La relación del hombre con su contexto, la protección de la naturaleza, los usos de la energía y del espacio geográfico – cultural



Relación Aire Libre — Servicio.— El transitar por la naturaleza a partir de la orientación de los valores de la Ley y lo expresado en la Carta de Clan convierte a cada aventura en un descubrimiento de signos e indicios que van más allá de los mapas. El encuentro con el otro necesita del conocimiento de formas de abordaje de distintas situaciones sociales y de las herramientas necesarias para el diseño de distintos tipos de proyectos sean de incidencia directa en el mundo natural o cultural. Los conocimientos generales de los problemas de la comunidad orientarán saberes que van desde los primeros auxilios, forestación, lucha contra incendios, energías alternativas, etc.; áreas sobre las que un Rover, Equipo Rover o Clan pueden incidir transformando el espacio geográfico – social.

Servicio

La dimensión del servicio en el escultismo es progresiva iniciando en las ramas menores para adquirir su máxima potencialidad en el roverismo donde ya no se trata de realizar una simple acción comunitaria (sin menospreciar lo simple), sino de conocer las herramientas necesarias para el diseño y desarrollo de proyectos que tengan incidencia en distintos aspectos de la vida social.

Relación Servicio — Aire Libre.— La exploración, la descubierta, el conocimiento básico para la realización de entrevistas, encuestas, técnicas de observación de la realidad social y elaboración de indicadores que permitan problematizar la realidad son los conocimientos que el Rover

debe ir obteniendo para que su acción en la comunidad sea exitosa.

Relación Servicio — Ley Scout / Carta de Clan.— En este cruzamiento y acorde a los conocimientos que el escultismo va desarrollando desde temprana edad, nos encontramos en un tiempo donde los Jóvenes obtendrán herramientas para el abordaje de distintas problemáticas de la comunidad como prevención de la salud, educación, desarrollo sostenible, etc.

Determinación de los contenidos de progresión

La progresión común Rover, a diferencia que el resto de las Comunidades Scouts en que se presenta inacabado, estando sus áreas abiertas a la incorporación de contenidos que surjan de la Progresión para conformar la **Carta de Clan**, que emanan de las características de la comunidad en particular y de los intereses del Rover en singular, de allí que es importante que el Encargado de Clan y los Rovers conozcan qué tipos de contenidos pueden agregarse.

Un buen sistema para definir el progreso suele ser de gran ayuda en tanto se convierte en una especie de mapa donde el itinerario se hace visible para el/la Rover permitiendo ceñir de una buena manera el nudo de la progresión. ¿Cómo pensar los contenidos? A la hora de clasificarlos tendremos conocimientos y experiencias a vivir.

Definimos como conocimientos a aquellos saberes que se consideran necesarios adquirir para una de las etapas de la progresión y que deben ser puestos en práctica para



considerarlos logrados. El ejemplo más sencillo es el técnico, pero esto también ocurre con las técnicas de entrevistas o las modalidades de diseños de proyectos.

Definimos como situaciones y experiencias a vivir a una serie de retos previamente definidos que deben ser cumplidos. En este caso los retos pueden ser cuantitativos (cantidad de horas de pernocte, x distancia recorrida, realización de campamento en soledad, x servicios) lo que a su vez permitirá articular junto con los otros Rovers las actividades tradicionales de la Comunidad Rover.

¿Cómo ubicamos los contenidos en cada una de las áreas?

Respecto de este tema no conviene desesperarse, dado que cuando se trata de situaciones, retos y vivencias muchas veces nos complicamos suponiendo que el contenido (o el reto) debe figurar solo en una de las áreas y esto no es así. Veamos algún ejemplo práctico:

Realización de una descubierta de equipo en la zona rural con pernocte

Esta actividad implica la articulación de una serie de contenidos que atravesarán prácticamente todas las áreas, por ejemplo:

Vida Scout.— Aquello que apunta a la vivencia del Roverismo, como ser los conocimientos técnicos generales sobre acampe (mochila, carpas, vivac), veladas, técnica de entrevistas, etc.

Técnica.— Uso de mapas, nudos, amarres, técnicas básicas de fotografía.

Woodcraft.— Cocina rural, especies animales y vegetales comestibles de la zona, posibilidades de desarrollo de artes scouts con aquello que brinda la zona, etc.

Salud y deportes.— La actividad en si tiene un fuerte peso deportivo en *trekking* o bicicleta.

Espiritualidad y servicio.— El encuentro consigo mismo y con los otros, tarea de servicio concreta a la comunidad rural.

De esta manera se sugiere al momento de incluir una situación o experiencia pueda especificarse de la mejor manera posible, de forma tal de agregar lo que se pretende de la misma en cada área bajo el nombre del reto, estos están intercalados dentro de las Áreas de desarrollo y las emergencias globales del escultismo crítico Popular.

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 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 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; por el contrario el Escultismo Crítico Popular procura rescatar raíces, encontrar formas alternativas de expresar, crear conocer y saber, de ser y de vivir.

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.

Estas emergencias se proponen en un sentido positivo para ser empleados en las progresiones de tal suerte que quedan correlacionadas con el Escultismo Crítico Popular de la siguiente manera:

Emergencias Globales	Roverismo realista	Escultismo Crítico Popular
Genocidio	<i>Woodcraft</i> , técnica y vida Scout.	Escultismo y ciudadanía
Ecocidio	Espiritualidad, Salud y Deportes	Buen Vivir
Biopoder	Servicio	Comunalidad

Epistemicidio		Sabiduría
Culturicidio		Decolonialidad y emancipación

Todas ellas en su conjunto son parte del proceso de liberación en las y los miembros de la Comunidad de Clan, y como podemos observar, de una u otra manera se pueden ir ampliando, la idea es que cualquier proyecto pase por el cribado de cumplir también con las áreas de desarrollo, las cuáles son:

1. Desarrollo de afectividad.
2. Desarrollo de carácter.
3. Desarrollo saludable.
4. Desarrollo de la habilidad y la creatividad.
5. Desarrollo de la conciencia hacia los demás.
6. Desarrollo de la expresión y la apreciación artística.
7. Desarrollo de la espiritualidad.

Estas Áreas de Desarrollo son consideradas los ejes transversos de la propuesta de progresión, fueron propuestos originalmente por Baden-Powell y enriquecidos en la consolidación del escultismo, así pues, mientras las emergencias globales son las metas que nos ocupan, la direccionalidad de la Progresión escultista, lo General o lo Global, las Áreas de Desarrollo apelan al sujeto. Si observamos detenidamente, éstas son parte del modelo *realista*, con lo que se parte del interés por el sujeto hacia la proyección social, con el enriquecimiento de la propuesta crítica se hace de forma simultánea. Es pues importante que estos dos elementos programáticos sean conocidos por todas las y los miembros de



la Comunidad Rover ya que son base sustancial en la construcción del Programa Rover que planteamos en el siguiente capítulo.



LA PROGRESIÓN ROVER

Horacio Wild / Gerardo Martínez Hernández

Aclaración Importante:

Dentro de lo que consideramos el Roverismo Clásico hay dos tradiciones importantes que debemos tener en cuenta a la hora de leer el capítulo. Una de ellas la ubicamos en el Roverismo mexicano ligado a la tradición inglesa donde el Rover realiza su Investidura luego de pasar la etapa de Escudero, adquiriendo derechos como el voto. La otra en Argentina con la USCA (ligada a las concepciones del Escultismo Franco Belga) donde la Investidura se obtiene terminado el Noviciado, ingresando a la rama como Escudero con pleno derecho a voto.

¿Cómo surge esta diferencia? Básicamente por cuestiones relacionadas al poder en las decisiones, las mismas que atraviesan nuestra vida cotidiana. En la experiencia argentina se hizo hincapié en dos cuestiones (1) no se puede ser miembro de una Comunidad cuando falta poco para retirarse de ella, en la práctica el derecho a voto luego del *Escudero* se generaban cuestiones de poder no deseadas si se quería trabajar como pares (2) El derecho a voto tendría que ser un derecho de los que inicien la Ruta en el Roverismo, de allí que luego de ser Novicio se realiza la Investidura con derecho pleno ingresando a en la Joven Ruta de los Escuderos.

Como en este texto no ahondamos en mística y tradiciones de los distintos países y asociaciones, para los objetivos que nos hemos propuesto no hacen diferencia ese

«detalle» (aunque nos llevó a debates y confusiones a los autores de este capítulo); de allí con el fin de no generar confusión utilizaremos nombres generales como Novicios, Escuderos y Caballeros. No está demás repensar que, si queremos realizar una práctica crítica y comunitaria, el tema de quien vota no será una cuestión menor, pero eso es algo que deberá resolver cada grupo atendiendo a la recomendación principal de la promoción del voto universal, de la importancia de escuchar todas las voces y de no hacer un escultismo jeraquizante, algo que está por demás obviado en esta propuesta crítico popular.

Esquema clásico «mexicano»

Rover Novicio	Etapas de Introducción
Rover Escudero	Etapas de Aprendizaje y Servicio
Investidura Rover – Compromiso con la Ruta	
Rover Caballero	Etapas de Desarrollo y Servicio
Caballero Andante — Insignia B-P. Compromiso de Vida	

Esquema clásico argentino USCA

Noviciado Rover	Etapas de Prueba
Investidura Rover – Compromiso con la Ruta	
Rover Escudero	Etapas de Aprendizaje y Servicio
Rover Caballero	Etapas de Desarrollo y Servicio
Caballero Andante. Compromiso de Vida	

Del territorio común al territorio singular y viceversa

¿Cómo pensar los progresos del Rover desde la perspectiva del Escultismo Crítico Popular? El primer problema que encontramos es que, a diferencia de la concepción clásica de la Progresión como parte del individualísimo, en una perspectiva comunitaria los itinerarios de adelante no están disociados de



la experiencia común. ¿esto quiere decir que no existe la progresión personal?, efectivamente, **NO**. se trata de que los itinerarios tienen una dimensión personal y otra comunitaria, donde lo «auto» da lugar a lo «mutuo» y se realimentan, pero eso debiera suceder en toda la práctica del Escultismo. No se termina de entender que la progresión general es el territorio de lo común, mientras que las especialidades son el territorio de lo singular.

Uno de los prefijos que más gustan en el escultismo comercial es lo «*auto*», aquello que nombra lo propio, que es de ***uno mismo*** ¿cómo podría ser de otra manera desde una perspectiva individualista liberal penetrada en el tiempo con las teorías educativas que hacen hincapié en el individuo? El escultismo comercial hace culto de lo «auto» y de esa manera presenta el movimiento a la comunidad: «***autoeducación***», «***autoformación***», «***autodesarrollo***, etc. Esta perspectiva propone un hombre independiente, autónomo, carente de deudas simbólicas con el Otro y con los otros; mentira que promueve el narcisismo del amor a su propia imagen fundamentando la fantasía de que uno se genera a sí mismo sin la comunidad. Esta perspectiva narcisista es la base del cinismo hedonista que rompe toda posibilidad de pensar lo común, y de ligarse a Ideales sociales, perspectiva básica para el capitalismo y la oferta continua de productos que colmarían el ser, la desilusión, aquello que falta pero que no se encuentra en dirección al Otro porque es un engaño, como lo sería el amor.

Si tenemos en claro que la progresión general es la que permite realizar las actividades nos daremos cuenta de que las ramas con mejor funcionamiento son las que trabajan con las

necesidades de adelanto de todos sus miembros, es de allí donde surgen las actividades que realizan para todos, haciendo posible el «aprender haciendo». Es cierto que cada uno debe ser responsable (responder) por su avance, pero éste se producirá siempre en un contexto comunitario, incluso cuando leemos un libro nos dirigimos a otro (si no existiera, tampoco existiría el libro) de allí que las dificultades en el Plan de Progresión generalmente se dan en las especialidades, donde al partir de los intereses propios no se tiene el mismo acompañamiento de los compañeros debiendo recurrir a otro tipo de ayudas.

Si vemos lo que ha sucedido en el Roverismo cuando se impuso la perspectiva liberal de individualismo, con su progresión, dificultándose la obtención de las Insignias (la clásica Orden de BP parece un imposible) porque no se ha tenido en cuenta la colaboración, el compartir metas de uno y otros trabajando juntos para lograrlas. Sorteada la cuestión de lo «auto», proponemos un esquema progresivo basado en el de Baden-Powell con algunas diferencias, como establecer un ordenamiento posible en las Insignias que permite secuenciar su obtención a partir de contenidos y experiencias progresivas que se realizan en el Territorio Común donde encontramos el «aprender haciendo con otros». Vamos a prestar especial atención cuando el Clan se dirija al trabajo comunitario mediante el servicio, porque el acercamiento a otras comunidades implica contar con las herramientas adecuadas para ello, veremos por qué.

En un esquema que prescinde del otro, los Rovers dirigen el servicio hacia lo social como un ***objeto de la progresión***. Por



ejemplo, luego de escuchar a una comunidad no propia surge que se podría armar una biblioteca infantil y que se les ocurrió a los Rovers mientras conversaban con la gente. La oferta Rover no solo señala un punto de necesidad que quizás la comunidad por otras cuestiones no ubicaba como tal, sino que genera *esperanza* en las personas de que algo nuevo pueda ocurrir. Nuestros jóvenes le dicen a la gente que van a presentar un proyecto para armar una Biblioteca y si es que lo aprueban, el Clan entonces, lo realizaría.

Si bien en la comunidad esa demanda insatisfecha ni siquiera estaba formulada como tal. Es la palabra de los Rovers la que le da forma y genera esperanza, por lo que se redirecciona la demanda creada hacia ellos, como aquellos que van a cubrirla. Mientras los jóvenes se reúnen y arman un proyecto, las personas esperan el día en que llegarán los libros y esto no se soluciona con la típica frase «el que avisa no traiciona» haciendo referencia a decirles «le dijimos que no era seguro que lo hiciésemos». Supongamos que el Clan en su reunión decide hacer un Proyecto en otro lugar, evalúa que la biblioteca no es tan importante como realizar un campamento de fin de semana con discapacitados motrices... mientras tanto en la comunidad donde se había hablado de hacer una Biblioteca las personas se desilusionan en tanto «no puntuaron» para ser elegidos. El ***objeto de la progresión de los Rovers está asegurado***, el costo es *deshumanizar al otro y tomarlo como objeto*, no reconocerlo en su dignidad, de esa manera como la ideología del Ego se cuela en la práctica del escultismo. Se da vuelta la página y los otros dejaron de importar.

En el capítulo anterior señalábamos que un clan debiera orientarse a partir del encuentro con la comunidad y la conversación con ella, lo que permite ***prometer nada, pero seguramente hacer algo***, ya que cuando el Clan se reúne evalúa las distintas demandas que se produjeron y las necesidades que se descubrieron para elegir ocuparse de alguna de ellas, en conjunto con la comunidad. De esa manera las dos partes se benefician en el nuevo territorio común que se establece.

La segunda cuestión para tener en cuenta es que se haya ido al encuentro con el otro y luego se arme un proyecto como el de la Biblioteca, pero que fracase porque nadie sabe bien como se hace el diseño, la planificación de proyectos y cómo se logra cumplir con las metas. El resultado es similar... un proyecto fracasado genera desilusión en la comunidad, pero la vida en el Clan puede continuar pasando a otro servicio que también tendrá alta probabilidad de fracasar y así sucesivamente. El aprender haciendo permite muchos fracasos cuando se trata hacer vasijas; pero **cuando trabajamos con personas no puede pensarse de la misma manera**. Posiblemente el Roverismo en general no realiza acciones porque los jóvenes no tienen herramientas, y cuando uno fracasa, mejor se queda conversando en el Local del Clan donde los únicos mundos posibles son los de la fantasía.

Los dos tiempos de la Progresión

Consideramos que existen dos tiempos o momentos en la progresión (1) Etapa de aprendizaje y servicio (2) etapa de desarrollo y Servicio. Hay un tiempo en el clan que uno aprende



de los que están en la otra etapa, participa en la organización de proyectos, pero no es el responsable de coordinarlos, aprende a hacerlos. En una segunda etapa luego de haber participado y aprendido, está en condiciones de diseñar y Pilotear un proyecto en el que a su vez participarán otros para acompañarlo o de la etapa de aprendizaje y servicio, así funciona el aprender – haciendo con otros. La condición para la coordinación será obtener la especialidad correspondiente. Como podrán notar el territorio de lo común (que hace posible la actividad) tendrá un conjunto de contenidos y experiencias secuenciadas por etapas lo que **no** implica que el Rover obtenga una Insignia, aunque facilita que ello ocurra. La decisión de la obtención de Especialidades de los Trayectos planteados tendrá que ver con las decisiones del Rover respecto a cuál serán sus opciones personales en el Clan y cómo va pensando su vida, por ello el Campamento en Soledad pasa a ser una actividad muy importante para la toma de decisiones, de igual manera que la participación en Travesías y Servicios permiten además de encontrarse con el otro, delinear itinerarios no pensados con anterioridad. Es muy importante entender que el sentido de los contenidos y experiencias de las áreas de progresión es dar el sello que marca la práctica social que realizamos es Escultismo, evitando que la rama se convierta en un «grupo juvenil» reflexivo, de debates, de asistencia o acciones, alejado de la práctica integral del escultismo, pero nombrándose como tales.

Áreas y trayectos

	Rover Escudero	Rover Caballero	

Á		Insignia de Expediciones	Á
R			R
E	Insignia del Puente (Ser Social)		E
A		Insignia de Proyectos	A
S			S
D			D
E	Insignia del Camino (Buen Vivir)	Estrella de Técnica	E
P			D
R		Estrella de Servicio	E
O			S
G			A
R	Insignia de la Rosa (transformación)	Insignia de Instructor	R
E			R
S		Insignia de BP	O
I			L
Ó			L
N			O

Recordemos como ya se ha señalado, que Baden-Powell en *Guía para el Jefe de Tropa* plantea cuatro áreas progresión (carácter, salud y vigor, artes manuales y destreza, servicio al prójimo) que apuntan a desarrollar las cualidades del Scout mediante contenidos y experiencias que especifica. El cuadro anterior pareciese más complejo simplemente porque introduce los trayectos de progresión (si fuera la rama lobatos serían las estrellas, en los scouts las clases) divididos en los Trayectos de los Escuderos y Trayectos de los Caballeros.

Recordemos que, si trabajamos con la progresión entendida como sólo contenidos, bancarizamos y escolarizamos el escultismo, ahora cuando trabajamos la progresión con objetivos de desarrollo nos alejamos de la práctica del escultismo en la ausencia de contenidos y medios



privilegiados y a los Rovers se les dificulta el qué – hacer de la rama. Es necesario disponer de secuencias de contenidos y experiencias que constituyan el territorio de lo común, que a su vez son el medio para el logro de los objetivos de desarrollo ético. Esto no es algo novedoso ya que el propio BP entiende al escultismo como «carnada» de allí el «ofrecer juegos y actividades que además resulten atractivos para el muchacho, lo eduquen seriamente en el aspecto moral, mental y físico».

Áreas secuenciadas de Progresión

Como toda clasificación la definición de las áreas es arbitraria, se eligen sus nombres para ordenar contenidos y experiencias de la práctica del escultismo. No es común encontrar en el Roverismo áreas como sí en las otras Comunidades, se dice que la progresión son las Insignias y todo queda librado a lo que acontezca. Cualquiera que haya dirigido un Clan podrá notar que las Insignias únicamente como referencias no son suficientes, que es necesario señalar algunos tipos de experiencias y contenidos que los Rovers requieran para su práctica, más allá de que trabajen para la obtención de las Insignias de especialización; la intencionalidad es orientar ese «hueco» que se produce a partir de un esquema de progresión orientativo, que sirva para la construcción de ese territorio común y oriente algunas experiencias.

El Rover Novicio

En el caso de que la o el aspirante sea proveniente del Movimiento Scout seguramente llevará menos tiempo teniendo en cuenta que ya ha formulado su Promesa Scout y

suponemos tiene los contenidos de progresión requeridos de las distintas áreas. Al joven que ingresa sin haber sido Scout le llevará un poco más de tiempo por razones lógicas como la de ponerse a tono con los conocimientos de las distintas áreas que son necesarios para la práctica del Roverismo, pudiendo formular su Promesa al finalizar este período.

El propósito de esta etapa es que el novicio adquiera los conocimientos básicos generales definidos en el esquema progresivo, realice un proceso de adaptación a la Comunidad Rover, y decida formular su Investidura para ser miembro pleno de ésta con todos sus derechos.

En algunos clanes suele designarse un «padrino» cuya función es el acompañamiento del joven durante el tránsito de la etapa especialmente si no ha tenido experiencia previa del escultismo. Es conveniente que el Encargado (Educador) de Clan se reúna asiduamente con los novicios para conocerlos personalmente, brindarles apoyo, despejar dudas y para aquellos que no provienen del movimiento y deben formular su Promesa, transmitirle cuestiones esenciales previas a la decisión de comprometerse o no con el estilo de vida que proponemos. Este punto es muy importante porque sólo el conocimiento personal permite realizar alguna sugerencia, brindar la palabra adecuada en el momento adecuado, alojar aquello que el otro deposita en el Clan a la hora de decidir formar parte de este.

La forma de identificarlos es con un par de cintas de hombro con los colores de las primeras Comunidades del



Escultismo, históricamente pueden ser amarillas, sin embargo, cuando el Grupo Scout tienen alguna Comunidad menor (para infantes de entre tres y seis años) también se integra una cinta de dicho color, que en la mayoría de los casos es naranja.



La Progresión general que se sugiere para esta etapa introductoria y concluya con la ceremonia de renovación de Promesa es la siguiente:

Escultismo y ciudadanía

- ✓ Conoce el Plan de Adelanto Rover.
- ✓ Porta el uniforme completo y correctamente.
- ✓ Conoce de memoria la Promesa la Ley, el Lema, los Principios y las Virtudes Rovers.
- ✓ Conoce los símbolos Rovers (pañoleta, escudo, flor de lis, etc.) y se capaz de describirlos.
- ✓ Conoce cómo se organiza un grupo y la historia del escultismo a grandes rasgos.
- ✓ Conoce la vida de Baden-Powell.

- ✓ Lee el libro «*Tropiezos de la vida y cómo encararlos*» de Baden-Powell y realiza un análisis crítico al mismo.
- ✓ Demuestra conocimientos técnicos que le permitan realizar las actividades de acampe Rover.

Buen Vivir

- ✓ Demuestra que vive de acuerdo con la Promesa, Ley, Lema y Virtudes.
- ✓ Conoce que se hace en caso de sufrir u observar un delito.
- ✓ Aprende a tomar sus decisiones con otros a través de prácticas de **participación popular**.

Comunalidad

- ✓ Conoce la organización y el funcionamiento del Clan y a sus integrantes.
- ✓ Conoce, acepta y cumplir la Carta de Clan Rover Scout.
- ✓ Conoce los métodos de planificación de los Servicios Rovers Scout.
- ✓ Hace un análisis de las condiciones sociales de la comunidad donde vive y presenta sus conclusiones con el auxilio de fotografías; deberán de resolverse dos preguntas básicas. ¿Cuáles son los problemas que hay en mi entorno? ¿Cómo puedo mejorarlos con la comunidad?

Sabiduría



- ✓ Participa en todas las actividades y convive entre semana con la Comunidad de Clan de Rovers, reuniéndose especialmente con el Piloto Rover para conocer y reflexionar sobre la Ley, La Promesa, los Principios y las Virtudes que deberán ser mostrados en el sábado subsecuente.
- ✓ Realizar una actividad con la Comunidad de Clan de Rovers de tipo cultural.

Decolonialidad

- ✓ Buscar información sobre la producción extractiva e intensiva en la zona, y sobre las consecuencias para el medio ambiente y salud de la población.
- ✓ Prepara para la junta de Clan una charla sobre algún tipo de producción ancestral o alternativa que muestra ventajas sobre los modelos extractivos e intensivos.

Promesa Rover

Prometo por mi honor, hacer cuando de mí dependa para transformarme personal, social y espiritualmente; participando activamente en la construcción de otros mundos posibles, ayudando al prójimo en toda circunstancia y viviendo la Ley Rover.

Ley

1. La/el Rover es honorable y de confianza.
2. La/el Rover es leal.
3. La/el Rover es útil y servicial.
4. La/el Rover es ante todo un camarada y un hermano solidario.
5. La/el Rover es cortés y generoso.
6. La/el Rover es defensor de la vida.
7. La/el Rover es responsable y comprometido.
8. La/el Rover es alegre.
9. La/el Rover es cuidadoso y trabajador.
10. La/el Rover es honesto y congruente.

Principios

Desarrollo Personal
Desarrollo Social
Desarrollo Espiritual

Virtudes

Lealtad hacia la vida
Abnegación por el otro
Pureza de actos

Lema

Siempre Listos para Servir

El Rover Escudero



El Escudero transita una etapa de ***aprendizaje y servicio*** que se realiza en el marco del ***aprender – haciendo***; esto implica un diálogo entre la práctica y la teoría que se realiza partiendo de la transmisión de aprendizajes que se realiza en el Equipo Rover. Si observamos la progresión del Escudero gran parte de ella se realiza a través de las actividades sociales y de servicio que realiza en el Clan o en los distintos Equipos que participa teniendo un Rover Caballero como Piloto. Allí va adquiriendo los saberes necesarios para la organización de sus propios proyectos, de allí que un buen tránsito en la etapa de Escudero facilita la obtención de la Insignia de Explorador una vez que se es Caballero.

No estamos en los tiempos de BP donde para hacer determinadas actividades alcanzaba con la voluntad, hoy es necesario conocer y aplicar determinados saberes para la presentación de un proyecto a una organización social o comunitaria, y el Clan se convierte en el lugar de aprendizaje para el diseño, desarrollo y evaluación de estos.

Los Rovers Escuderos se identifican con cintas de los colores de las Comunidades inferiores, comúnmente amarillo y verde, sin embargo, de igual forma, si cuentan con una Comunidad menor, también se integra.



La Progresión general que se sugiere para esta etapa es la siguiente:

Escultismo y ciudadanía

- ✓ Acampa con el Clan, su equipo o solo al menos 10 noches (totales) observando las normas de campamento.
- ✓ Domina las técnicas adecuadas para la vida en la naturaleza de acuerdo con los lugares donde se acampa comúnmente (varía de acuerdo con la zona del país).
- ✓ Realiza el campamento en Soledad previo a la Investidura.

Buen Vivir

- ✓ Participa al menos en dos actividades que B-P denomina «de entrenamiento mutuo» como: veladas de clan, noche de música, danzas folclóricas, juegos de salón, noches sociales, etc. (B-P, Rovers lo que son y lo que hacen.)
- ✓ Está preparado en primeros auxilios acreditando el curso: Seis acciones para salvar una vida.
- ✓ Está preparado en las nociones básicas de seguridad en uso y obligatorias dentro de la organización scout a la que se pertenece.

Comunalidad



- ✓ Participa en la organización de al menos dos charlas sobre temas de actualidad
- ✓ Conoce técnicas básicas de entrevistas y análisis de la comunidad.
- ✓ Participa en distintos servicios organizados dentro de un Equipo Rover, por el Clan o asistiendo en campo a un Rover Piloto con que haya obtenido la Insignia de Proyectos.
- ✓ Planifica un proyecto y registra sus actividades. Durante su ejecución informará al Clan al menos tres veces. El registro lo realizará a partir modelos, tablas, mapas u otros documentos. Podrá pedir ayuda a la Comunidad de Clan Rover si lo desea.

Sabiduría

- ✓ Conoce al menos una técnica ancestral o tradicional para la construcción de casas/ adobe / refugios/ construcciones rurales/ artesanías locales; acorde a las posibilidades de la zona (cerámica, adobe, piedra, madera, cuero, etc.

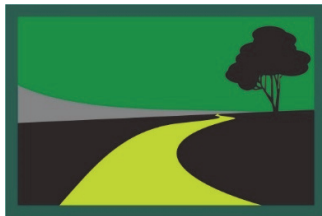
Decolonialidad

- ✓ Participa en al menos cuatro actividades de análisis de la realidad a partir de distintas técnicas (salidas de descubrimiento a la comunidad, video debates, etc.)
- ✓ Lee el libro «Pedagogía del Oprimido» de Paulo Freire y realiza análisis crítico al mismo.

Así mismo, deberán obtener las Insignias del **Puente**, el **Camino** y la **Rosa** con una relación hacia la **Estrella de Servicio**, la **Insignia de Expediciones** y la **Insignia de Proyectos** debido a que preferentemente deben de ser vinculadas, en ese sentido serán afianzadas y profundizadas para ser obtenidas en la siguiente Etapa.

La **Ruta para ser Rover Caballero** comprende tres insignias que hacen una alegoría a la temática Rover y que tienen que ver específicamente con simbología medieval, que a saber son:

- ***Insignia del puente (El Ser social)***
- ***Insignia del camino (El Buen Vivir)***
- ***Insignia de la rosa (La Transformación)***





Lo propio del ser humano es siempre lo universal, tanto en el conocimiento (cuyo objeto es lo universal) como en la praxis: el hombre es un ser social y sólo en su vida social —en su trato con lo universal— puede encontrar su realización plena. Marx

Para poder cubrir cada una de estas insignias, se deberá realizar un proyecto para cada una, similar al propuesto en las insignias de Habilidades y Destrezas para las Comunidades de Ronda, Manada y Tropa adecuado al nivel de la chica o chico y que considere cada uno de los puntos indicados en ellas.

El puente.— Es lo que une y separa, lo que permite el paso de una a otra orilla y también la posibilidad de alcanzar otro estado, que va a quedar unido al anterior por ese vínculo que liga y encadena una etapa con otra, estableciendo también su separación entre ellas. A veces, «la otra orilla» simboliza la muerte.

El puente, simbólicamente asimilado al filo de una navaja por la dificultad de caminar sobre él o a un rayo de luz por su levedad, revela el carácter estrecho y peligroso de la vía que, además, es la única posible para alcanzar la orilla soñada. El peligro radica en el doble sentido que conlleva la decisión de adentrarse en el puente, ya que éste es, en sí mismo, lo que une y a la vez lo que separa ambas riberas. El puente aparece, así como benéfico y maléfico a la vez, según se logre cruzarlo o sucumbir en su paso. Existe también la posibilidad de recorrerlo en una dirección o en la otra, aunque el hacerlo en retroceso sea, evidentemente, un peligro mayor fácilmente comprensible que siempre conviene evitar; de ahí las alusiones

tan frecuentes en todos los mitos al peligro de volverse en medio del camino o de «echar la vista atrás» como en el célebre episodio de Orfeo, pues el tramo recorrido debe «perderse de vista» para poder llegar victorioso a la meta. Es lo mismo que ocurre en la escala simbólica, en la que, a medida que se efectúa el ascenso, la parte inferior empieza a desaparecer.

Esta insignia tiene tres campos que se sustentan en los Principios Scouts, a saber, son: **El Campo Personal, El Campo Social y El Campo Espiritual.**

El proyecto para elaborar en esta insignia debe considerar una propuesta basada en la selección de carrera o a lo que se dedica la chica o el chico con la finalidad de brindar una actividad de servicio a una comunidad que permita significativamente mejorar las condiciones de vida, pero, sobre todo, permita poner a prueba su propio desarrollo humano.

Para ello se organizan al menos cuatro actividades de análisis de la realidad en donde se realizará el servicio a partir de distintas técnicas. (salidas de descubrimiento a la comunidad, video debates, etc.), Estos análisis conducirán a la generación de un proyecto en donde se especifique en qué cuestiones habrá un beneficio personal, social y espiritualmente cómo generará una posibilidad de desarrollo. Esta insignia se vincula con la Insignia de Proyectos.

El camino.— Es un símbolo que se remonta a tiempos inmemoriales, es el enlace entre dos lugares apartados que permiten la conexión; su tránsito en ocasiones es bastante difícil porque sólo se descubre conforme se avanza; el camino



es como la vida que nos lleva en un hilo, a veces bastante azaroso o en condiciones difíciles. El camino está interconectado por otros múltiples caminos, entrecruzándonos constantemente con otras personas que nos acompañan o que simplemente pasan de largo.

Los caminos tuvieron un especial interés en la época medieval, pues simbólicamente permitían la purificación de los peregrinos antes de llegar al lugar sagrado, en muchos casos, lugares de advocación femenina, de relación con la madre tierra y por ello, incluso se vinculaban con otros símbolos, como en el caso del camino de Santiago que es representado con una concha marina. Así pues, doblemente aparece María y lo femenino en forma de concha. El camino nos adentra a la naturaleza y nos conecta con ella, nos recuerda qué somos ante la soledad cubierta por el manto sagrado del cosmos.

Así mismo, el camino tenía especial interés ya que representaba para quienes le recorrían, la intuición de una realidad superior a la que se dispone a alcanzar mediante la perfección interior, por lo que era parte de la iniciación en donde el Camino era escuela y ruta de perfección, encontrándose entre ellos a otros a quienes entendían el Camino como un medio para alcanzar la «piedra filosofal».

El proyecto para elaborar para esta insignia debe considerar una propuesta de accionar medioambiental, que puede ser desde la participación en alguna capacitación o taller, o la colaboración en alguna actividad con algún grupo de preservación. Así mismo, el chico o la chica realizará una navegación de mínimo 24 km, en donde apoyará a Scouts de la

Comunidad de Tropa a realizar sus respectivas progresiones, en tanto buscará en el trayecto su horquilla Rover. Esta insignia se relaciona con la insignia de Expediciones.

La rosa.— Ésta siempre ha sido el símbolo por excelencia de la sexualidad femenina, ya en los primeros cultos a la divinidad femenina, los cinco pétalos de la rosa representaban los cinco estados de la vida de la mujer: el nacimiento, la menstruación, el alumbramiento, la menopausia y la muerte.

El capullo de la rosa abierta se parece a los genitales femeninos, por donde la humanidad llega a este mundo, por otro lado, la rosa está relacionada con la estrella de cinco puntas, el pentáculo de Venus y con la rosa náutica. En inglés, francés y alemán se escribe «rose», un anagrama de Eros, el dios griego del amor sexual.

Desde la más remota antigüedad, la rosa fue honrada por dioses y héroes. Engalanaba el escudo de Aquiles, el casco de Héctor y de Eneas, así como la adarga de los valerosos caballeros de la edad media con esta divisa de triple sentido: *Quanto si monstro men tan é più bella* (tanto menos se muestra, tanto más hermosa es).

En la época medieval la rosa era colocada en los caminos o de forma oculta en algunas zonas para indicar que estaban cerca de un lugar sagrado, igualmente en la entrada de templos y recintos. La rosa pues, es símbolo de la sacralidad, de la belleza que es protegida con sus espinas, la representación de la vida en constante transformación.



Para esta insignia, la Escudera o Escudero Rover realizará una reflexión a consciencia sobre su planes y proyectos de vida, tratando de ver si se está moviendo en concordancia con una ética que apele a la vida y si está logrando su pleno desarrollo como ser humano: como parte integrante de una comunidad glocal. Plasmará sus conclusiones en un escudo que responda a tres preguntas básicas. ¿De dónde vengo? ¿Quién soy? y ¿A dónde voy? Esta insignia se relaciona con la Insignia de Servicio y de sus análisis personales se motivará el proyecto de servicio subsecuente.

Para todas las insignias, se requiere:

- ✓ Participar en la organización de al menos dos charlas hacia la Comunidad Rover sobre cada una de las insignias, una al inicio y otra al final.

Rover Caballero

Cuando el Rover obtiene los saberes necesarios y obtiene sus insignias ingresa a la **etapa de desarrollo y servicio**, y se lo reconoce como **Rover Caballero**. Como bien dice el nombre de la etapa, se tratará de desarrollar distintos Proyectos desde inicio a fin, de acuerdo con el entrecruzamiento entre las necesidades de la comunidad, los valores y pautas definidas en la Carta de Clan y sus deseos personales. Los proyectos podrán ser de Clan (propuestos por el Caballero que se ofrece como Compañero o Piloto), de Equipo (el Caballero podrá conformar un equipo para la realización del proyecto, ocupando a su vez el rol de traspaso de saberes hacia los Escuderos que lo

acompañen) o personales, sin intervención de los miembros del Clan.

Los Rovers Caballeros se identifican con cintas de los colores de las Comunidades inferiores, comúnmente amarillo y verde, añadiéndole el rojo, sin embargo, de igual forma, si cuentan con una Comunidad menor, también se integra. Así mismo, se añade dos charreteras verdes con flor de lis amarilla.



La Progresión general que se sugiere para esta etapa es la siguiente:

Escultismo y ciudadanía

- ✓ Capacitar a miembros de otras ramas o a los escuderos en las técnicas adecuadas para la vida en la naturaleza de acuerdo con los lugares donde se acampa comúnmente (varía según la zona del país.)
- ✓ Lee el libro «Escultismo Crítico Popular» y realiza un análisis crítico al mismo.

Buen Vivir



- ✓ Organizar al menos dos actividades que B-P denomina «de entrenamiento mutuo» como: veladas de clan, noche de música, danzas folclóricas, juegos de salón, noches sociales, etc. (B-P, *Rovers lo que son y lo que hacen*).
- ✓ En forma personal o Liderando un equipo transitorio como Rover Compañero a los efectos de llevar adelante alguna actividad de servicio social (B-P, *Rovers, lo que son y lo que hacen*). Puede estar vinculada a la Insignia de Servicio.
- ✓ Prevención o promoción de la salud (vacunas, enfermedades endémicas, epidemias, enfermedades de transmisión sexual, accidentes en el hogar, etc.) Puede estar vinculada a la Insignia de Servicio.
- ✓ Actividad de capacitación a voluntarios ajenos al movimiento scout que trabajen con poblaciones vulnerables (primeros auxilios, juegos, seguridad, etc.). Puede estar vinculada a la Insignia de Servicio.

Comunalidad

- ✓ Organización o realización de algún taller con miembros del grupo o de la comunidad en general (o una institución en particular) donde se enseñe y/o promueva el uso de técnicas campismo (*woodcraft*) para el hogar (Construcciones, artesanías, hilado de lana, colchas en lana, utensilios de madera etc.).

Sabiduría

- ✓ Conoce las perspectivas agroecológicas de los pueblos originarios y sus desarrollos actuales. Puede estar vinculado a otra Insignia.

Decolonialidad

- ✓ Organizar un videodebate sobre un tema con el cual el clan se sienta convocado.
- ✓ Selecciona una actividad de la lista siguiente, sobre la que trabajará para una junta de Clan.
 - (1) Banca Mundial e imperialismo.
 - (2) Comunicaciones y biopoder.
 - (3) Comercio exterior o interior y explotación.
 - (4) ONG y su empleo para el control mundial.
 - (5) Industria extractiva y medio ambiente.
 - (6) Seguridad social y luchas laborales.
 - (7) Relaciones humanas y participación política, etc.

Así mismo, deberán obtener las siguientes Especialidades, las cuales son una serie de insignias que se colocan sobre las charreteras representando la culminación de



cada una de las áreas que tradicionalmente han llevado las y los Rovers de todo el mundo. Para realizar cada una de estas especialidades, se debe realizar un proyecto de mínimo una duración de **seis meses** de acuerdo con el área que abarca cada una de estas como se muestra a continuación:

Técnica



Desarrollo de alguna técnica al aire libre.

Servicio



Participación o propuesta de servicio comunitario.

Expediciones



Proponer y seguir una ruta a pie o en bicicleta de mínimo cuatro noches, llevando una crónica en imagen y video.

Proyectos



Proyecto vocacional.

Instructor Rover

Servicio como Maestre Educador.

Insignia de Expediciones.— Ésta es la Especialidad más antigua del Roverismo; cuando los Maestres de Clan le preguntaron a B-P sobre qué podía usar un Rover como indicio de avance, él respondió que podrían tomar una rama de rosa multiflora y se la colocaran en su sombrero. En 1923 se institucionalizó su uso y se dio paso a la progresión Rover que conocemos ahora.

La Insignia de Expediciones se usa en la charretera izquierda y los requisitos de obtención son los siguientes:

1. Preparar a un Scout para una técnica de escalador, explorador, topógrafo, rastreador, piloto y estar preparado en primeros auxilios, con el certificado de *Seis acciones para salvar una vida*.
2. Completar como miembro de un Equipo Rover, una travesía de cuatro días consecutivos (con tres días de campamento volante) o dos travesías de cuarenta y ocho horas (cada una con dos noches de campamento volante) sin contar el tiempo de marcha, desde el punto de partida al de salida. El trayecto deberá estar organizado por él mismo y estar aprobado por la Comunidad de Clan. Podrá ser por tierra o agua, en su país o el exterior, pero debe



presentar un desafío a la resistencia y demostrar cualidades de autoconfianza, iniciativa, determinación y liderazgo. Debe informar sobre estos campamentos y su proyecto para su evaluación y aprobación previa.

Insignia de Proyectos.— La Especialidad aparece en 1932; representa una rama de Zarzamora y se consideraba un complemento de la de Expediciones; una vez obtenidas ambas junto con la de Servicio se entregaba la Insignia B-P (Be Prepared) que, aunque en ese momento es la insignia Terminal como lo es hoy, existían otras más apreciadas como la Insignia del Rey que simbolizaba un Rover de Primera Clase. Posteriormente, en 1953, se acomodó el adelanto para que quedara como hasta hoy lo conocemos.

La Insignia de Proyectos se usa en la charretera derecha y los requisitos de obtención son los siguientes:

1. Participará en proyectos de equipo, de Clan o apoyando Proyectos que estén llevando adelante los demás Rovers.
2. Tomando en cuenta su carrera, fuente de ingreso o interés personal, planificará seis meses a un proyecto el cual registrará sus actividades. Al menos tres veces durante la ejecución, deberá informar al Clan Rover Scout, presentando sus registros, con modelos, tablas, mapas u otros documentos. Podrá pedir ayuda al Clan Rover Scout si lo desea.
3. El proyecto es una tarea asumida libremente que requiere habilidad, dedicación y cuidado. El Rover Scout elige libremente el tema. No hay limitación de tema (mientras

sea razonable) pero, de ser posible, debe ser algo que no esté relacionado con su medio o vocación de vida, o con sus experiencias anteriores; o bien un tema con el que esté familiarizado, pero quiera profundizar su nivel. El tema del proyecto debe estar aprobado por la Comunidad de Clan, teniendo en cuenta la viabilidad del proyecto y su beneficio.

4. Al finalizar el proyecto debe mostrar sus resultados a la Comunidad de Clan. Estos deberán decidir, previa consulta con expertos si fuera necesario, si se logró un nivel satisfactorio de rendimiento.

Para la presentación de un proyecto se pide que cumpla con las siguientes recomendaciones mínimas:

- Hoja de presentación
- Introducción
- Objetivo
- Recursos humanos y materiales necesarios
- Programa de actividades
- Costo estimado de la especialidad
- Plan de financiamiento
- Conclusiones

Estrella de Técnica.— Esta especialidad tiene como objetivo el obtener un adecuado desarrollo físico mediante la preparación, desarrollo y dominio de una **técnica al aire libre**. Así mismo, tendrás la oportunidad de mostrar tus conocimientos y habilidades referentes a la Técnica elegida; la Estrella de Técnica se usa en la charretera izquierda junto a la



insignia de Expediciones, los requisitos de obtención son los siguientes:

1. Seleccionar una técnica de aire libre⁵ (deporte extremo preferentemente) para realizar un proyecto y presentarlo a la Comunidad de Clan. Este anteproyecto deberá incluir el objetivo general y los particulares, los recursos, las necesidades y el programa.
2. Recibir una capacitación activa en la Técnica elegida por un mínimo de seis meses.
3. Lograr una suficiencia y expertiz en la técnica para lograr instruir a otras personas sobre ésta.
4. Realizar una presentación sobre la historia y desarrollo de la técnica desarrollada a nivel nacional e internacional.
5. Realizar un servicio referente a la Técnica, el cual podrá ser éste, el impartir o dirigir un curso, pertenecer a algún grupo de auxilio o salvamento en el cual puedas aplicar esa Técnica, etc.

Estrella de Servicio.— Esta especialidad fue instaurada por Baden Powell en 1932 con el objetivo de que los Rovers dieran servicio a las Ramas Menores. Dicha especialidad fue revivificada en los años cincuenta **al aplicarla al campo social** y pasar parte del Servicio a las Unidades Menores mediante la de Instructor Rover.

La especialidad tiene como objetivo, el lograr la sensibilización con la sociedad circundante mediante la preparación y ejecución de un proyecto de ayuda social

⁵ Las técnicas pueden ser, a modo de ejemplo, ciclismo de montaña, espeleología, alta montaña, escalada en roca, paracaidismo, parapente, buceo profundo, rafting, etc.

preferentemente en alguna comunidad marginada; en ese sentido, la principal intencionalidad es la integración cultural para lograr identificar cuáles son las necesidades que se presentan y proponer alguna solución participativa.

La Estrella de Servicio se usa en la charretera derecha junto a la insignia de Proyectos, los requisitos de obtención son los siguientes:

1. Visitar periódicamente una comunidad marginada o de ayuda que se encuentre cerca de tu localidad para entablar relación entre las autoridades o líderes comunitarios y tu persona, participar en fiestas, convivios y ceremonias por un mínimo de dos meses.
2. Realizar un estudio socioeconómico y haz un análisis de las principales carencias para ser presentadas ante la Comunidad de Rovers y de ahí derivar en un proyecto.
3. Realizar un proyecto⁶ para ayudar a dicha comunidad en alguno de los aspectos que analizaste anteriormente con una duración mínima de seis meses. En este periodo, te involucrarás con la comunidad elegida, mediante un calendario de visitas, en aspectos sociales, educativos culturales y espirituales.
4. Involucrar a alguien de la comunidad dentro del proyecto para que sea el responsable ante la comunidad y el proyecto no se pierda.
5. Dentro del proyecto incluirás una lista de organizaciones

⁶ Algunos de los proyectos pueden ser en Protección Civil, Prevención y Promoción de la Salud, Operador Socio – comunitario, Operador en comunidades de Riesgo, Operador de talleres en Discapacidad (artísticos, sociales), Capacitador en Huertas comunitarias / familiares, Alfabetizador, Operador en Promoción de los Derechos de la Infancia y Derechos humanos en General, Animador de emprendimientos sociales y comunitarios, etc.



o colectivos populares que puedan ayudarte a realizar tu proyecto. Eso será importante para que, al finalizar tu especialidad, la gente beneficiada logre continuar desarrollándose por cuenta propia.

Insignia de Instructor Rover.— Esta especialidad toma importancia en los años treinta cuando se busca vincular a los Rovers con especializaciones scouts; posteriormente las múltiples especializaciones fueron reducidas a una sola especialidad, pues había Rovers con exceso de insignias previo a su *Insignia del Rey*, llegando a ostentar hasta cuarenta, lo cual parecía más que nada un concurso de ego dentro del Roverismo.

Consecuentemente, a lo largo del tiempo se optó porque los Rovers expertos se enfocarán en transmitir esos conocimientos a las Comunidades menores de los Grupos Scouts, siendo que esta se sugiere sea de las últimas insignias antes de concluir con la etapa de la Comunidad de Clan.

La insignia de Instructor Rover se porta en la parte superior de la bolsa izquierda. Los requisitos de obtención son los siguientes:

1. El Rover debe contar con la Estrella de Servicio.
2. El Rover debe demostrar que es un instructor, con el aval del Consejo Pedagógico del Grupo Scout y del Educador encargado de la Comunidad a trabajar en dos Especialidades.
 - a. En el Caso de la Comunidad de Ronda:

- i. Tener el conocimiento y la habilidad para instruir en los requerimientos de Alitas y Arcoíris y proyectar dos Insignias de Habilidades.
 - ii. Mantener un conocimiento razonable de la Progresión y del cuento de la *Lechuza castaña*.
- b. En el caso de la Comunidad de Manada:
 - i. Tener el conocimiento y la habilidad para instruir en los requerimientos de la Primera y Segunda Estrella y proyectar dos Insignias de Habilidades.
 - ii. Mantener un conocimiento razonable de la Progresión y del cuento del *Libro de la Selva* de Kipling.
- c. En el caso de la Comunidad de Tropa:
 - i. Tener el conocimiento y la habilidad para instruir en los requerimientos de Primera Clase y proyectar dos Insignias de Habilidades.
 - ii. Mantener un conocimiento razonable de la Progresión y del manejo de la Tropa mediante el *Sistema de Patrullas* de Roland Phillips.

Insignia terminal B-P

Esta insignia representa el adelanto máximo al que puede llegar un Rover Scout. Significa que aquel que la porta ha alcanzado el máximo nivel de preparación en todos los campos de su vida y está listo para servir a la sociedad como un verdadero agente de cambio, como un ejemplo a seguir.

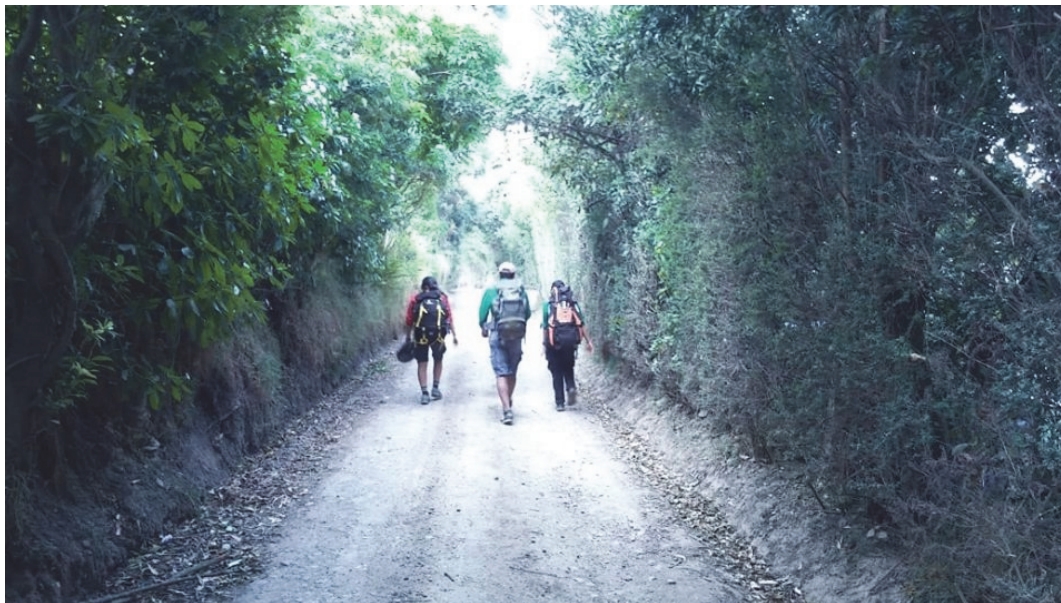


Los puntos para cubrir y obtenerla son:

1. Haber obtenido las cinco especialidades Rovers.
2. Demostrar el más alto nivel de cumplimiento de la Promesa Rover.
3. Presentar a la Comunidad de Clan un trabajo en el cual explique su vida dentro y fuera del Clan, los logros, los proyectos, etc.
4. Preparar un reporte general con:
5. Los informes de las Especialidades.
6. Copia del trabajo presentado la Comunidad de Clan.



LA TRAVESÍA ROVER



*Por Roverismo no quiero decir vagabundear sin finalidad;
lo que quiero decir es hallar uno su camino por senderos
con objetivo definido
teniendo la idea de las dificultades y peligros
que se va a encontrar en él.*

Baden-Powell

En nuestra contemporaneidad la vida se presenta a los jóvenes al menos de dos maneras. Están aquellos donde todo sucede en la infoesfera prescindiendo del cuerpo para las relaciones entre las personas (redes virtuales), donde el mundo es observado a través de vidrios en distintas ventanas, espectadores de distintas películas con el agregado de que la realidad no es producto de la experiencia sino construida a partir de un relato que realizan otros que nos señalan cómo debemos pensar lo que vemos... de hecho no son imágenes mudas sino parecidas a los cuadros de las viejas historietas donde el «globito» lleno de palabras nos dice qué debemos ver y pensar... si a esto le agregamos las ventanas del auto, del

colectivo (bus), la escuela y la propia casa en un conjunto de recorridos rutinarios donde no hay posibilidad de novedad, pocas veces nos damos cuenta de que nunca en la historia de la humanidad las personas hemos estado aisladas de esta forma, con la mayoría de las personas que creen todo lo contrario gracias a la ilusión que genera la «conectividad» de la red. También está la vida de los «otros jóvenes» ... los «caídos del sistema», habitantes de un **no-lugar social** plagado de excesos donde si se siente al cuerpo, es a condición de martirizarlo e incluso perderlo en los excesos.

¿Qué ofrece el Roverismo a los jóvenes? Para quienes la vida es como un viaje en auto donde el cuerpo está anestesiado de las sensaciones de lo que ocurre fuera del habitáculo; y para quienes el cuerpo mismo es escenario de batalla de excesos que hacen soportable la marginalidad y la falta de sentido de la vida; la Ruta ofrecerá a ambos la **travesía** como posibilidad de un viaje, un **peregrinaje**, donde el cuerpo vuelva a ser el lugar donde suceden las cosas, constituyéndose en la frontera natural entre el medio ambiente y los otros... **cuerpo vivo** que siente el viento, suda, se queda sin aire al pedalear o subir la montaña; que hace silencio para escuchar otros ruidos, interpelado por otros cuerpos ya no virtuales sino de carne y hueso, deseantes o aplastados, que viven un sueño o una pesadilla.

La **Travesía Rover** no transita por autopistas sino por caminos vecinales, senderos, incluso huellas. Cuando trazamos el mapa nos encontramos con la invitación a sorprendernos en cada momento con lugares del camino donde podremos ver y abrigar imágenes, sonidos, experiencias, haciendo uso pleno de



cada uno de los sentidos y afectos. En la **Travesía Rover** algunas veces el encuentro con los otros es contingente, sea en el lugar donde nos aprovisionamos o en el patio que amablemente nos prestan para armar la carpa (después de todo algo de la historia de la Comunidad comienza con un joven que acampó en el jardín de B-P). La **Travesía Rover** vivida en el silencio de la marcha nos brinda en cada parada el espacio de la palabra con los otros permitiendo descubrirlos y descubrirnos en una conversación o simplemente mediante un gesto, como el ofrecimiento hospitalario de un mate o una torta-frita por quienes tienen casi nada para ellos mismos, imposible de rechazar un gesto de verdadera y digna humanidad de quienes dan de lo poco que tienen al peregrino... el partido de fútbol con los pibes en medio del monte, en esa escuelita que tendrá una pequeña biblioteca gracias a que el Clan decidió juntar libros y llevarlos a quienes más lo necesita será un recuerdo imborrable para unos y otros. Solo la experiencia enseña a los Rovers, lo demás son solo palabras que se pierden luego que se escriben en la red virtual o se pronuncian enfáticamente en la universidad suponiendo mágicamente que porque lo decimos las cosas suceden. En el Roverismo Crítico Popular hacemos que las cosas sucedan.

Los Rovers Scouts deben tener claro que la **Travesía** es una experiencia personal vivida con otros, no hay **Travesía** sin encuentro con el otro y los otros. Tampoco en colectivo (camión) coche - cama... se tratará de tomar la mochila, una loneta como vivac, el mapa que indica el camino soñado, comenzar a sentir los latidos del corazón en la marcha con el Equipo o el Clan hasta que el cansancio obligue al silencio invitando a la reflexión. La **Travesía Rover** nos lleva por

caminos imaginados y nos desafía a resolver situaciones inimaginadas.

En la película «Diarios en motocicleta» podemos encontrar un testimonio de lo que es diseñar un camino abierto a la contingencia del encuentro, que nunca será sin consecuencias para quienes lo transiten. Desde los 60 a esta parte la figura del mochilero o trotamundos como aquel que toma su mochila y parte de la ciudad hacia nuevos lugares ha asumido distintas formas, algunas de ellas desde el ideal social como la construcción de comunidades o servicios de ayuda en lugares lejanos; otras en las vías del escapismo y aislamiento donde muchos jóvenes queriéndose despegar de los «males del mundo» realizan verdaderos circuitos de consumo de drogas naturales (ayahuasca, hongos, etc.) en búsqueda de una espiritualidad desencarnada, anestesiando el cuerpo como en la red virtual, intoxicándose en búsqueda de una visión o iluminación (o para ser más preciso alucinación) donde paradójicamente el Ego se infla cada vez más aunque se afirme lo contrario ¿cómo es esto?... El consumo de drogas es una experiencia profundamente Narcisista, aunque se consuma con otros lo que produce es desentenderse de la relación con los otros. Pensemos que en nuestra época la noción misma de espiritualidad ha sido vaciada de sentido en sintonía a los malestares de la época, de esa manera se la entiende sin cuerpo, fuera del mundo, alejada de la propuesta de un Roverismo que desde sus inicios indica como horizonte el sentir nuestro cuerpo y el cuerpo de los otros a partir de su presencia que nos interpela, humanizándonos no solo a través de la construcción de un Ideal sino en acciones concretas donde (nos) mostramos quienes –al decir de Rodolfo Kush– estamos



siendo. No hay espiritualidad sin cuerpo, sólo en el otro distinto-de-mí algo de una verdad puede encontrarse.

MD Forestier en su libro *Escultismo ruta de Libertad* plantea una Ruta transitada desde la posición del estudioso de la naturaleza y las relaciones del mundo de la cultura con ella, va más allá de la posición del naturalista del siglo XIX, indicando que el camino es la «geografía humana», aquella que explora la naturaleza y las relaciones de los hombres con ella y entre ellos, con el medio ambiente y el trabajo, la producción, la explotación de la tierra y de quienes habitan en ella. La **travesía** no es una sola ya que este encuentro en la naturaleza y con otros puede ser transitado de distintas maneras, señalaremos algunas de ellas no porque exista una clasificación sino porque es necesario tener una mirada panorámica que permita a los Rovers tener un punto de partida para pensar cuál será su próxima travesía. Recordemos que para la obtención de la **Insignia de Exploración** el Rover debe realizar una travesía de cuatro días consecutivos o dos travesías de 48 horas.

Travesía de exploración:

Es la más conocida. Un Rover, Equipo o Clan se plantea una travesía para explorar determinado lugar, esto implica una marcha de unos días con distintas paradas donde recogerán datos en función de los objetivos planteados.

Se puede explorar para clasificar la flora y la fauna de un determinado lugar con objetivos proteccionistas, esto implica

el relevamiento de información considerando el contacto con los lugareños y las problemáticas del lugar.

Se puede explorar para conocer la situación ambiental de un lugar, lo que implica recolectar información, muestras, o realizar relevamientos en contacto con los lugareños.

Se puede explorar para determinar cuál es la situación sanitaria de un lugar, las necesidades de las comunidades que lo habitan, y esto se realizara por relevamiento y contacto con los lugareños.

Se puede explorar para determinar cuál es la situación educativa de un lugar, dificultades y las necesidades de capacitación, lo que es imposible de hacer sin la participación de la gente del lugar.

Travesía de salud comunitaria

Requiere de manejo de información previa del lugar o de contactos en el área. Se puede realizar una travesía sanitaria para capacitar en conocimientos básicos para la prevención de enfermedades o distintas problemáticas de salud donde la prevención ocupe un rol importante. De acuerdo con la zona del país que se trate tenemos distintos problemas endémicos como por ejemplo dengue, mal de chagas-mazza, hanta virus, síndrome urémico hemolítico. Respecto a las condiciones que previenen enfermedades de acuerdo con la zona se podrá trabajar sobre tratamiento del agua para consumo, diarrea estival, enfermedades de transmisión sexual, etc.



Travesía educativa

Requiere de manejo de información previa del lugar o de contactos en el área. En una travesía educativa se pueden realizar una serie de capacitaciones definidas previamente en los distintos lugares a los que nos dirigimos. La creatividad del Equipo o el Clan hará la diferencia, por ejemplo, un recorrido por escuelas rurales montando un pequeño teatro de títeres para trabajar una temática específica (valores, prevención, etc.) a partir de una obra es una hermosa posibilidad... seguramente quien lee esto pensará ¡están locos! Pero ¿Qué es la base de un teatrillo sino una loneta con un cuadrado cortado en el medio que se coloca tensa, sostenida por medio de unos palos o parantes? ¿Acaso llevar unos títeres de tela en la mochila ocupa tanto espacio?... La idea de la travesía es la aventura, el encuentro con los otros, pero también el desarrollo de la creatividad en lo que quiere hacerse.

Travesía de promoción comunitaria

Requiere de manejo de información previa del lugar o de contactos en el área. Se puede realizar una travesía de promoción comunitaria donde se capacite en participación comunitaria, participación juvenil, realización de diagnósticos participativos.

Otras travesías

La lista de posibilidades no se agota fácilmente, lo que se debe tener en cuenta que para ser considerada Travesía los requisitos son la marcha, el tiempo acotado y las actividades en las distintas paradas en el camino. En algunas de ellas la

marcha es previa a una tarea que se va a realizar; una vez realizada se comparte, se come, se duerme para al otro día continuar la marcha y realizar la misma tarea en otro lugar, en ese sentido se diferencia del servicio Rover en tanto articula aventura y servicio en un corto tiempo. A la manera del peregrinaje se van realizando acciones mientras se recorre el camino.

Explorar, descubrir el mundo se convierte en un gran juego de observación donde cada detalle de lo que vemos es un indicio o signo que generalmente es pasado por alto por cualquier otra persona, pero no por los Rovers. El encuentro con el otro nos pone en contacto con las historias narradas por sus protagonistas, las que vienen de generaciones anteriores, historias contadas por los ancestros en la misma tierra o de migrantes buscando cumplir sueños. Cuando ingresemos a la casa de alguien observamos el lugar, miramos los objetos y preguntamos sobre ellos... de la misma que en nuestra casa no es cualquier cosa la que tenemos en nuestros muebles o paredes, en la casa de quienes visitemos encontraremos en los objetos una fuente de historias que esperan ser contadas, ellas ayudarán a que podamos mirar el mundo de otra manera. La historia y sus historias hacen que la Travesía Rover nos enseñe a transitar un mundo donde lo importante es el encuentro. Finalizamos con un breve extracto de cuento del escritor Mario Ortiz que a partir de una piedra que dejó en su patio, nos a pensar cómo debemos mirar aquello que encontramos en la ruta.

Tengo en mis manos una piedra de canto rodado que encontré en Sierra de la Ventana. Su interior seco y



compacto permanece imperturbable acaso desde la extinción de los últimos grandes reptiles, sin recibir el sol que iluminó la aparición de los primeros cazadores nómades y sus pinturas rupestres, la construcción de la gran pirámide, el ascenso y caída de Roma, el nacimiento de Jesús, los trovadores y Shakespeare, las correrías de los tehuelches por la meseta patagónica, la Revolución de Mayo, las esperanzas y desdichas de esta ciudad que está sobre un mar que no es un mar sino, apenas, una entrada de ría de barro pegajoso y gris.⁷

⁷ De Mario Ortiz. Cuadernos de Lengua y Literatura. Volumen IX. «Pequeño tratado de geología doméstica».



DESCUBRIENDO LA COMUNIDAD

*Construyamos un mapa.
 Un mapa del tamaño de una habitación.
 Un mapa en borrador.
 Un mapa trazado en lápiz, apenas nítido
 frágil, fácil de ser borrado, como la memoria.
 Un mapa de barrios de origen obrero.
 Un mapa en el que se oyen voces cruzadas,
 «acá estuvo», «allá vivía»,
 «en este lugar pasó que»,
 «en aquella esquina nos conocimos con»,
 «una vez en donde estamos parados».
 Un mapa que es muchos tiempos, muchas
 historias.
 Un mapa de un mundo conocido y sin embargo
 a descubrir.
 Un mapa hecho de encuentros y conflictos
 Fotografías, recortes, proyectos, testimonios
 Sueños, fracasos, construcciones colectivas
 Un mapa en el que digamos cómo se vivía en
 este
 Lugar, que hacemos día a día.
 Un mapa que recuerde que solo
 Se habitan los lugares encantados.
Marcelo Díaz, poeta bahiense.*



MD Forestier cuenta en su libro *Escultismo Ruta de Libertad* como la ruta de los Rovers franceses invitaba a jóvenes a recorrer Francia, pero esto no se realizaba de la misma manera que en los Raiders donde la Aventura y el probar los propios límites eran ocasión de aprendizaje,

crecimiento y desarrollo personal. Los Rovers viven la aventura de otra manera en tanto es otra la mirada con la cual se observa la naturaleza y la comunidad, se trata de una mirada que a la manera de un Gran Juego de Kim busca signos e indicios que nos den noticia de la comunidad en la que nos encontramos, que nos permitan indagar sobre sus sueños, sus necesidades, alegrías y frustraciones para que, de esta forma, los Rovers puedan encontrarse con los otros y consigo mismos.

Eduardo Galeano nos decía que «los científicos dicen que estamos hechos de átomos, pero a mí un pajarito me dijo que estamos hechos de historias». Conocer nuestra comunidad o la de donde nos dirigimos como aventura, introducirnos en sus historias son una forma indirecta de conocernos y una manera directa de poder pensar en cuál es el perfil de Roverismo que necesitamos que se articulará con el roverismo que nosotros queremos.

Descubrir la comunidad implica tres tiempos.

- Un tiempo de ver
- Un tiempo de comprender
- Un momento de concluir

Analizaremos estos puntos con una técnica de abordaje concreta, que puede servirnos para nuestro barrio o algún otro lugar.

El tiempo de ver

En la actualidad hemos perdido la capacidad de observación, transitamos por la vida y el mundo con nuestros pensamientos a cuesta, mirando solo aquello que nos interesa que muchas veces son las redes sociales. La pérdida de la capacidad de Observar es inédita a otros tiempos de la humanidad, de allí que el modo en el que un Rover recorre la ciudad o la naturaleza introduce una diferencia respecto al modo que otros jóvenes transitan por estos lugares.

La comunidad y la naturaleza son una especie de Gran Juego de Kim de vista, donde para poder focalizar e interrogar con la mirada debemos tener en claro qué es lo que estamos



buscando, qué nos preguntamos y necesitamos responder, de qué manera obtendremos dicha respuesta y qué haremos con aquello que obtengamos.

Una técnica interesante para utilizar es la denominada ***mapa de la comunidad***, que es utilizada en algunos lugares para obtener información sobre la historia y cómo es la vida de un lugar determinado. Como toda técnica de trabajo ha acciones previas que facilitarán que el desarrollo de la tarea nos lleve a buen puerto. Si se tratara de nuestra comunidad los pasos a seguir son los siguientes.

1. Conseguimos un mapa, lo más amplio posible, donde delimitaremos el área sobre la cual trabajemos. En la actualidad esto puede realizarse rápidamente gracias a las ventajas de la red virtual que nos brinda la posibilidad de mapas de lugares incluso que no conocemos, lo que nos permite en caso de querer realizar la actividad en el pueblo cercano al lugar de acampe, poder planificarla con anticipación.
2. Una vez determinado el espacio a descubrir, lo replicamos en una pared del Kraal o el grupo (ver foto del inicio). Al realizar un Gran Mapa en la pared, este nos permitirá ir ubicando visualmente la información que conseguiremos en nuestros recorridos
3. El Clan se divide en equipos que estará a cargo de descubrir distintas zonas del espacio designado. Cada equipo llevará un anotador y de ser posible un celular que permita obtener fotos y dado el caso, grabar audios.
4. Cada Equipo se dirigirá al área asignada con la misión de «Ver»... comienza el Gran Juego de Kim social... cada

equipo recorrerá la zona asignada por distintos caminos, tomará fotos de los lugares donde hay instituciones y de aquellos que les llame la atención, podrán realizar preguntas y entrevistas en dichos lugares o a vecinos que se encuentren en la calle para obtener información general. Si las personas dan referencias de otra gente, se pregunta dónde se lo puede encontrar para visitarlo y obtener información (generalmente la comunidad señala a quienes conocen cuestiones de la historia). En el caso de que las personas hagan referencias personales hay que anotarlas, un ejemplo de ellas sería: Carlos dice «en esa esquina nos juntábamos antes de ir a jugar el partido»; Juana dice: «en esta escuela conocí a mi pareja», etc.

El tiempo de comprender

El tiempo de comprender es un momento fuerte que sucede en el Kraal, es cuando los Rovers de los diferentes equipos se reúnen para entre todos, armar el nuevo plano de la Comunidad... el de la pared.

Cada equipo elegirá fotos de los lugares para imprimirlas de forma sencilla y pegarlas según las referencias de ubicación, de esta forma el mapa de la comunidad comenzará a tener una imagen de aquello que los Rovers recortaron mediante la cámara, convirtiendo un mapa en un conjunto de imágenes ubicadas en el espacio de la pared, que permite realizar un recorrido desde el Kraal.

Luego de la puesta en común compartiendo lo trabajado con cada equipo, el Clan debatirá los pasos a seguir para



profundizar la investigación, de esta manera se decidirá sobre qué lugares buscar más información y a qué personas realizar entrevistas para la obtención de información. Los Equipos se dirigirán (en otro momento, puede ser en la semana) a entrevistarse con las distintas personas elegidas (si tienen el teléfono se comunicarán con ellas para acordar entrevistas).

En las entrevistas indagarán sobre el lugar, los lugares, los objetos que hay en los lugares (copas, fotos, antigüedades). Al contar la historia seguramente comenzaran las anécdotas las que también son parte del descubrir nuestro lugar: «en la plaza se realizó la primera carrera en silla de ruedas»... «en el bar de José un día vinieron los redonditos de ricota y tocaron unos temas»... etc.

Si nos muestran fotos, si nos autorizan le sacamos una copia con nuestra cámara o celular. Lo mismo si nos muestra un objeto y nos relatan historias sobre el objeto.

Con todo este trabajo retornamos al Kraal y enriquecemos nuestro mapa general que habíamos construido en el tiempo de ver, transformándolo en un mapa particular de nuestra comunidad y sus instituciones, deseos, expectativas, historia y necesidades.

Tiempo de concluir

Luego de terminada la puesta en común y el debate sobre nuestra comunidad, estamos en condiciones de poder definir sus características generales. A su vez si queremos que esto no quede solamente en el Clan, con todo el material que hemos

juntado podemos elaborar un video o pequeño documental para nuestro grupo y por qué no, una muestra abierta a la comunidad donde además del video poder mostrar las fotos y el producto de nuestra investigación.

Nuestro mapa nos mostrara un poco donde vivimos, pero también cuales son los sueños y necesidades de la comunidad permitiéndonos vislumbrar algunos horizontes de Servicio Rover en tanto nuestra práctica de Escultismo Crítico Popular implica siempre realizar algo concreto en los lugares donde transitamos y las instituciones. La tarea de descubrimiento no se realiza solo a los fines de conocer más sobre un lugar, sino teniendo como horizonte que ir al encuentro con el otro siempre implica que vamos a volver con una acción o un servicio que beneficiará a la comunidad, y por ende a los Rovers en su proceso de aprendizaje y desarrollo.



EL SERVICIO ROVER SCOUT

En *Rovers*, lo que son y lo que hacen, Baden Powell define que «el servicio es la actividad práctica de los Rovers».

Al Servicio lo podemos pensar de diferentes maneras

- 1) El Servicio Rover
- 2) El Servicio Público
- 3) El Servicio Personal

¿Qué entiende por cada uno de ellos?



Baden Powell considera como Servicio Rover a un grupo de actividades que el Rover, Equipo Rover o Clan Rover realiza en sus propios grupos o fuera de los grupos. Si observamos la progresión, parte de ella tiene que ver con preparar en la progresión a algún scout, colaborar con una Comunidad en particular, tener una actitud de servicio dentro del propio grupo como en la organización de un Rally, determinados juegos donde la colaboración se hace necesaria (construcción de obstáculos para una carrera), etc.; también podría ser que un Rover con la Categoría de Instructor como servicio ayude en la formación a una Patrulla Libre de los Raider. Respecto de las actividades de Servicio fuera de sus grupos B-P ubicará el servicio hospitalario, la ayuda a otros grupos localizando en este espacio la enorme variedad de acciones posibles en nuestra época en tanto se ha desarrollado la atención social, educativa, de promoción y desarrollo de la población en general y de poblaciones particulares (discapacidad, riesgo

social, adicciones, etc.). Podría decirse que el Servicio Rover es ***característico del Rover Scout y de los Equipos Transitorios***

El Servicio Social

B-P piensa que los Rovers pueden constituir ***Equipos Permanentes*** orientados al Servicio Social de la población. Llama la atención como esta opción casi se ha perdido en el tiempo cuando en la actualidad no solo es factible, sino que permite la especialización de los Rovers en distintos tipos de ayuda a la comunidad. Si pensamos en aquellos que viven en zonas de incendio no es desatinado pensar en Equipos Rovers permanentes que se especialicen en el apoyo a la lucha contra incendios forestales, de igual manera que aquellos que viven en las zonas inundables se especialicen en la colaboración para la búsqueda y rescate, conformando verdaderas Brigadas Scouts.

Dentro de lo que denomina Servicio Social B-P ofrece distintas posibilidades que en nuestra época se multiplican... veamos:

1. Ayuda a personal de Bienestar en Fábricas, centros de juego, etc. Traducido a nuestra época (existen los jardines de infantes para los hijos de los trabajadores y la condición del trabajo humano ya no es la misma) este tipo de actividades de servicio social se orientaría a la ayuda a las organizaciones que trabajan en comedores infantiles, brindan apoyo a la escolarización, realizan actividades recreativas en sectores de riesgo social, etc.
2. Ayuda de Primeros Auxilios (para tratar accidente y multitudes). Este punto no cambia con la época en tanto sigue siendo muy importante el primer auxilio en los



accidentes (incluso más que en otras épocas) y la colaboración de equipos de primeros auxilios en eventos de la comunidad (sean deportivos o religiosos) no deja de ser una posibilidad para que un equipo permanente trabaje en ello.

3. Mensajero en Bicicleta o motorizado. Posiblemente la tecnología hace inútil la existencia de un equipo permanente de este tipo.
4. Ayudantes o instructores en Tropas, centros de diversiones, centros de muchachos. Aquí vemos otra posibilidad que también se encuentra enmarcada en una de las especializaciones optativas de la rama Rover. En este caso B-P sigue en la línea de plantear la idea del Equipo Permanente que trabaje – en este caso – la animación comunitaria de grupos de jóvenes, lo que tranquilamente en la actualidad podemos extender a otras poblaciones.
5. Brigadas de Bomberos en pueblos, aldeas, fábricas u hospitales. Si bien en la actualidad las fábricas y los hospitales tienen su propia seguridad respecto de los incendios, no ocurre en lo mismo en las poblaciones más pequeñas donde la formación de algún equipo especializado en el tema seguramente será importante para la comunidad.
6. Servicio Civil en tiempo de Guerra.
7. Etc.

De la división propuesta por Baden Powell se desprende una de las características del modelo de organización del Clan respecto de los Equipos. Mientras que los ***Equipos Transitorios*** se conforman con relación a un Proyecto

determinado teniendo un tiempo de inicio y finalización; los ***Equipos permanentes*** persisten en el tiempo y se ordenan en un servicio social que, por añadidura, también es de carácter permanente (lo que no quiere decir que esto no pueda cambiar en algún momento).

Un Rover puede estar participando en un Equipo Permanente de lucha contra incendios, y a su vez en un Equipo Transitorio cuyo objetivo es brindar un servicio puntual para luego disolverse. En este juego donde ***lo Personal, el Equipo y el Clan se articulan*** podemos observar como un buen trabajo tiene gran potencia para que cada uno de los jóvenes pueda aprender y desarrollarse a partir de un Roverismo Crítico Popular que lo lleva al encuentro con el otro de una buena manera, por eso será útil para el encuentro consigo mismo.

El ***Servicio Personal*** formará parte de algunas de las especializaciones que el Rover realiza y es de esperar que cuando se va acercando a su despedida de la rama lo que implica el descubrimiento y afianzamiento de su ***compromiso de vida*** vaya ganando cada vez más lugar respecto a los de Equipo siendo ***personalísimo***.

También el servicio es multicolor

Una de las características de las actividades de servicio es que difícilmente lo podamos ubicar en una sola área de trabajo en tanto toda practica social (el servicio es una de ellas) tiene distintas dimensiones. En el siguiente cuadro plantearemos algunas de ellas con el objeto de que al momento de preparar un proyecto podamos dilucidar sobre qué estamos trabajando



y en qué áreas intervenimos. Es importante poder visibilizarlo para que el Clan valore de forma adecuada sus acciones que aunque parezcan sencillas se convierten en una intervención más amplia de lo que pensamos a primera vista.

- Eje Cultural (1)
- Eje Educativo (2)
- Eje Laboral (3)
- Eje de Salud Comunitaria (4)
- Eje de Promoción Comunitaria (5)
- Eje relacionado con los Derechos de los Niños (6)
- Eje Laboral Juvenil (7)
- Eje de la Red Social (8)
- Eje relacionado con el Medio Ambiente (9)
- Eje relacionado con la promoción de los Derechos Humanos (10)
- Otros. (11)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

En Rojo señalamos la columna eje del proyecto, en este caso es un Servicio relacionado con un Proyecto de capacitación en huertas urbanas para la comunidad barrial. La

columna señalada es la número 3 ya que lo determinante es generar una alternativa de trabajo en la casa que permita ingresos por fuera del mercado socio – laboral ya que la producción familiar si bien no aporta directamente dinero, lo ahorra, en tanto son compras que ya no se realizarán en virtud de que la producción se destina al autoconsumo.

En **verde fluor** señalamos la fila del eje cultural en tanto el trabajo que realizaremos introduce el compartir los distintos saberes de los miembros de la comunidad como la generación de un sistema solidario de intercambio de semillas y productos.

En celeste señalamos la fila del eje educativo. El desarrollo del proyecto se realizaría en el formato de taller participativo, desde el diseño se tiene en cuenta cuáles son los saberes que se desean transmitir y que se espera que los miembros de la comunidad obtengan en el recorrido de la capacitación; esto implica un diseño pedagógico de contenidos secuenciados y materiales de apoyo

En **amarillo** señalamos el eje de la promoción comunitaria, en tanto que por medio de la capacitación se busca que la comunidad se convierta en agente de cambio en su contexto, siendo el Servicio que se realiza un aporte para el trabajo en común.

El Servicio de Equipo y el Servicio del Clan Rover Scout:

Los Equipos Rovers transitorios pueden realizar acciones de servicio comunitario. Si tenemos en cuenta la Progresión un Caballero Andante puede invitar a otros Rovers, y si estos son



Escuderos es la ocasión más importante para que vayan adquiriendo conocimientos y experticia para la hora en que tengan que desarrollar su Proyecto Personal en función de la obtención de la Insignia de Proyectos.

El tamaño del Clan es determinante a la hora de programar los servicios en conjunto. Un Clan de pocos miembros generalmente no conformará equipos transitorios para realizar algún servicio, pero cuando en el Clan participan más de 6 Rovers es posible que la existencia de distintos Proyectos facilite que a partir de los Equipos Transitorios pueda dárseles curso.

El Clan Rover Scout a su vez puede realizar acciones en su conjunto que pueden ser consideradas como «Servicio comunitario» ¿qué sería esto? Distintas acciones comunes, más allá del momento de progresión en el que uno se encuentre, que pueden ser elegidas proyectos.

Estos servicios podemos subclasificarlos en:

Servicios de ayuda a la Comunidad.— Significa simplemente hacer algo para una comunidad que puede ser la de uno mismo o la de otros. La contribución se diseña para satisfacer necesidades específicas, normalmente identificadas por aquellos que realizarán el servicio. En el servicio, los Rovers Scouts se benefician por su esfuerzo realizado al efectuarlo y en la intersección con diversos factores que intervienen al llevarlo a cabo. Por su naturaleza es específico, temporal y es realizado sólo por los scouts, por ejemplo, recolección de ropa

para ayudar a una zona afectada por una catástrofe, limpieza de monumentos, dirección de tránsito, etc...

Servicios para el desarrollo de una Comunidad.— Es un proceso educativo de cambio, basado en la acción colectiva, que se verifica dentro de una comunidad y que conduce a mejorar la calidad de vida, siendo las personas mismas los sujetos del proceso. Es la acción que realizan los Rovers Scouts, para que un grupo social, ordinariamente marginado, se involucre en una acción tendiente a su autodesarrollo en el orden social, cultural, educativo, económico, etc. Esto supone que los Rovers Scouts en unión con la comunidad realizarán un proyecto que una vez concluido, la comunidad organizada seguirá tratando de formular nuevos proyectos que resuelvan otras necesidades. Por su naturaleza es integral porque se beneficia no sólo la comunidad, sino que también los Rovers Scouts se enriquecen con nuevas experiencias.



CAMPAMENTO EN SOLEDAD



Un poco de historia, En *Roverismo hacia el éxito* encontramos la historia del *montero rover*, un joven que luego de una larga excursión, le solicita a B-P permiso para acampar en el jardín de su casa convirtiéndose sin quererlo en el Arquetipo del roverismo. Solo en el jardín, luego de una marcha en la que había realizado diversas tareas, la aventura de este joven es la base de lo que conocemos con el nombre de *Campamento en Soledad*, que es una actividad típica de la rama a partir de la Investidura, utilizada en los procesos de discernimiento personal que realizan los jóvenes, especialmente ante cambios

importantes en su vida o en la previa a la toma de algunas decisiones.

Los primeros campamentos en Soledad constaban de un diseño de la ruta junto a una serie de cartas que funcionaban como «pistas», posiblemente esto sucedió gracias a la influencia del Raiderismo y su actividad personal más fuerte que es el Raid. La dificultad de esta metodología es evidente, hay otro (en esa época el Consejo de Clan) que diseñaba las cartas y orientaba la reflexión por lo que no era seguro que este sistema no se convirtiese en una especie de cuestionario en un tiempo donde el joven puede realizar otro tipo de experiencias. Si seguimos en la línea de lo que sigue al Raiderismo el campamento en Soledad es más cercano al Goum que diseñara Michel Menú para mayores de 18 años, que a los Raids.

En el sistema de «pistas» las reflexiones solían estar direccionadas a lo que el Consejo de Clan consideraba que el joven debía reflexionar, lo que implica que de alguna manera la libertad del joven de reflexionar era acotada. Estas «pistas» muchas veces eran acompañadas por cartas de amigos y familiares que se abrían por la noche para que la soledad no pese tanto, como otros recursos se utilizaban reflexiones, poemas, cuentos... y en los grupos católicos muchas veces se usaban textos de un notable miembro de la ruta de Scouts de France, Guy de Larigaudie, quien ejerció enorme influencia en las experiencias de los Rovers de Francia.

Con el pasar del tiempo y de acuerdo con distintas costumbres y tradiciones la experiencia del campamento en Soledad se fue ampliando, siempre a partir de la Investidura



Rover. Primeramente para momentos importantes... previos a la formulación de Rol (proyecto de vida), previo a la partida... finalmente la experiencia del campamento en Soledad se generalizo para cuando el Rover Investido la precisara acorde a los distintos momentos de su vida o en situaciones particulares... el «montero Rover» que por algún motivo acampó en el jardín de B-P se convirtió no solo en el prototipo del Rover sino en el eje de una de las actividades tan importantes como el servicio en tanto permiten el encuentro con uno mismo, fundamental para poder dirigirse al otro de una buena manera.

Acampar en Soledad

Acampar en soledad... una actividad que invita a la articulación de la aventura con la reflexión personal. La aventura sobria pero necesaria, que invita a apartarse durante la marcha de la circularidad del día a día que nos tiene a cada uno de nosotros como parte de una maquinaria de producción y consumo, sujetos a distintas demandas que suelen alejarnos de lo verdaderamente importante: la ética de la vida y los sentidos que cada Rover necesariamente debe construir en función de su singularidad que sirven para no perderse en los caminos laterales que se presentan como falsas ilusiones de felicidad.

Acampar en Soledad implica seguir un camino que ha sido pensado para que el esfuerzo no impida el encuentro con uno mismo. Nos encontramos con y en la naturaleza en los reflejos de su belleza que se convierte en signo que nos interpela. Acampar en Soledad es realizar un camino de despojo – entendido de la buena manera- de los ruidos que impiden que

entremos en sintonía con nuestros sueños y escollos que debemos sortear.

Los recorridos y las técnicas a emplear en el camino son distintos para cada Rover, de allí la importancia del Consejo de Clan a la hora del diseño... si los Rovers son un buen grupo de amigos seguramente no tendrán grandes dificultades para poder ubicar cuál es el recorrido que conviene en este momento para quien emprenderá la marcha.

Sugerimos distintas modalidades de reflexión que se adaptarán acorde a las necesidades de los Rovers... utilizaremos al menos dos de ellas en cada campamento en Soledad, estas son: Meditar como una montaña, Meditar como los campos de flores, Meditar como el océano, Meditar como Abraham (para los Rovers católicos y cristianos). Luego nos ocuparemos de cada una de ellas, lo primero es el camino

Trazar una ruta

El trazado de la ruta es esencial ya que el Rover a partir del encuentro con el camino y sus vicisitudes tendrá posibilidad de adentrarse en sí mismo. Poco debe quedar al azar: se elige el camino, se calculan las distancias y los lugares para hacer un alto en el camino, las características del lugar y el tiempo de acampe también son muy importantes. La conjunción de estos elementos permitirá regular el encuentro consigo mismo. Es fundamental tener en cuenta que mucho tiempo de reflexión en Rovers que por sus características son activos y extrovertidos pueden producir una mala experiencia, de la misma manera que mucho tiempo de marcha y poco tiempo de reflexión



pueden ocasionar lo mismo en Rovers con una vida interior de mayor intensidad, por eso no hay dos campamentos en soledad que sean iguales.

La marcha hacia el lugar del campamento no se realiza de cualquier manera, se sugiere al Rover que para que su experiencia sea más rica que camine de la siguiente manera:

- Respiramos automáticamente y con ello nos perdemos de uno de los modos que las distintas religiones y filosofías han ubicado como una vía central para la generación de la conciencia de sí mismo y la apertura a la contemplación de lo Absoluto. El modo en que caminemos tanto en la ida al lugar del campamento como en su regreso ayudará a que la experiencia que realice el Rover sea más rica en lo personal. La sugerencia es realizar tramos (los que el Rover considere) donde respire de forma consciente ayudado por la oración (acorde a su religión) o algún pensamiento motivador breve (como un breve mantra). Mientras se inspira mentalmente se dice la oración, cuando se detiene el aire también se detiene el pensamiento, cuando se expira se sigue con la oración. La oración /frase/mantra debe adecuarse a los ritmos respiratorios... en un momento no importaran las palabras y se podrá caminar en un silencio acogedor, contemplativo.
- Caminar contemplando el entorno natural nos pone en contacto con la belleza que a veces se aparece de forma sorpresiva, en una imagen del paisaje, en un animal que cruza nuestro camino, en el ruido del viento o del agua. Se sugiere al Rover que si en el camino se encuentra con

alguna de esas experiencias se detenga... que se anime a contemplar la belleza, la bondad, el amor, la libertad, la infinitud, la paz profunda.

El acampe

El campamento en soledad se diseña no solo trazando un camino sino **sugiriendo** algunas actividades donde se pongan en juego algunas técnicas básicas de meditación teniendo en cuenta que el objetivo es que el joven no solo marche cómodo, sino que también acampe de una buena manera.

Una vez en el lugar armará su acampe será sencillo... es importante que no se trate solamente de armar una carpa sino también algunas construcciones básicas para que se encuentre a gusto.

El campamento se hace en soledad y sin hacer uso de medios tecnológicos (por ejemplo, el celular), algunos textos como «signos de pista» (reflexiones scouts), Carnet de Ruta, el Evangelio (si es católico – cristiano) deben estar en su mochila.

Como Rovers Scouts las experiencias de encuentro personal siempre se realizan con intermedios de actividades que tienen estrecha relación con el escultismo, y que el Consejo de Clan debe proponer.

El registro de la experiencia

El registro de la experiencia tiene una doble utilidad, la primera de ellas es escribir su diario de viaje, lo que permitirá al Rover



volcar sus pensamientos y reflexiones sobre el campamento y sus actividades que estarán siempre a su disposición para cuando en otro momento las requiera. Otra utilidad es la de proveer una actividad concreta que puede enriquecerse tomando fotos que luego imprimirá construyendo un registro, donde también puede incluir objetos que ha recolectado.

Meditaciones / Reflexiones

La elección de meditaciones / reflexiones tienen por objeto que el Rover se encuentre consigo mismo, constituyendo un espacio personal fuera del «ruido» de la ciudad y los distintos medios que inundan la vida (redes sociales, WhatsApp, etc.). Su diseño es variable y siempre será uno a uno. En este texto les ofrecemos una modalidad que se basa en la Filocalia y en la oración Hesicasta del monte Serafín, que tiene la ventaja de que en su primera parte se trata de una exploración común a las distintas espiritualidades y solo en la última se especifica para el catolicismo- cristianismo. Si la analizan no encontrarán grandes diferencias con los métodos de meditación /reflexión conocidos, su ventaja es el aprovechamiento del entorno natural para poder trabajar sobre uno mismo.

La elección de las meditaciones / reflexiones (las propuestas u otras) dependerá de los objetivos del Campamento en Soledad.

Meditar como una montaña.— Esta modalidad de meditación puede ser utilizada cuando se trata de reflexionar sobre la estabilidad, el enraizamiento, los cimientos que nos constituyen como personas. Se invita al Rover sentarse en una

posición inmóvil como la de una montaña, tomando una roca en sus manos (si está en la llanura) o simplemente contemplándola. Es muy importante la inmovilidad al momento de realizar el ejercicio. Como orientaciones previas se puede indicar que:

Las montañas tienen otro tipo de tiempo, otro ritmo respecto a la naturaleza en general

Antes de construir una casa se coloca en su base lo más firme, duradero, aquello que puede soportar las inclemencias del paso del tiempo y los golpes de la naturaleza.

- La montaña acoge el tiempo, las distintas estaciones del año, reparte las aguas lo que inicia el ciclo de la vida.
- «El Roverismo tiene ahora los pies en la roca, y no la cabeza en las nubes» B-P.
- La montaña existe, no juzga lo que sucede a su alrededor.
- Para los religiosos católicos / cristianos, la montaña hace referencia a la roca en la que Cristo construye su Iglesia.

Meditar como el girasol (las flores) .— Esta modalidad de meditación puede ser utilizada cuando se trata de reflexionar sobre la fragilidad del tiempo, la importancia del instante del encuentro con el otro y el Absoluto, el servicio. Se invita al Rover a sentarse frente a un lugar con girasoles (o flores silvestres) contemplando su forma, su posición y sus movimientos, los que podrá acompañar (o no) con la posición de su cuerpo. Como orientaciones previas se puede indicar que:

- Hay un tiempo para crecer, formar el tallo y en el



Roverismo un tiempo para florecer que, como todo en la naturaleza, se nos da gratuitamente.

- La raíz y el tallo de los tiempos de la infancia sustentan el tiempo de florecer desde donde la planta desde su profundidad se orienta hacia el sol, la luz, lo que permite la belleza. No hay flores en la oscuridad, por ello una flor siempre se encuentra bien orientada.
- La flor es algo fugaz, también hay un tiempo donde se afea y se marchita, pero si ha cumplido su pacto con el sol, dejará buena semilla.

Meditar como el arroyo.— Esta modalidad de meditación puede ser utilizada cuando se trata de reflexionar sobre aquello que permanece, sobre enraizarnos en el cauce que alberga vida y no ser una gota de agua más en la corriente. Se invita al Rover a sentarse a la vera del arroyo / mar y respirar acompasándose en los sonidos del arroyo. Como orientaciones previas se puede indicar que:

- Se puede ser una gota más del agua que corre perdiendo la propia identidad, o ser cauce que albergue la vida
- Como el agua del arroyo los pensamientos van y vienen, algunos hacen espuma, otros se estancan, pero si prestamos atención al cauce en él hallaremos la tranquilidad. Podemos entramparnos en los ruidos de la superficie, o bucear y enraizarnos en la piedra para no ser arrastrados por la corriente.

IMPORTANTE: Hasta aquí el grupo de meditaciones / reflexiones son abiertas y no responden a una espiritualidad

religiosa en particular, sino a distintos modos que en oriente y occidente se han utilizado para meditar, rezar, reflexionar. Lo que sigue tiene en cuenta una espiritualidad judeo – cristiana.

Meditar como Abraham.— La montaña, el girasol, el arroyo son distintos elementos que recuerdan que el Rover debe ir más lejos, que al haber perdido el contacto con la naturaleza se siente extranjero del mundo en el que vive... el hombre es el lugar donde el mundo toma conciencia de sí mismo.

- Para meditar como Abraham el Rover debe colocarse al atardecer frente a su tienda y observar las estrellas, el Consejo de Clan elegirá un texto breve donde se relate alguna situación vivida por Abraham.
- El joven es invitado a encontrarse con la plenitud del titilar de las estrellas y con ello su lugar en el Universo, EL ES ALGUIEN

Meditar como Abraham es adherirse por la fe a lo que trasciende el universo, es practicar la hospitalidad, interceder por la salvación de todos los hombres. Es olvidarse de uno mismo y romper los lazos más legítimos para descubrirnos a nosotros mismos, a nuestros prójimos y al universo habitado por la infinita presencia del «Único que es».

Volviendo del campamento en Soledad

El Rover ha explorado las distintas formas de tomar contacto consigo mismo, es por lo que:

- Cuando se encuentra agobiado, atrapado en cuestiones



donde el tiempo parece llevarlo por delante, es capaz de ir al patio o la terraza, sentarse como una montaña, meditar/reflexionar.

- Cuando siente orgullo y vanidad, recuerda que toda flor se marchita y medita/reflexiona como un girasol
- Cuando siente cólera, disgusto, tristeza, cierra sus ojos, recuerda el arroyo, sus sonidos y medita como el agua
- Cuando se siente impotente ante la realidad, medita/reflexiona como Moisés.



EL PROYECTO ROVER



El Roverismo es una práctica del escultismo que se basa en la realización de distintos Proyectos, generalmente de Servicio. Desde el ingreso a la rama el Rover puede participar en un Equipo Fijo que generalmente se ordena a partir de un Servicio Social determinado, en Equipos Transitorios generalmente orientados a partir de un Servicio Rover específico o en un Servicio de Clan decidido por la Asamblea donde todos los

miembros están involucrados. Mediante la participación y el desarrollo de la progresión va adquiriendo conocimientos para diseñar y ejecutar Proyectos, lo que se cristaliza en la obtención de las Insignias y en el pasaje de Rover Escudero a Rover Caballero. A partir del aprender – haciendo adquiere experticia para obtener las Insignias que lo habilitan a diseñar y ejecutar Proyectos personalmente o a partir de un Equipo transitorio que al constituirse lo tendrá como Rover Piloto (compañero).

El tipo de Roverismo que realizamos, siguiendo las indicaciones de MD Forestier, se trata de una práctica Crítico Popular a diferencia de una parlamentarista. En el Roverismo Crítico Popular se parte de **Ver** y **Juzgar** una determinada situación para **Actuar** sobre la misma lo que implica una tarea concreta en el sentido de establecer una diferencia ante la situación planteada que se convierte en **diagnóstico**; en el caso del Roverismo parlamentarista el **Actuar** no está asegurado en tanto se trata de una práctica centrada en el **Ver** y el **Juzgar** lo que suele convertir la situación en un ejercicio intelectual con visos de escolarización del escultismo, de allí su caracterización como «parlamentario».

Los proyectos Rovers no son la planificación de la rama, pero forman parte de ella en tanto los Organismos participan en la aprobación de estos, la Carta de Clan brinda orientaciones y establece las pautas que deben cumplirse para que un proyecto pueda ser presentado y aceptado; finalmente todos ellos serán articulados dentro de la Planificación general de la rama.



Conviene diferenciar distintos Proyectos con los que nos podemos encontrar en la rama, ya que si bien podremos utilizar esquemas generales para su desarrollo cada uno de ellos tiene características distintas. Nombraremos en primer lugar las Travesías, que como explicamos con anterioridad pueden ser de exploración, salud comunitaria, promoción comunitaria, etc. Gran parte de ellas combina la aventura Rover con el Servicio, sea que algunas de ellas funciones como descubrimiento (tiempo de ver) previo a definir acciones a realizar, o como cristalización de distintas acciones en un tiempo acotado. El Servicio Rover también debe proyectar sean estos para la ayuda /asistencia de la comunidad, o en función del desarrollo de esta. El Servicio Social también debe Proyectarse máxime teniendo en cuenta que generalmente lo realiza un equipo permanente lo que exige una planificación minuciosa y secuenciada en el tiempo.

Quien transita la rama Rover tiene que aprender cómo se elabora un proyecto y adecuar esos conocimientos a la actividad que quiere realizar, ya que, si no adquiere habilidades de diseño la experiencia de fracaso o de trabajo mediocre será casi inevitable, y no es seguro pensar que luego de esto rápidamente tengan ganas de proyectar(se) nuevamente. Hay un viejo dicho en el movimiento scout que dice **«los proyectos se llevan en la mente y en el corazón hasta que se ejecutan»**, por ello para un Rover es muy importante disponer de los elementos mínimos que permitan planificar y poder lograr una buena ejecución... no sea cosa que tengamos miles de ideas en la mente y en el corazón para que queden allí, y al no ser realizadas las actividades soñadas nunca suceden ni sucederán por lo tanto no existirá ese granito de

aporte a la transformación social que muchas veces aporta el Roverismo a la comunidad.

Para facilitar el proceso de planificación de un proyecto podemos utilizar la siguiente guía práctica, que es solo eso... una guía que debe ser adecuada acorde a lo que queremos realizar:

1. Denominación del proyecto.
2. Naturaleza del proyecto.
3. Especificación operacional de las actividades y tareas a realizar.
4. Métodos y técnicas por utilizar.
5. Determinación de los plazos o calendario de actividades.
6. Determinación de los recursos necesarios.
7. Cálculo de los costos de ejecución y elaboración del presupuesto.
8. Estructura organizativa y de gestión del proyecto.
9. Indicadores de evaluación del proyecto.
10. Factores externos condicionantes o pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto del proyecto.

Los sistemas de preguntas a los que vienen acostumbrados de las ramas anteriores son un buen recurso para ir respondiendo cada uno de los puntos de lo que sería el cuerpo del proyecto, he aquí la base con la que podremos ir completando los diez puntos necesarios para la planificación

¿Qué?	Se quiere hacer	Naturaleza del Proyecto
¿Por qué?	Se quiere hacer	Origen y fundamentación



¿Para qué?	Se quiere hacer	Objetivos, propósitos
¿Cuánto?	Se quiere hacer	Metas
¿Dónde?	Se quiere hacer	Localización física (ubicación en el espacio)
		Cobertura espacial
¿Cómo?	Se va a hacer	Actividades y tareas
		Métodos y técnicas
¿Cuándo?	Se va a hacer	Calendarización o cronograma (ubicación en el tiempo)
¿A quiénes?	Va dirigido	Destinatarios o beneficiarios
¿Quiénes?	Lo van a hacer	Recursos humanos
¿Con qué?	Se va a hacer	Recursos materiales
	Se va a costear	Recursos financieros

Vayamos a su desarrollo...

1-Denominación del proyecto.— Se trata de ponerle un nombre que permita identificar el proyecto e indicar el marco institucional desde el cual se realizará.

En la denominación debe hacerse referencia a los actores institucionales responsables de la ejecución del Proyecto: el Clan, Un Equipo Permanente, un Equipo Transitorio o un Proyecto Rover Personal

No confundir el título del proyecto con el enunciado de un problema, ni considerar el título como solución de un problema.

2-Naturaleza del proyecto.— Se utiliza para explicar la naturaleza de un proyecto, son conjuntos de datos que hacen a la esencia de este y consta de dos partes:

1. Descripción del proyecto (qué se quiere hacer):

Descripción amplia, definiendo y caracterizando la idea central de lo que se pretende realizar

2. Fundamentación o justificación (por qué se hace):

En la fundamentación hay que presentar los criterios y las razones que justifican la realización de este.

3-Especificación operacional de las actividades y tareas a realizar.— Se debe indicar de manera precisa y concreta cuáles son las actividades que hay que ejecutar para alcanzar las metas y objetivos establecidos.

Debe explicarse la forma en que se organizan, suceden, complementan y coordinan las diferentes tareas, de modo tal que el encadenamiento de estas no sufra desajustes graves que influyan negativamente en la realización del proyecto.

4-Métodos y técnicas a utilizar.— Consiste en un pequeño detalle de que metodología y técnicas se utilizarán para realizar las distintas actividades que conforman el desarrollo del proyecto.

5-Determinación de los plazos o calendario de actividades.— Determinar la duración de cada una de las



actividades. Esto se conoce con el nombre de «Calendarización del proyecto».

6-Determinación de los recursos necesarios para cada una de las actividades que hacen al proyecto.—

Recursos/ Actividad	Humanos	Materiales	Técnicos	Financieros
1.	• • •	• • •		• • •
2.	• •	•	• •	• •
3.	•	•	• • •	• •
4.	•	• • • •	• •	• • •
n.				

- **Humanos:** Especificar la cantidad de personas y las funciones a realizar, indicando quién es el responsable de qué y cómo está distribuido el trabajo.
- **Materiales:** Herramientas, equipos, instrumentos, infraestructura física, etc.
- **Técnicos:** Alternativas técnicas y tecnología a utilizar.
- **Financieros:** Estimación de los fondos y su fuente de obtención.

7-Cálculo de los costos de ejecución y elaboración del presupuesto.— El presupuesto comprende los siguientes rubros principales:

- Comidas - transporte
- alojamiento – camping - salón
- Material y equipo
- Gastos de funcionamiento (electricidad, agua, luz, etc.)
- Imprevistos
- Beneficios (puede obtenerse además de los beneficios sociales, beneficios monetarios)

Un estudio de costos incluye:

- Costos directos (relacionados directamente con la prestación del servicio)
- Costos indirectos (ejemplo gastos de impresión)
- Costos fijos (Ej. : gastos de alquiler de un local)
- Costos variables (Varían con el nivel de prestación de servicio)
- Costos de capital (costo de las inversiones realizadas)
- Costos corrientes (son aquellos que pierden su valor una vez que el gasto se ha efectuado)

8-Estructura organizativa y de gestión del proyecto.—

Conviene ubicar en el proyecto los siguientes puntos:

- Organigrama: donde aparezca señalado el proyecto dentro de la organización ejecutante y cómo se inserta en la misma.
- Manual de procedimientos: en el que se indica cómo desempeñar el trabajo y cuáles son las normas y procedimientos de carácter técnico que se han de seguir para llevar a cabo las tareas (especialmente en proyectos



de largo tiempo como en el caso de los Servicios Sociales).

Funciones que cumplen las personas en el proyecto:
Quién es responsable y de qué es responsable.

- Relaciones e interacciones entre los integrantes del proyecto: Niveles de autoridad y jerarquía.
- Modalidades y mecanismos de coordinación.
- Sistemas de evaluación interna y seguimiento.
- Canales de información.
- Organización funcional.

9-Indicadores de evaluación del proyecto.— Son los instrumentos que permiten comprobar empíricamente y con cierta objetividad la progresión hacia las metas propuestas. Deben reunir determinadas condiciones:

- Independencia: No conviene usar el mismo indicador para medir diferentes metas y objetivos
- Verificabilidad
- Validez: Deben medir lo que realmente pretender medir y no otra cosa
- Accesibilidad: Que los datos se puedan obtener fácilmente

10-Factores externos condicionantes o pre-requisitos para el logro de los efectos e impacto del proyecto.— Factores que están fuera del control del proyecto, pero deben producirse para que el proyecto tenga éxito y logre el efecto e impacto propuesto.

Estas serían las condiciones básicas para la planificación de cualquier tipo de Proyecto Rover. Pueden incluirse estas u otras que se consideren en la Carta de Clan ya que para la buena convivencia hacen falta algunas reglas claras y comunes que por un lado eviten los conflictos y por otro busquen garantizar un mínimo de calidad en los Proyectos que se ejecutarán.



LA CARTA DE CLAN



La Carta de Clan Rover Scout es más que un conjunto de normas que rigen la vida de los Rovers Scout fijando pautas de acción. En ella se expresan aspectos esenciales que hacen a la vida del Clan, el tipo de relación que se establece con la comunidad y las orientaciones generales respecto a la práctica del Roverismo que actúan de Brújula al momento de las decisiones.

La Carta de Clan Rover Scout es confeccionada y puede ser actualizada por el Consejo de Clan Rover Scout.

La Carta de Clan Rover Scout deberá tener en cuenta fundamentalmente los principios Rovers enfocados en:

- ✓ La formación espiritual del Rover Scout.
- ✓ La formación de la personalidad del Rover Scout.
- ✓ La realización de la vocación, sentido cívico y compromiso de Servicio.

Al momento de diseñarla conviene tener en cuenta los distintos factores que hacen a la vida del Clan, de allí la división en partes o capítulos: (1) Nombre del Clan (simbología de conocimiento público) (2) Perfil del Rover (no prescriptivo) (3) Normas internas del Clan (4) Usos y costumbres del Clan (5) Ceremonial interno del Clan.

Primera parte: Nombre del Clan

Todo Clan tiene un nombre que no es cualquiera, en tanto surge del trabajo de reflexión de distintas figuras que se han caracterizado por ser un testimonio de vida en el servicio a los demás. En la CC no solo se especifica el nombre, sino que se lo acompaña con una breve biografía señalando aquellos puntos con los que el Clan se Identifica y se orienta en el mundo de los valores.

El Clan tiene una simbología que le es propia, creada a lo largo de generaciones. En los sucesivos cambios que se produjeron a lo largo de su vida algunas cosas fueron agregadas, otras quitadas. Una parte de la simbología del Clan es pública, la otra reservada en tanto trata de experiencias fuertes que se ofrecen a sus miembros en distintos momentos, por lo que conviene guardar que no sean conocidas para favorecer el buen vivir de las mismas.

Segunda Parte: Perfil del Clan y del Rover Scout

El perfil del Clan y del Rover Scout surge de una triple articulación conformada por (1) La actualización de los desafíos que se desprenden de la Ley Scout en nuestra



comunidad concreta (2) El análisis del contexto en el cual se inserta el Clan (3) Los intereses y necesidades de los miembros del Clan.

El perfil del Clan Rover y del RS puede asumir la forma de un Ideario, código, poema, canción. Como se trata de un Ideal del Rover Scout que sirve de orientación a cada uno de sus miembros, no se escribirá en lenguaje negativo (al estilo el Rover NO...) sino de forma que resalte la posición en los valores que se espera. Al igual que la Ley Scout que define «el Scout ES» el perfil del Clan Rover y RS tendrá una forma similar.

Si el Clan nunca ha realizado su CC, una manera que dará sus buenos frutos sería la realización de un **descubrimiento de la comunidad** de forma tal que los Rovers conozcan con mayor profundidad su contexto, lo que le servirá de insumo al momento de preguntarse ¿qué parte de nuestro compromiso nos toca como miembros de la comunidad? Posteriormente la realización de Campamentos en Soledad donde cada uno de los jóvenes pueda plantearse distintas preguntas respecto a su propia persona nos dará el insumo para articular a los jóvenes y su contexto; en soledad o por medio de un trabajo reflexivo común los Rovers, pueden tomar contacto con sus necesidades y deseos, sus escollos y sus sueños

Una vez que tenemos las conclusiones del **descubrimiento comunitario** y las cuestiones personales de cada uno de los jóvenes, estamos en condiciones de debatir sobre los mismos a la luz de la Ley Scout y de los Ideales señalados en el nombre del Clan. En el debate aparecerán cuestiones comunes a todos, otras personalísimas. La CC debe

apuntar a formular un Ideario, código, poema, canción que exprese básicamente lo común de los jóvenes, y el Ideal que se proponen a partir de ello. El resultado de esta triple articulación nos permitirá por medio del Perfil del Rover, dar una orientación clara al Clan que surge del trabajo de sus miembros, por eso conviene que la CC se revise cada dos o tres años ya que siempre deberá incluir de alguna manera alguno de los desafíos que surgirán de las características de los jóvenes que forman parte de la rama.

Tercera parte: Las normas de convivencia

Todo grupo humano necesita determinadas regulaciones para lograr un buen funcionamiento, más un Clan Rover que por su modo de trabajo sucederá que no todos podrán asistir los sábados, se realizarán reuniones en horarios extraños, algunos equipos transitorios estarán avocados a determinadas tareas, otros Rovers a servicios personalísimos. Cuando un Clan funciona bien no se parece en nada a una manada, con el aditamento de que la dispersión de actividades y las dificultades de asistencia muchas veces favorece que no sucedan buenas cosas.

Las Normas del Clan pueden ser divididas en dos (1) ***De convivencia*** (3) ***Modos de gestión de proyectos y actividades***. Veamos.

Las ***normas de convivencia*** expresan de forma explícita las formas con las que el Clan busca garantizar una buena convivencia entre sus distintos miembros. Los puntos que merecen mayor atención son aquellos que hacen referencia a



la convocatoria a reuniones como la Asamblea y el Consejo de Clan, y en qué condiciones deben ser realizadas. En cada grupo humano se ponen en juego cuestiones de simpatía, antipatía, ideología, etc. que muchas veces buscan avalarse a través de los organismos formales de decisión, por lo que suele ocurrir que en la organización para la realización de reuniones a veces se trata de excluir a quien está en desacuerdo, la manera más sencilla es haciendo coincidir el horario con su tiempo de trabajo / estudio / servicio. Es necesario que no solo el Roverismo sea Crítico Popular, sino que los Encargados de Clan sean conscientes respecto a la inherente conflictividad inherente en las relaciones humanas que, aunque orientadas por determinados valores, no son inmunes a determinados manejos de las situaciones a favor de pequeños grupos de interés a través de conductas segregativas de la diferencia. Si las normas son claras respecto a las condiciones para la realización de las reuniones y las posibilidades de participación, podremos tener unos encuentros acalorados, pero no perderemos Rovers por avalar mecanismos de exclusión que pueden considerarse formas de violencia simbólica.

Otro de los puntos que en nuestro tiempo es de gran importancia y que debiera ser incluido dentro de las normas, es el manejo de las Redes por parte del Clan, en especial de las comunicaciones (WhatsApp, Instagram, Facebook, etc.) Una buena convivencia implica privilegiar la relación entre las personas por encima de la rapidez de la comunicación y la generación de malentendidos que ello implica. Un observable en lo cotidiano es cómo en caso de conflictos el uso de las redes los potencia, más allá de las violaciones a la privacidad de las

comunicaciones, el uso de las capturas de pantalla descontextualizadas, el compartir imágenes del ámbito íntimo o privado de otras personas (compañeros de clan). Cuando se observa como con total impunidad los medios de comunicación social hacen uso de la violación continua de los correos y de la vida privada de las personas, se tiene a naturalizar lo que no es correcto, y en el Clan debe ser una ocasión de aprendizaje.

También el buen convivir se relaciona con la creación de ***pautas para la presentación y gestión de proyectos***. El Clan debe tener pautado el cómo debe presentarse un proyecto, en especial si esto implica la utilización de datos de poblaciones vulnerables que no pueden estar en lugar de «objeto» de nuestro posible servicio, sino de sujetos y actores sociales. ¿qué quiero decir con eso? La ética es fundamental a la hora de descubrir la comunidad siendo muy cuidadoso con generar expectativas especialmente con las poblaciones vulnerables, que además de estar viviendo situaciones muy difíciles, puede considerarse canalla generar expectativas con proyectos y emprendimientos que no van a realizarse. No es ético generar falsas esperanzas en las personas.

El Clan debe definir cuáles son las condiciones básicas para la presentación de un Proyecto de Servicio o un Proyecto de ayuda Social y velar que dichas condiciones se cumplan en cada una de las actividades. Si bien es cierto que esto no garantiza el éxito, es muy útil para el momento de evaluar que los distintos aspectos básicos de un proyecto / actividad se hayan desarrollado de forma adecuada lo que implica disminuir las posibilidades de fracaso y los imprevistos. De la misma manera debe definirse cómo se gestiona el Proyecto /



actividad una vez en marcha mediante una secuencia de presentación de informes de distinto tipo (conviene clasificarlos) especificando frecuencia y tipo de información que debe presentarse.

Cuarta parte: Usos y costumbres del Clan

En todo grupo humano estable se instalan una serie de costumbres y tradiciones que a veces son transmitidas de forma oral, en el caso de las otras ramas del movimiento encontramos algo de ellas en los Libros de Patrulla, en el caso del clan las mismas son incorporadas en la Carta. Las celebraciones propias de la rama, el uso de remeras /playeras con un logo específico del clan, la entrega de determinados regalos a quienes realizan su investidura... todo aquello de la vida del Clan que tiene un arraigo histórico entra en este punto, de la misma manera de aquello que se va agregando por el devenir de la rama.

Quinta parte: Ceremonial interno

Más allá de las ceremonias oficiales como la de investidura, los clanes realizan determinadas acciones previas preparatorias a la Investidura o posteriores a la misma, el carácter secreto de las mismas obedece a que el novicio pueda vivenciar de una mejor manera la experiencia. Hay clanes que tienen cota de malla, espadas, cascos, copas especiales para la ocasión que son desconocidas para los novicios al menos hasta que realizan la ceremonia oficial. En la noche previa a su investidura en algunos lugares los novicios se encuentran con un traje de caballero y una espada con la que realizarán una vela de armas,

un proceso de reflexión previa al momento de formalizar su compromiso... con posterioridad a la ceremonia el festejo donde se los recibe en la ruta de los escuderos también suele ser tradicional, con la entrega de presentes y en algunos casos con el uso de copas especiales que rememoran lo que se conoce de las viejas reuniones de la caballería antes de la batalla.

Los Rovers Scouts deben adherir, en la Investidura, a los principios de la Carta de Clan Rover Scout con un compromiso que los lleve a la aceptación total de la misma.

Cada Rover Scout investido debe comprometerse a cumplir con la Carta de Clan Rover Scout de un modo personal y libre.



EL PROYECTO DE VIDA ROVER



El Roverismo como ruptura de la cotidianeidad

Es interesante escuchar las respuestas que brindan los Rovers cuando se les pregunta por sus vidas y comentan su rutina, y con ella cierto aburrimiento derivado de la repetición de lo cotidiano. Cuando comienzan a hablarnos expresan sus vivencias habituales y comparten con nosotros – sin darse cuenta – las distintas **determinaciones existenciales** en tanto **la vida misma es una praxis social** donde cada uno de nosotros construye un **modo de vida predominante**, inmerso en las **condiciones del contexto social, natural, material y espiritual**. En las expresiones encontraremos lo que se considera «**el sentido común**» pudiendo definirse en función de que **los sentidos que nos habitan se producen por la interrelación con la vida familiar, comunitaria e**

institucional, en los ***grupos informales*** los que conforman un conjunto de valores, normas sociales y creencias en los cuales encontramos ***sentidos para la vida*** apuntando a la construcción de alguna respuesta posible a la pregunta ***¿Quién soy yo?***

El curso de la vida rutinaria es el lugar donde los jóvenes incorporan conceptos, afirmaciones, prejuicios por los cuales establecerán ***juicios sobre la realidad***, sesgados en tanto el campo interpretativo de la misma encuentra sus determinaciones en los grupos con quienes se comparte el contexto vital. Si a esto le agregamos la ampliación que provocan las redes sociales y los modos de conformación de los grupos dentro de ellas, es un observable que generalmente los contactos se con «iguales» (narcisistas), bloqueando o la eliminando o borrando aquello que pone en entredicho la valoración social común del grupo de pertenencia. En ese sentido la red social virtual puede aparecer como una especie de ***ampliación del propio Yo*** donde se rechaza lo diferente, lo que es distinto-de-mí, la otredad.

De esta manera los jóvenes conforman su mundo de valores, pero ¿Qué sería un valor? Para explicarlo de forma sencilla podemos decir que se trata del significado que se atribuye a los objetos, distintas situaciones de la sociedad y del contexto en el que se vivimos, constituyéndose como modo o estilo de vida de las relaciones cotidianas. Las ***Orientaciones valorales*** son estables conformando lo que Baden Powell entendía como ***Carácter***, la producción de cambios en su estructura no es cosa sencilla siendo territorio en disputa con la potencia de los medios de comunicación y de las redes



sociales (infoesfera) ya no tan libres como en otros tiempos, que entre sus objetivos buscan operar sobre la formación de significaciones y sentidos a partir de los objetivos de los distintos intereses económicos y políticos, de allí que nos hallamos en el tiempo de la posverdad, los *trolls*, *influencers* y *Cambridge Analytica* direccionando el voto de los electorados dentro del mundo que llamamos «democrático».

El escultismo ofrece a sus miembros la adhesión voluntaria a un ***Orientación Valoral Común*** sintetizada en ***los Principios, las Virtudes y la Ley Scout***, reforzada en el Roverismo por la ***Carta de Clan*** abarcando los distintos aspectos de la vida de la comunidad. Si nos preguntáramos ¿Cuándo se comienza a ***formar el carácter?*** La respuesta es sencilla...con la formulación de la ***promesa scout*** y en el caso del ***Rover*** su ***Investidura***. Antes de la formulación de la promesa o la investidura el joven se encuentra en el terreno de cierto relativismo que lleva cualquier debate a la discusión porque no se parte de una visión del mundo y la vida común, por lo tanto no existe un punto de amarre que permita la intervención del Encargado de Clan y del Clan a la hora de debatir sobre temas que se relacionan a los valores que se desprenden de la ley y que utilizamos para Ver y Juzgar lo cotidiano. La libre adhesión y su cristalización en la formulación de la promesa siendo la comunidad testigo del compromiso y corresponsable de su cumplimiento habilita a intervenir en el diálogo que apunta a desarrollar el carácter.

El concepto de «Comunidad Subsidiaria» de MD Forestier apunta a señalar que es posible el acompañamiento en tanto existe un sentimiento de «solidaridad de destino que funda la

camaradería y preludia el nacimiento de la amistad. Sienten que seguirán en la ruta juntos, que volverán a encontrarse por los caminos de la vida, y no se les dice bastante lo cierto que es esto conforman una comunidad de destino donde, con una misma esperanza, se prepara una fuerza aunada para la acción ulterior». El scout o en este caso el Rover, se compromete a vivir acorde a los valores que el movimiento le propone y por eso la comunidad interviene, entendiéndose de esta manera el sentido de la prohibición al voto de quienes aún no han formulado su promesa, ya que la pertenencia a la comunidad se cristaliza en la promesa scout.

El trabajo del Clan y del Rover se basa en la ***ruptura de la cotidianeidad***, única posibilidad para que un sujeto pueda poner en tensión el modo de vida cotidiano, con la orientación que ha decidido para direccionar su vida. El Clan Rover se constituye en primer lugar como ***espacio común*** que apunta a ser el eje de los otros espacios ¿cómo es esto? Si los rayos de una rueda son las distintas dimensiones de la vida, de los grupos y lugares en los que participa el joven, la Ruta pretende que esa rueda gire sobre el eje constituido por los valores que determinan un ***estilo de vida***.

¿Por qué hablamos de ruptura? ¿Qué se rompe? El método scout por medio de la aventura de la vida al aire libre y el servicio al romper con la cotidianeidad, instituye una ***temporalidad distinta vivida con alta intensidad***. Cualquiera que haya sido scout pueden dar fe de cómo los tiempos de lo cotidiano se van articulando con los tiempos del escultismo ***desplazándose el centro existencial del sujeto...*** la espera del sábado, de cada actividad, la vida de campamento, el servicio;



son muestras de como ***el deseo comienza a direccionarse a los scouts***, de allí la metáfora del eje y la rueda. Las ***experiencias*** en el movimiento scout pasan a ser la fuente principal que incide sobre las actitudes del joven en tanto será a partir de la ***Ley Scout y la Carta del Clan*** que comenzará ***a Orientarse en los Valores del escultismo de una manera singular*** -no es para todos lo mismo, cada uno encarna los valores de modo diferencial- objetivándose dichos cambios en la vida cotidiana y no al revés.

¿Por qué sucedería esto? El escultismo es una práctica social en la que uno de sus aspectos es la práctica educativa. En tanto praxis ***lo que suceda dentro de la comunidad permite la formación de sentidos en lo personal y grupal constituyéndose como anticipación de las acciones que surgirán de la experiencia de trabajo, y la realización de las acciones pasarán serán causa de felicidad para el joven en tanto puede estar a la altura de aquello que anticipa en sus proyectos, lo que implica vivir prácticamente su compromiso.*** Este es un punto muy importante en la división que Forestier estableciera entre el ***escultismo Crítico Popular y el parlamentarista***, en tanto ***si no hay acción no hay práctica del escultismo***, de allí que el ***escultismo parlamentario*** se asemeje a la escuela donde los jóvenes debaten generalmente en función de los temas que se exponen en los medios de comunicación o que se instauran a partir de la red virtual ¡y son traídos por ellos mismos, no de su experiencia! Se instala la paradoja de parlamentar sobre un tema, aunque nada de ello les concierna o tenga que ver con su experiencia cotidiana, encontrándonos de esta manera con un ***sistema de pensamiento desamarrado del cuerpo, alienado***

que alienta la construcción de una doble moral donde lo que se dice no se encuentra asentado en la propia vivencia ni implica acciones concretas de compromiso y cambio en su cotidianeidad o en la comunidad de pertenencia. En esta doble moral los jóvenes opinan una cosa y hacen otra, como por ejemplo el apoyar políticamente valores contrarios a los que dicen encarnar.

La Travesía Rover / el descubrimiento como ruptura

Anteriormente realizamos una presentación de lo que entendemos como Travesía Rover / descubrimiento clasificando algunas de ellas solo a título informativo.

¿De qué manera constituyen una ruptura?

En primer lugar, se produce por fuera de la temporalidad de lo cotidiano; en ese sentido asume la forma de la aventura creando una temporalidad distinta, épica. Si los contextos son determinantes, para los Rovers el cambio de contexto y la salida al encuentro con el otro distinto se convierte en una posibilidad de experiencia novedosa, de allí que las vivencias de ***extraterritorialidad y extrañeza*** al dirigirnos hacia lo diverso nos ponen en contacto con ***otros sistemas que constituyen distintos sentidos***. Generalmente cuando el escultismo parlamentario se dirige a los otros lo hace desde una perspectiva ***culturalista - turística*** que no ahonda sobre los determinantes materiales y sociales que inciden en las comunidades produciendo los discursos culturales y grupales; en cambio desde la perspectiva del ***Escultismo Crítico Popular***, el encuentro con el otro es algo serio. La perspectiva



crítica nos exige una posición distinta en el momento de **VER**. Podría decirse que *en ambos casos existe experiencia*, la diferencia es que en el **Roverismo Crítico Popular** buscamos *construir sentido de la experiencia vivida en tanto nos sentimos concernidos y convocados por ella*. En el **Roverismo Crítico Popular** se invita al joven a *salir de la trampa de la ternura y comprensión cultural* como *reacción de autodefensa que obtura la posibilidad de capitalizar la experiencia*. Es en el encuentro con el otro, la conversación y el conocimiento del *modo de vida* donde el Equipo o Clan Rover tiene la posibilidad de realizar un *análisis crítico* que permita adentrarse en los determinantes materiales y sociales de las comunidades por las que transita la travesía... los sistemas de creencias, prácticas sociales y reflexiones, la relación con lo global; todo aquello que producto del encuentro *impactará en su propio modo de vida* invitándolo a la reflexión.

Si bien la Travesía es una actividad transversal a todas las etapas del Roverismo, son los **Escuderos** que, al realizar una experiencia novedosa de encuentro profundo con los otros, requieren mayor acompañamiento de los **caballeros y el Encargado de Clan** con respecto a la transmisión de herramientas para *indagar y problematizar la realidad* y herramientas de *comunicación humana, sensibilidad social y relaciones éticas con el otro*. Todo esto se hace necesario de forma tal de no correr el riesgo de realizar «turismo cultural» que de por sí no tiene nada de malo, pero no cumple con los objetivos del Programa Rover.

Si en la travesía / descubrimiento vamos logrando nuestro cometido, la experiencia de los Rovers será de **pleno sentido** (lo que muchas veces describimos como **mística**) en tanto los jóvenes sienten que en esos momentos ellos pueden encarnar la **Orientación Valoral expresada en la Ley, la promesa y la Carta de Clan**. Si la travesía / descubrimiento lo **vivido dejará profundas huellas en sus protagonistas** que consideramos lo «educativo» de la experiencia y que no se borra por juegos de palabras porque está marcado en el cuerpo mismo de cada uno de los Rovers.

El campamento en soledad como ruptura de la cotidianidad

No hay dudas de que el campamento en soledad opera como ruptura de la cotidianeidad. Desde tiempos inmemoriales el hombre elige el apartarse de los otros para realizar experiencias de encuentro personal o con lo trascendente. Un Rover acampa antes de realizar su Investidura, y cada vez que lo necesita personalmente, como el montero Rover que armara su tienda en el jardín de la casa de campo de Baden Powell.

Desde su preparación el Rover comienza una tarea de desprendimiento de aquello que es innecesario para la **Buena Vida** en tanto la **frugalidad** atravesará la experiencia de principio a fin. Como los grandes peregrinajes de otras épocas (por ejemplo, el camino de Santiago) o las experiencias originadas en el escultismo, pero desarrolladas fuera de él como el Goum de Michel Menú; el cargar con sólo lo necesario en la mochila aliviana nuestro viaje siendo una práctica de despojarse de lo innecesario para la vida, generalmente ligado



a lo que denominamos **consumismo**. La sola imposibilidad del uso del celular y distintos elementos tecnológicos coloca al Rover en una tensión necesaria para poder desalienarse del objeto tecnológico y comenzar a descubrir que la felicidad no se encuentra en los objetos que el mercado nos plantea como «necesarios». Si a esto le sumamos el menú sencillo, la acampada y todo aquello que es típico de un campamento nos encontramos con la creación de un escenario propicio donde el Rover encuentre en el ascetismo y la abnegación propiciadas por la experiencia otras dimensiones más satisfactorias y enriquecedoras producto del encuentro consigo mismo en la marcha, la acampada y la reflexión personal.

Es en el campamento en Soledad donde el Rover podrá reflexionar previamente a su Investidura o hacer uso de este con el objeto de reflexionar sobre sí mismo desde una posición que no apunte a reforzar el Ego conformado por las interacciones intersubjetivas cotidiana (su **modo de vida**) sino por las condiciones materiales y socioculturales que marcan su existencia. Es en ese sentido que en el campamento en Soledad trabajará sobre los distintos pares axiológicos que señala D'Ángelo⁸

Hedonismo	Ascetismo
Egocentrismo	Sociocentrismo
autonomía	conformismo
esfuerzo	Pasividad, resignación
compromiso	Indolencia, desidia
rutina	creatividad
cotidianeidad	trascendencia

⁸ Ovidio D'Ángelo Hernández. Biblioteca FLACSO, «Autorealización personal y espiritualidad en las condiciones complejas de la sociedad contemporánea».

material	espiritual
utilitarismo	Cooperación

Junto a la relación de tensión en los distintos pares axiológicos y en relación con el compromiso asumido de vivencia de la ***Ley y la Carta del Clan***, el Rover podrá reflexionar sobre sí mismo y las distintas situaciones vividas tomando conciencia de su posición ética en tanto de lo que se trata es de ***cómo vivimos, cómo queremos vivir y qué sentido le damos a nuestras acciones cotidianas***. Indudablemente el Campamento en Soledad en conjunto con la travesía y el servicio Rover pasan a ser los pilares para la construcción de un Proyecto de vida.

Dimensiones del Proyecto Vital





Proyectar es lanzar hacia delante, pero sin descuidar lo que tenemos por detrás... nuestras determinaciones materiales, sociales y esencialmente las conformadas por la historia de nuestros afectos han dejado huella en nosotros mismos y, si bien por un lado nos han permitido llegar a este punto de nuestra vida, por otro también construyeron algunos obstáculos. La historicidad de cada vida es un dato que no puede ignorarse.

Algunos jóvenes cuentan con que los padres o familiares han deseado algo para ello, lo que en les permite seguir esa dirección o elegir otra; el problema mayor es cuando ese deseo no se ha puesto en juego por distintas circunstancias de la vida, generalmente cuando las necesidades básicas se han convertido en tiranas produciendo que el único deseo de los padres sea que los hijos vivan. Esto último no es una exageración, basta conocer las cifras de pobreza en nuestra América Latina que afecta mayoritariamente a los niños y jóvenes, para darnos cuentas que si el escultismo no se prepara para alojar y ayudar a la construcción de sentidos de quienes ha vivido al margen, el propio movimiento pierde significación que el propio Baden Powell había señalado como objetivo principal.

La construcción del proyecto vital de un Rover está doblemente condicionada, por un lado, un pasado que es imposible de cambiar, por otro un futuro que de acuerdo con lo que se plantee deberán generarse las condiciones para su posibilidad. El Proyecto Vital expresa las elecciones fundamentales de la persona, su forma de estar en el mundo,

en ese sentido le permite al Rover anticipar, decidir y actuar en función de los fines propuestos.

J. Nuttin⁹ decía que «el hombre más que simplemente adaptarse al mundo, busca adaptar al mundo a sus proyectos» y que «el **proyecto de futuro** introduce una cierta unidad en el conjunto de actividades que forman parte de él. Así la suma enorme de comportamientos realizados, por ejemplo, en la preparación de una carrera y la realización progresiva de un proyecto en la vida social, forma cierta unidad de conducta y de motivación. Cada segmento de comportamiento que se inserta en esta **perspectiva de vida** no es más que artificialmente aislado del proyecto de conjunto del que forma parte».

Teniendo en cuenta lo expresado por Nuttin, se nos aclara el por qué consideramos la Travesía, el Campamento en Soledad, el Servicio Rover y el Servicio Social como aquellos elementos centrales que desde el Roverismo le permiten al joven la construcción de un Plan Vital. También nos sirve para entender que el **Proyecto del Clan** esta expresado en la **Carta de Clan** donde la comunidad Rover expresa sus orientaciones principales para el despliegue de la vida personal y grupal, lo que implica que la misma no puede ser estática sino dinámica y revisada cada cierto tiempo, en tanto debe acompañar a su vez a las distintas conformaciones que tendrá la comunidad de acuerdo con el ingreso y egreso de jóvenes.

Tal como lo plantea D'Angelo¹⁰ «el Proyecto de Vida enmarca las direcciones principales de despliegue de la vida

⁹ Nuttin, Joseph. - Problemes de motivation humaine. Psychologie des besoins fondamentaux et de projects d'avenir. Revue internationale de synthese scientifique. Vol. C-11. Milano. 1967

¹⁰ ¹⁰ Ovidio D'Angelo Hernández. Biblioteca FLACSO, «Autorrealización personal y espiritualidad en las condiciones complejas de la sociedad contemporánea».



personal o grupal, en el conjunto de las contradicciones de sus relaciones reales y de sus elaboraciones conscientes e inconscientes, en el contexto material, sociocultural y en las diferentes esferas de su actividad social. Podríamos considerarla como una categoría de la **praxis social – personal**, en tanto revela la **materialización del sentido de vida en direcciones concretas y alternativas de acción individual y colectivas**».

Pensemos en el recorrido que un Rover realiza por la rama. Si en un primer momento en los *equipos transitorios* el joven *Escudero* explora a través de la participación en *Travesías* y *Servicios* distintas opciones que le abren un conocimiento experiencial de distintos aspectos de la vida, organizadas generalmente por los *Rovers Caballeros* (última etapa), cuando sea *Caballero* organizará *Travesías y Servicios* en los que podrán conformarse (o no) *equipos transitorios* donde *escuderos* y *novicios* obtendrán experiencias que los ayudaran a ir construyendo el rumbo de su propio Proyecto Vital. Como vemos existe una *clara progresión* para la construcción del Plan de Vida que es acompañada por el Clan en su conjunto y la oferta de programa cristalizada en la obtención de distintas Insignias que irán marcado los logros dentro del proceso.

Es la identidad del Clan el campo propicio para la elaboración del *Plan Vital*. D'Angelo¹¹ plantea que en el Proyecto de Vida se articulan distintas dimensiones articuladas

¹¹ Op.cit

a la historia personal del joven, que están expresadas en el siguiente cuadro:

Valores	Dimensiones	Especificaciones
1) ÉTICOS		
Dignidad	Autonomía – autorrealización Amor – justicia	Valores propios del individuo y su originalidad, independencia. Carácter constructivo de sus direcciones personales.
Solidaridad	Cooperación – altruismo Respeto – compromiso y acción social constructiva	Darse a otros en vez de recibir de otros. Honestidad. Consideración del valor del otro como persona
Estéticos	Diversidad – belleza Integración cósmica	Patriotismo Disposición a la ayuda desinteresada, a la colaboración solidaria Observancia de las diferencias generacionales, personales. Responsabilidad por las actividades escolares y sociales. Honradez. Ser proactivo Apreciación de los hechos en todas sus facetas y en la dimensión de lo bello, en la unión de lo universal
2) AUTOEXPRESIÓN PERSONAL		



Integración Personal	<p>Transparencia – no conflictividad</p> <p>Apertura – flexibilidad</p> <p>Autoconocimiento</p> <p>Autovaloración</p> <p>Autenticidad – identidad</p> <p>Orientaciones Vitales (motivaciones)</p>	<p>Grado de existencia o no de conflictos, frustraciones, temores, mecanismos de defensa.</p> <p>Flexibilidad Personal</p>
	<p>Autodesarrollo</p> <p>Misión personal</p> <p>Sentido social trascendente</p>	<p>Sobre - subvaloración.</p> <p>Percepción realista – irrealista de sí mismo</p> <p>Aceptación de sí mismo</p> <p>Areas de desarrollo vital (Estudio, familia/amigos, trabajo, empleo del tiempo, vocación/profesión, social)</p> <p>Dirección de progreso personal- social</p> <p>Integración personal – social – universal</p> <p>Consistencia entre aspiraciones – metas vitales y con los valores propios</p> <p>Consistencia en diferentes esferas de la vida (profesión, familia, ocios, tiempo libre, sociedad)</p> <p>Valoración de oportunidades y riesgos en los eventos vitales.</p> <p>Asunción de situaciones vitales</p>

		Reestructuración del campo vital Generación creativa.
--	--	--

Teniendo en cuenta lo expresado en el cuadro, el trabajo del Rover se orienta a poder lograr autoconocimiento en las distintas dimensiones para que, a partir de ellas pueda realizar la programación de tareas dentro de su Plan de Vida, esto implica por un lado realizar una valoración para con posterioridad trazar sus metas.

3) PROGRAMACIÓN DE TAREAS - METAS	dimensiones	especificaciones
Valoración Se trata de valorar los distintos temas vitales producto de la cotidianeidad y de las distintas actividades realizada con el Clan: Travesías (descubrimientos), Servicio Rover, Servicio Social, Campamento en Soledad	¿Cómo lo siento? ¿Cómo lo hago? ¿Cómo soy respecto a lo que siento y a lo que hago? ¿Cómo /que debo cambiar o reorientar?	Sentir Hacer Autoexpresión Consistencia Ser Autodirección y desarrollo
Configuraciones de Planes de Vida Para ello es necesario partir de las experiencias vividas o los temas tratados según lo expresado en el ítem «valoración»	¿En qué me afecta y me involucra la experiencia realizada? ¿Qué postura asumir frente a la experiencia? Alternativas posibles Análisis a favor y en contra. Establecimiento de metas	Relevancia Compromiso Elección Decisión Propósitos



	Organización de las metas	Estrategias
	Vías de logro, sus pro y contras	



ARTICULACIÓN DE PROYECTOS VITALES. El desarrollo ético del Clan



La perspectiva con la que el ***Roverismo realista tradicional*** aborda la «***ciudadanía activa***» tiene como base el «aprender haciendo» y aportes de abordajes actuales de la pedagogía crítica y creativa; de allí que la ***experiencia vital*** constituye siempre el cimiento adecuado para dirigirnos hacia una educación en el desarrollo de la ética y los valores. Hablar de ***experiencia vital*** es poner el foco en las ***necesidades e intereses*** que surgen de la ***realidad cotidiana de los Rovers*** en particular ***y de las comunidades*** con las cuales se trabaja como resultado del movimiento que se realiza en dirección al ***encuentro del otro y de los otros***, propio de la orientación que el movimiento brinda bajo la práctica del Servicio.

Los distintos contextos en los que vivimos (los que exploramos en nuestras travesías) nos invitan a la realización de un examen profundo, a la búsqueda de distintas relaciones y fundamentos, al descubrimiento de las debilidades e incoherencias en los modos de expresión del poder que nos brindan una realidad ***previamente interpretada***. El encuentro con ella y los distintos actores sociales resquebraja la interpretación previa y nos lleva a elaborar planes para el abordaje, obtener nuestras conclusiones, promover algunos cambios que impacten positivamente en dirección a una buena vida de la comunidad, favoreciendo articulaciones en dirección a la construcción de una sociedad más justa.

Es allí donde nos preguntamos ¿Cómo se articula el ***Proyecto Vital del Clan*** con el ***Proyecto Vital de cada uno de los Rovers***? Sin lugar a duda existe una relación ***dialéctica entre uno y otro***. Cuando hablábamos de la ***Carta de Clan*** decíamos que el ***perfil del Clan y del Rover Scout*** surgía de (1) La actualización de los desafíos que se desprende de Ley Scout en las características de nuestra época (2) El análisis del contexto material, social y político en el que está inserto el Clan Rover (3) Las necesidades e intereses de los Rovers.

El Perfil se construye en función de esta triple articulación, lo que hace necesario en primer lugar que el grupo realice un ***análisis crítico***, donde se pongan en juego cada uno de los pasos para el desarrollo de un ***Plan Vital Grupal*** especificados en el escrito anterior. Es en el ***Perfil del Clan y del Rover Scout*** donde se expresan las ***Orientaciones Valores*** de la ***Comunidad de Destino y Sentido***. De lo que estamos



hablando es de la construcción del ***Esquema Conceptual Referencial y Operativo (ECRO)*** sobre el que se funda la comunidad, siendo a su vez dinámico en tanto es revisado cada cierto tiempo. Este ECRO realiza la tarea de contextualizar lo Universal en lo particular de nuestra comunidad y a partir de allí la construcción de lo singular en cada uno de los Proyectos Vitales.

Los valores expresados en la Carta de Clan, más allá de estar contextualizados en la comunidad concreta, son siempre referenciales y fundamento para el ***desarrollo ético***. Cada Proyecto Rover, Travesía o Servicio pone en tensión dichos valores y está bien que esto suceda, en tanto es en las ***acciones concretas*** donde los Rovers encuentran situaciones complejas o comunidades que parten de otras significaciones de sentido, donde lo que se sostiene en la CC es puesto en tela de juicio y el propio Clan puede reflexionar si de forma excepcional la orientación debiera ser otra a la propuesta, lo que implica la posibilidad de que aquello que es universal no aplaste a lo particular de una comunidad o lo singular de una persona. Muchas veces un valor abstracto nos impide analizar las relaciones sociales concretas y ponen un velo sobre las ***causas materiales y sociales que determinan algunos valores y comportamiento***, tal es el caso de utilizar el mismo parámetro para la producción familiar donde los niños colaboran en el trabajo con la familia, o el trabajo infantil propiciado por las empresas frutihortícolas y las tabacaleras que avasallan los derechos de la infancia ¿acaso una situación u otra entran en la calificación de explotación infantil? ¿concluir que el trabajo del niño con su familia en determinados contextos y situaciones no puede ser considerado explotación sino modo de

supervivencia ante un Estado ausente implica convertirse en un promotor de explotación y estar a favor de la injusticia social? ¿Acaso la familia que por la noche sale a «cartonear» llevando a sus hijos dormidos arriba del carro es abandonica y maltratadora? ¿o se trata de una forma de cuidarlos de los riesgos de seguridad en la villa miseria que van desde la posibilidad de un incendio de las casas de cartón o de que sus hijos sean invitados a ser «soldaditos» de los narcotraficantes - se dice «soldadito» a los niños que los narcos utilizan en la Ciudad de Buenos Aires para que avisen si la policía está dando vueltas, y por ello reciben una paga iniciándose muchas veces en el consumo o la venta de drogas- Esta y otras situaciones nos invitarán a poner en tensión nuestro ECRO en aquellos lugares donde los Rovers realizan sus experiencias, especialmente si se dirigen a las periferias existenciales donde los valores están «dados vueltas» para aquellos que se encuentran descartados del sistema social y despojados de todo cuidado.

El Rover Piloto y el Equipo Transitorio

Dos son las formas de que un proyecto Rover es propuesto a la Asamblea para que pueda realizarse. Una de ellas es donde un Rover Caballero, en función de sus necesidades e intereses enmarcados en la Carta de Clan, presenta un Proyecto Personal que necesita la participación de otros miembros de la comunidad (generalmente escuderos) que se sientan convocados por la tarea y decidan acompañarlo. La otra manera es que un Equipo Rover se conforme en función del deseo de realizar un Proyecto, por lo que luego de que sea presentado y aprobado se designará a un Rover Piloto para coordinarlo.



Las dos formas remiten a realidades distintas, la primera de ellas a la de un Rover que se encuentra orientado en su Plan Vital; la segunda se basa en la necesidad de ***exploración social de los escuderos*** a efectos de ir delineando su Plan de Vida, por lo que se trata de una ***búsqueda creadora de experiencias vitales y la concreción de la práctica del Roverismo*** pudiendo surgir de los intereses y/o interrogantes de los jóvenes, de análisis previos realizados en el Consejo de Clan respecto de las evaluaciones de actividades y proyectos. Es de esperar que en ambos casos las propuestas surjan del análisis reflexivo (***Ver – Juzgar***) y propositivo (***Actuar***) apuntando a un trabajo social concreto y ***al desarrollo de valores del Rover y del Equipo***.

La Asamblea de la Ruta, El Consejo de Clan y el Proyecto Vital

Luego de la realización de los Proyectos los organismos del Clan son los espacios donde los Rovers llevan adelante el ***tiempo de revisión de las experiencias*** en relación las actividades realizadas (Travesía – Descubrimiento, Servicio Social, Servicio Rover, Campamento en Soledad). La evaluación del Proyecto Rover y su incidencia en el Proyecto Vital del Clan y el Personal en su faz de ejecución se evaluará en la ***Asamblea de la Ruta***. En este espacio se debatirá *¿cómo se han sentido con la activa realizada? ¿cómo evalúan su ejecución? ¿pudieron articular lo que han sentido con lo que han hecho o algunos de ellos obstaculizó la tarea? ¿Qué se debe tener en cuenta para próximas experiencias? ¿cuál es la relevancia personal que la tarea tuvo para los distintos participantes? ¿el compromiso con*

la tarea fue adecuado o hubo dificultades para ello? En el caso de dificultades y obstáculos ¿se evaluaron alternativas? ¿cómo y con qué criterios fueron tomándose las decisiones sobre la marcha de la actividad?

La marcha de los Proyectos nos conduce al universo de los afectos y las valoraciones tan necesarios para el desarrollo ético de un sujeto que se siente afectado y preocupado por la realidad, de allí en el **Consejo de Clan** se evaluará la **relevancia personal y comunitaria de la experiencia** abriendo la posibilidad a los argumentos, autocorrección, ampliación de la mirada y con todo ello, gracias a la camaradería, la **construcción de valoraciones éticas novedosas** que no son fruto de parlamentar en forma vacía (como en el escultismo parlamentario) sino del **compromiso significativo** de haber **puesto su cuerpo real en relación con los otros reales**. Esta nueva Valoración coloca a los jóvenes en tensión existencial con su **modo de vida** (aquel que definíamos que se encontraba asentado en la rutina) permitiendo **crear alternativas éticas, analizar otras situaciones**, en síntesis, **formarse como agentes activos que operan en la realidad**, lo que con cada vuelta de proyectos les permite construirse como verdaderos **ciudadanos activos** que pueden no solo valorar lo existente, sino construir y desarrollar sobre ello. Si por un lado en este tiempo se impacta de alguna manera sobre el **Proyecto de Vida del Clan**, en cada Rover impacta de forma distinta en su **Proyecto de Vida Personal**, de allí como decíamos anteriormente, que es de este análisis donde algún Rover Caballero o equipo puede a cuenta propia elaborar un nuevo Proyecto o que se conforme un pequeño equipo entre quienes



quieren seguir avanzando con un nuevo proyecto basado en la experiencia vivida.

¿Por qué trabajar de esta manera importa? Una de las dificultades de los jóvenes de nuestro tiempo (también de los adultos) es la ***incertidumbre generada por*** la intolerancia en todas sus variantes (de clase, raza, género, etc.), la desigualdad, la injusticia social, la manipulación de los medios de información, la inmediatez y la prisa en un ***incesante estímulo a la sensorialidad por «rolear» y «stalkear» en las redes sociales no dejando tiempo al vacío necesario para pensar;*** todo esto constituye la serie de obstáculos a trabajar para que exista la posibilidad de la construcción de un Proyecto de Vida en quienes sin darse cuenta quedan presos en la servidumbre voluntaria a la infoesfera y los intereses que operan en ella.

La ***reflexión crítica argumentada*** de las distintas realidades permite que los jóvenes ***encuentren algunas razones de por qué la realidad es como es, siendo la indagación el primer paso para construir el problema,*** lo que implica la toma de distintas posiciones para su definición y posteriormente por medio del proceso creativo propiciar distintas soluciones. ***La ausencia de problematización de la realidad opera*** hacia el joven ***como abandono*** en un mundo que en el caso de las clases medias tiene a convertirse en la ***sociedad de Peter Pan*** donde los jóvenes no crecen y lo único que importa es consumir -aunque sea objetos imaginados-; y en el caso de las clases oprimidas y marginadas donde se los descarta, operando los distintos excesos ante la imposibilidad de tener una ***mirada esperanzadora, constructiva y creadora*** que los localice como posibles artífices de los

cambios personales y comunitarios donde es posible recuperar la construcción de sentidos y significaciones.



TRABAJO COMUNITARIO



Una de las diferencias importante entre el Roverismo Comercial y la práctica del Roverismo Crítico Popular es la forma en que se encuentran establecidas las relaciones con la comunidad, lo que implica preguntarnos sobre el punto de partida a la hora de utilizar herramientas de trabajo comunitario. Si el grupo scout funciona como una **franquicia** de una organización, la posición respecto de la comunidad es colonizadora primando la noción de «**frontera**» y el funcionamiento de «burbuja», algo que se ha generalizado con relación el escultismo generando problemas incluso en los lugares donde una organización de la comunidad les facilita

una sede para funcionar. Si el grupo scout trabaja como una organización que es parte de la comunidad su posición será la miembro de la **red social**, donde el concepto de «**vecindad**» implicará otro tipo de reconocimiento por parte de la comunidad, siendo el punto de partida adecuado para llegado el caso, colaborar con la misma en la generación de herramientas participativas de distinto tipo.

El lugar del **participante** que hemos señalado en «Cuando el gran juego se hace cuerpo» es distinto al del **experto** encargado de llevar adelante una serie de técnicas participativas. El **participante** forma parte de la red Social siendo miembro de lo que Forestier denominará **comunidad subsidiaria** o **comunidad de destino**, en tanto las **relaciones de vecindad y amistad** permitirán al grupo scout y a los Rovers colaborar con la red a través de herramientas participativas, así lo decía un miembro de una sala de Fomento (unión vecinal) «llamemos a los scouts que saben de estas cosas». La posición del **Experto** generalmente es externa a la comunidad y encuentra su aval en algún tipo de organización Gubernamental o No Gubernamental que a su vez se especializa en un tema determinado, lo que marca una clara distancia en tanto el experto queda localizado como ajeno a la comunidad y en una posición de dominio. El grupo scout franquicia (escultismo comercial) no reúne ninguno de los dos requisitos para que la aplicación de técnicas participativas en la comunidad tengan posibilidad de producir cambio (1) no es miembro de la red social comunitaria por no tener relaciones de vecindad (2) no tiene posibilidad de ocupar el lugar de experto, a no ser si se trata de alguna actividad de juego para niños (3) Por más que no quiera, la única posibilidad de



intervención es desde el intento de colonización de la comunidad a partir del aprovechamiento de alguna necesidad por la cual la comunidad se siente forzada a la participación en función de algún beneficio.

Respecto del uso de herramientas de participación siempre debemos tener en cuenta los distintos contextos para su uso. Si nuestro grupo es miembro de la red social de la comunidad no habrá grandes inconvenientes para su utilización fuera del grupo y en la comunidad. Nos encontraremos en algunas oportunidades, en grupos de riesgos y vulnerabilidad social, que el grupo pasa a ocupar un importante rol en la generación de lazos que permitan la construcción de la comunidad incluso de otras organizaciones, a partir del trabajo con las familias. Finalmente, en las travesías la posición adecuada nos permite ir logrando familiaridad para que las comunidades que visitamos vayan generando confianza a través del encuentro abierto, allí debemos explorar distintas formas de establecer contactos con las necesidades que la comunidad plantea, generalmente a partir de referentes, surgiendo posibilidades de cooperación que pueden realizarse con los Rovers; algunas de ellas de acuerdo al área, serán puertas de entrada para el trabajo con técnicas participativas.

Diseñar técnicas participativas

A la hora de elegir o diseñar técnicas de participación hay cuestiones básicas que debemos diferenciar si lo que vamos a realizar es una Metodología Participativa con la comunidad, o se trata de un Taller de Capacitación Participativo ya que no podemos considerar que se trate de lo mismo. Veamos:

Metodología Participativa: Un método es una serie de pasos que se siguen para llegar a un fin, de allí que una metodología participativa se trata de una secuencia de técnicas que ***tienen como objeto la participación en la elaboración de análisis de la realidad donde intervengan cada uno de los participantes***; de allí que Método y Fin coinciden.

Técnicas participativas: Una técnica participativa es un elemento (o una serie de elementos en tanto suelen usarse varias) de la Metodología Participativa que se usa para que la Metodología Participativa sea posible... préstese atención a esta definición en tanto como elemento, las técnicas participativas suelen no ser usadas para que se realice la Metodología Participativa sino como un elemento más en los talleres para que las personas lleguen a determinadas conclusiones establecidas previamente, por supuesto que por medio de las técnicas se reconocen los saberes previos, pero no aportan la novedad de las conclusiones a las cuales se llegan cuando las conclusiones son abiertas a lo que suceda, y no confluyentes en lo que se ha decidido con anterioridad. No es una diferencia menor ya que una Técnica Participativa puede ser usada en función de cumplir determinados objetivos en una capacitación, pero también pueden ser utilizadas con el fin de llegar a conclusiones de una forma pseudo-democrática.

Hay enorme diversidad a la hora de diseñar y elegir técnicas participativas. Por ejemplo, podemos utilizar las conocidas «dinámicas grupales» pero también juegos populares, música, títeres, psicodrama, teatro documental, sociodramas, etc.



Clasificación de Técnicas Participativas

En un manual del Proyecto Jalda de Bolivia encontré una clasificación que parece de las más adecuadas a la hora de poder nombrar las distintas herramientas que podemos utilizar.

Técnicas vivenciales.— Son aquellas técnicas en las cuales se crea una situación ficticia y los participantes asumen distintos papeles de forma espontánea. Se pueden utilizar como animación o para la realización de análisis.

Técnicas con actuación.— Son aquellas técnicas en las cuales se representan mediante la actuación de los participantes, distintos comportamientos en situaciones que fueron elegidas para representar, el sociodrama, las técnicas de teatro del oprimido o del teatro documental, los títeres, el psicodrama son algunas de las que encontramos en este ítem.

Técnicas auditivas y audiovisuales.— Se utilizan por la utilización del sonido o su combinación con imágenes como la novela radial, proyección de videos, creación de fotonovelas, uso de fotografías, uso de susurradores, etc.

Técnicas visuales.— Generalmente son todas aquellas que utilizan la escritura y la gráfica (papelógrafo, afiches, etc.), pudiendo utilizarse no solo la palabra escrita sino mapas, dibujos, todo aquello que sirva de soporte visual al trabajo del grupo.

Ficha 1. Nuestra historia, nuestros desafíos, nuestros proyectos: Jornada Comunitaria

Compartiremos una serie de técnicas que se basan en el método de análisis que hemos definido previamente: Ver – Juzgar – Actuar. Esta serie -con adaptaciones- puede ser realizada dentro del Clan, con la comunidad del grupo scout, con la comunidad en general. También puede realizarse en comunidades que tengamos relaciones de vecindad. Tengamos en cuenta que en este caso se presenta la serie, pero que cada técnica puede ser utilizada de forma singular.

A fines de lograr comprensibilidad, supongamos que se realiza en la comunidad scout con todas las ramas, siendo la actividad coordinada por los Rovers.



Un Museo comunitario: (tiempo de ver)

Materiales: mesas o tableros donde montar el museo.

Número de participantes: hasta 200.



Tiempo necesario: 2:30 horas (armado y desarrollo de la actividad).

Descripción de la actividad:

- Se explica a la comunidad que trabajaremos para conocernos mejor entre todos, por lo que haremos un pequeño museo que funcionará unas horas, donde cada familia aportará uno o dos objetos viejos o antiguos que conserven en su casa o en la de los abuelos.
- El día pautado en el lapso de una hora se montará el museo
- Cuando se «abra el museo» un miembro de cada familia estar en custodia de sus objetos valiosos, mientras el resto circula por el museo preguntando sobre los distintos objetos: historia, origen, para que se usaba o usa, etc.
- Finalizada la exposición del museo, se realizará un plenario orientado por las siguientes preguntas ¿Quiénes somos? ¿de dónde venimos? ¿cómo llegamos hasta aquí? El producto de lo trabajado se volcará en afiches.

Aclaración: en Argentina parte de los asentamientos barriales en zonas de riesgo se encuentra acompañado de momentos políticos, sociales y económicos determinados que provocaron migraciones de distintos lugares del país hacia las ciudades, por lo que muchos barrios son un verdadero mosaico cultural para quienes viven en ellos produciéndose muchas veces la negación de la propia cultura de origen en función de una supuesta «cultura general» lo que provoca cierta despersonalización. La comunidad es el lugar apropiado donde alojar la diferencia y conocer un poco la cultura del otro. Los

objetos que se aportan nunca son «inocentes», tienen una historia que acompaña a la historia de la familia si no de la generación presente, de lo intergeneracional. El tiempo de Ver también es un tiempo de reconocernos.

Luego del museo, si la actividad se realizó a la mañana, un almuerzo comunitario a la canasta favorece las relaciones

Historia de la comunidad (tiempo de comprender)

Materiales: papel afiche, marcadores, papelógrafo.

Número de participantes: Menor al anterior, no participan lobatos y scouts para los que los que existen actividades diseñadas. Participan desde adolescentes en adelante.

Tiempo necesario: Una Hora.

Descripción de la actividad:

- Se solicita a las personas más grandes que describan la historia del barrio, cómo era la comunidad en «los viejos tiempos» y en qué se diferencia de los tiempos actuales. Como orientación de trabajo dado que cada comunidad es distinta, podemos tener en cuenta algunos de los siguientes puntos: cómo se vivía, en qué trabajaban, como cubrían sus necesidades, que organizaciones existieron y existen, si había fiestas, si existían huertas familiares y otras producciones para el auto sustento, como era la salud, si había basureros o contaminación, etc.
- Se debate en pequeños grupos sobre las diferencias y semejanzas con el momento actual haciendo hincapié si algunas de las cuestiones históricas se continúan en las familias o la comunidad.



Un semáforo que nos orienta (momento de concluir): Hemos construido un museo que acerca las historias de las distintas familias, hemos puesto en tensión los tiempos pasados con los presentes, es tiempo de construir un diagnóstico que nos permita ubicar los puntos buenos de la comunidad, los puntos que todavía no son un problema, pero necesitan atención preventiva, los puntos que necesitan atención urgente.

Materiales: Afiches, marcadores, 40 tarjetas verdes, 40 tarjetas rojas, 40 tarjetas amarillas.

Descripción: Se divide a los participantes en 4 grupos.

Teniendo en cuenta lo trabajado en las técnicas anteriores los 4 grupos se reunirán y completarán las 10 tarjetas de cada color de la siguiente manera:

- Tarjetas Verdes: cuáles son los aspectos positivos que pueden rescatar de la comunidad; aquellas cosas que, desde la historia familiar, barrial y la actualidad son puntos a favor que nos pueden enriquecer a todos en el trabajo conjunto
- Tarjetas Amarillas: cuáles son los aspectos de nuestra realidad que operan como un llamado de atención sobre los cuales sería importante comenzar a pensar acciones preventivas.
- Tarjetas Rojas: Cuáles son los aspectos que necesitan atenciones urgentes por parte de la comunidad.

Plenaria 1.— Antes de realizar la plenaria se pedirá a cada uno de los grupos que imagine una Foto donde se represente de forma actuada el modo en que trabajó el grupo. La misma

deberá ser representada al terminar la presentación de las conclusiones del grupo (los coordinadores tomarán la foto). Luego de que los 4 grupos realizan su exposición se abre debate para elaborar entre todos las tarjetas de cada color con los 10 puntos que se consensuen para cada una de ellas.

Nuevamente se dividirá en grupos, pero esta vez en tres: los padres, el Consejo de grupo y los Rovers y adolescentes presentes. Cada grupo en función de las Tarjetas consensuadas debatirá sobre qué cosas podrá comprometerse a trabajar en este año.

Plenaria 2.— Cada grupo presentará los compromisos asumidos respecto del «semáforo comunitario» con relación al presente año. Los compromisos serán volcados en un panel que estará a la vista de la comunidad.

En esta ficha podemos ver cómo es la Metodología Participativa y la serie de Técnicas participativas que se van secuenciando con el objeto de que la comunidad participe de la construcción de un destino posible. Si comenzamos por un conjunto de técnicas es porque en este caso es necesario mostrar la globalidad de la Metodología Participativa, para después dirigirnos hacia fichas con técnicas particulares que podremos ir dando distintos usos sean para el tiempo de ver, el de comprender o el de concluir.

Ficha 2: Construcción de Fotonovelas



La mayoría de los Rovers e incluso Educadores no tendrán mucha idea de lo que es una fotonovela, para ello vamos a definirla: es un tipo de revista donde accedemos a un relato desarrollado por la combinación de fotos y textos explicativos o diálogos. La fotonovela es una técnica de trabajo muy interesante para lo que llamamos el **tiempo de comprender** y el **momento de concluir**, ubicándola dentro de lo que serían las técnicas participativas audiovisuales en tanto pone en juego registros del orden de lo drama, la imagen y la palabra escrita. ¿Por qué no ha sido una técnica muy difundida, aunque es muy potente? Sencillamente porque en la época del furor de las técnicas participativas la fotografía era muy cara y si bien en la actualidad es más accesible (los celulares tienen cámaras, se pueden imprimir fotos en papel) no en todos los lugares es posible realizar la técnica aunque, en las comunidades organizadas generalmente hay impresores y para la técnica importa poco si se lo hace en blanco y negro o en formato color.

Materiales: Una cámara (celular) por grupo – Una computadora con Impresora – papel.

Tiempo: Ajustable de acuerdo con la magnitud de lo que se quiera hacer. Entre media hora y dos horas

Descripción de la actividad:

Se parte de la problemática socio comunitaria que se quiere abordar, que puede ser interna al clan – grupo o relacionada con la comunidad y realizada en comunidad. Tengamos en cuenta que son dos contextos distintos, en este caso simularemos que el Clan Rover en función de lo acordado al comienzo del año en la reunión de comunidad (Ficha 1) invita a otros jóvenes a trabajar sobre la problemática de niños en la calle en el barrio.

Presentación:

Quienes coordinan la Técnica plantean la situación del barrio y brindan algunas indicaciones para el trabajo de cada uno de los grupos:

Primer Momento.— se centrará en ubicar distintas situaciones en la historia de la comunidad, anécdotas, situaciones personales respecto de esta problemática, invitando a trabajar de la siguiente manera: (1) Relato de las situaciones (2) Identificación de los problemas en juego en las situaciones (3) posibles causas que de encontrar vías de solución solucionarían en parte los problemas.

Segundo momento.— En base a las distintas historias el grupo elige una de ellas o recrea una nueva historia que sería representativa. El grupo deberá crear una historia donde haya un inicio, una situación (nudo de la historia) y desenlace (la base de cualquier argumento) y distribuirá las escenas en la



cantidad de fotogramas (cuadro de la fotonovela) teniendo en cuenta lo siguiente (a modo de ejemplo):

Fotograma Numero	Personajes, actitudes, accesorios	Lugar de la escena	Diálogos	Comentarios	Observaciones
1	Juancito acostado y durmiendo sobre un piso hecho con cajas de cartón	La plaza del barrio	Sin dialogo	Como todas las tardes, la plaza del barrio deja de ser un lugar para divertirse, allí pasan otras cosas	
2	Un policía llega y le pega a Juancito con el bastón, para llevarlo a la comisaría	La plaza del barrio	Policía. «drogadicto de mierda, a vos te hace falta leña así te enderezas».	Sin comentarios	La posición de Juancito es defensiva al momento de recibir el golpe
3	El policía, Juancito y el padre al que se le nota su claro alcoholismo y tomando a su hijo del hombro Un escudo de policía de pared para la escena	La comisaría	Policía. «cuide a su hijo porque le puede pasar algo en la plaza, mire como le pegaron. La próxima informo al servicio judicial de infancia». Padre: «no se qué hace con pibe, desde que se fue mi mujer me he quedado solo».	Sin comentarios	La foto se pone de costado y juancito, se nota la cara sucia y los ojos mojados
4	un cartel que dice: Talleres gratuitos para chicos. El padre y Juancito	Entrada de la Comunidad Scout	Padre: «Hijo, vos precisas algunos amigos que te den una mano, ya escuchaste al policía». Juancito: «lo único que haría es lo de música y si no me gusta me voy».	La comunidad scout en conjunto con la Unión vecinal dos veces a la semana hace talleres para los pibes del barrio	En la imagen el padre mira tiernamente y apesadumbrado a su hijo. Juancito lo mira entre desafiante y temeroso.
5	El padre, Juancito, dos Rovers que lo reciben		Padre «Vengo a que Juancito participe del taller de música. Estoy solo y	Si comentarios	En la imagen se muestran conversando

		Dentro del local de la comunidad	necesito una con el pibe sino me lo van a meter preso» Rover: No hay problema, lo inscribimos, y si Ud quiere también con la Unión vecinal tenemos un grupo de apoyo para padres y madres		
6	El padre de Juancito con otros padres Juancito haciendo música con otros pibes	En una reunión En el taller	No hay diálogos	El padre de Juancito comienza las reuniones de apoyo y Juancito su taller de música. Cosas nuevas empiezan a pasar	El fotograma está dividido en dos. En la parte superior el padre conversando con otros padres, en la inferior Juancito tocando música.

Se toman las fotos (fotogramas), se imprimen en papel común y se rellena cada uno de los recuadros con los clásicos globitos de dialogo y sin globito en comentarios.

Tercer momento.— Cada uno de los grupos pega su fotonovela en la cartelera. Luego se comentan las conclusiones a las que se arribaron. Finalmente se invita a los participantes a mirar las distintas producciones.

Importante: Las fotonovelas (historias armadas) pueden tener como destino otros lugares de producción comunitarias, como puede ser una Revista de la Comunidad o algún tipo de campaña sobre temas de trabajo e interés comunitario.

Ficha 3: Sociodrama



El sociodrama es una de las técnicas participativas más conocidas ya que permite el análisis de temas concretos o situaciones que han sido vividas en la comunidad y que merecen la pena trabajarse sobre ellas.

En primer lugar, debemos elegir el tema o situación para después definir los personajes que asumirán distintos roles. Sólo a título de ejemplo vamos a suponer la siguiente situación:

Un joven y nuevo dirigente de los Scouts sale enojado de una de las primeras reuniones de Consejo de Grupo porque no habían aceptado una actividad que él había propuesto; le envía a otro un audio a otro dirigente donde entre otras cosas le dice que el Encargado de grupo se opuso porque es un miedoso y está por la Comisión de Padres que siempre ponen obstáculos al desarrollo de actividades. El circuito del audio (la queja y acusación) es el siguiente: El destinatario lo envía a otro dirigente y a un padre del grupo, el padre del grupo lo envía a los padres de la rama, uno de los Rovers escucha el audio mientras lo escuchaba su padre, y se lo comenta a los Rovers.

A partir de la situación descrita, el grupo se dividirá en dos: los actores y el público. Los actores representarán a los distintos personajes y las conversaciones que tuvieron con otros (los padres con padres, los Rovers con Rovers). Deberán asumir el personaje que eligen o les toca de la mejor manera posible, poniéndose en su lugar, expresando pensamientos y sentimientos: el dirigente enojado que envía el mensaje, aquel que recorta el mensaje y lo transmite, el padre que lo escucha y lo que conversa con los otros padres, el Rover que escucha y conversa con los otros Rovers.

El coordinador les da unos minutos para preparar la dramatización. De acuerdo con la situación puede hacerse de forma libre (que el grupo decida de qué manera hace la obra) o con un guion orientativo con roles y comportamientos establecidos (tarjetas con lo que deben caracterizar).

Los actores realizarán la puesta en escena de la obra y los espectadores observarán. Con posterioridad debatirán sobre lo sucedido en la puesta en escena y los detalles expresados por cada uno de los personajes en la situación representada lo que incluye gestos, actitudes, expresiones verbales, etc.

El coordinador invitará y guiará a actores y espectadores en el análisis de cómo esta y otras situaciones donde se descontextualizan los dichos o se viola la privacidad de lo que una persona en confianza conversa con otra, inciden en la vida del grupo y en la relación entre los miembros de la comunidad

De travesías y talleres... experiencias comunitarias



En el capítulo sobre el servicio Rover recordábamos que B-P nos habla de dos tipos de Servicio, el Rover y el Servicio Social que los Rovers realizan en distintas tareas. Las dos actividades tienen puntos en común tanto en la Travesía Rover como en el Servicio Permanente que el Clan realice. Muchos clanes confunden los términos cuando no son lo mismo. Escuchamos de Rovers que realizan tareas de acompañamiento y apoyo escolar en los barrios más humildes o atención en merenderos y comedores infantiles sin pensar en que lo que realizan es un Servicio Social, en tanto se convierte en tarea con una continuidad específica o permanente que responde a una necesidad de la comunidad. Sin dudas son muy buenas acciones de asistencia con relación al otro y los otros, pero la carencia de conceptualización por parte de los Educadores Rovers y de los clanes terminan siendo una limitante lo que se convierte en un problema, ya que lo que pueden ser acciones específicas de Servicio Social se autocensuran o no prosperan por considerarlas ajenas al Roverismo... como si solo valiera el Servicio Rover hacia dentro

y con los niños del grupo y no fuese adecuado el Servicio a niños de la comunidad o a la comunidad en sí.

¿Cómo pensar en actividades de Servicio Social que no se realicen desde la posición del colonizador y que abran a la posibilidad de que cada uno de los participantes sea actor en el trabajo que realiza? Los dispositivos artísticos - artesanales son la mejor opción de intervención cuando operamos tanto con niños como con comunidades. Si con la Metodología Participativa apuntamos a la producción de la comunidad en torno a lo político, con los dispositivos artísticos artesanales apuntamos a la posibilidad de que los participantes puedan constituirse como sujetos actores a través de la realización de distintas actividades, que no son solo diversión. Richard Sennet en su libro «El artesano» definía al taller como el «espacio productivo en el que las personas tratan las cuestiones de autoridad en relaciones cara a cara. Esta austera definición no solo atañe a quien manda o a quien obedece en el trabajo, sino también a las habilidades como fuente de la legitimidad del mando o de la dignidad de la obediencia. En un taller las habilidades del maestro pueden valerle el derecho de mandar, y aprender de ellas y asimilarlas puede dignificar la obediencia del aprendiz o del oficial».

Sennet nos indica cual es la ***posición que conviene ocupar*** al Rover que coordina un taller, que es la autoridad que se encuentra legitimada en el conocimiento de la Técnica regulándose las relaciones del taller por medio de las reglas de trabajo y no el capricho de quien coordina. En el caso de un taller de producción de objetos artesanales, la forma adecuada



de trabajo es que quien coordina, también produzca sus objetos, de manera de no quedar en el lugar del maestro de escuela que vigila como trabaja el alumno, sino como aquel que enseña la técnica y mientras se la va aplicando se le puede llamar y consultar sobre el hacer. La posición siempre es la misma, pero la forma que adquiera dependerá del taller; si se está trabajando con la escritura, la presencia de diccionarios es fundamental, porque es allí donde hay que buscar «como se escriben las palabras» y no en el tallerista como depositario del lenguaje correcto.

Hay diversidad de talleres que un Clan puede realizar ¿Cómo no pensar en la posibilidad de realizar un taller de escritura o diario mural en una escuela rural donde nos albergamos en una travesía? ¿y un taller de títeres a partir de cuentos elegidos por los niños? ¿y que es una huerta comunitaria sino un taller donde a su vez se ponen en juego los saberes populares de quienes participan? ¿Acaso con un taller de Bricolage los actores no pueden construir o embellecer las cosas que tienen? ¿qué decir de un taller de música, y por qué no, de construcción de artefactos musicales? Las posibilidades son infinitas, la única condición es que deben contar con el deseo del Rover en la actividad ya que es imposible hacerla bien si no se disfruta de lo que se hace, única garantía para no avasallar a los participantes al convertirlos en «alumnos», de allí que a la hora de elegir qué taller llevar a la comunidad la pregunta por los propios deseos de los Rovers es inevitable.

Los tiempos del taller

Dentro de las consideraciones al momento de organizar y coordinar un taller o una serie de talleres artísticos- artesanales debemos tener en cuenta que en estos espacios creativos no operamos con el Ver – Jugar – Actuar en tanto no se trata de

un análisis crítico, sino con nos guiamos por dos tiempos particulares con características propias que de trabajarlos bien operan por sí mismos de forma positiva para la expresión y desarrollo de una subjetividad afirmativa. Los tiempos son los siguientes.

(1) la decisión de los participantes de ser parte de un taller instituye un **primer tiempo** donde es necesario que se establezcan lo que llamamos ***ritos y ceremonias mínimas*** que permitan constituir el espacio del taller que tendrá una estructura determinada de funcionamiento donde nos saludamos, comenzamos de cierta manera, dejamos las cosas en lugares asignados, establecemos pautas técnicas para el desarrollo de la tarea, finalizamos las reuniones de determinada manera. Para los niños este tipo de «***ceremonias mínimas***» permite ***intervenir sobre lo indiferenciado y sin límite operando como condiciones para el hacer y el decir***. Este primer tiempo es lo que Giorgio Agamben en «Infancia e historia» denomina ***transformación del rito en estructura***.

(2) El rito del taller será necesario para que un trabajo o una producción contingente se transforme en experiencia que obtenga relevancia poniendo en primer plano la subjetividad del participante para poder trascender a ella en tanto se convierte en marca o escritura subjetiva, que proviene del centro del ser por lo que, aunque suene redundante el término, se constituye como proceso de subjetivación. El taller no es una clase que introduce conocimientos bancarizados, es un espacio donde podemos encontrarnos con la posibilidad de la ausencia de un camino determinado necesario para poder crear, pero esto tiene una trampa. Que no exista un camino determinado no quiere decir que no existan caminos que



en nuestro caso son aquellos que se transmiten por la Técnica entendida como conjunto de saberes sobre el hacer que se constituyeron a lo largo del tiempo y por lo tanto, son transmisibles; aquellos que nos permiten hacer ver (producir) lo que deseamos crear. Es en este momento nos encontraríamos con el segundo tiempo del taller, donde a decir de Agamben la estructura se transforma en acontecimiento, en un pro-ducto singular cuyo mejor destino es la circulación intersubjetiva para su reconocimiento.

La historia de Vashi y Ramón¹²

Además de la posición conveniente que debemos ocupar en un taller, una de las preguntas que todos se realizan es ¿Cómo lo hago? No hay una receta determinada para ello, recurriremos a la analogía de dos cuentos de Peter Reynolds que son muy sencillos, pero nos orientan con la metodología que tenemos que usar, y con la que no tenemos que usar; ellos son la historia de Vashi y Ramón, los cuentos se llaman «El punto» y «Casi».

Vashi era un niño común que por distintos motivos en el taller de arte no puede cumplir con las consignas y por ello se frustra, se enoja, desordena el trabajo de los otros. Un día la profesora le pide que hagan un dibujo y no sabe qué hacer, clava el lápiz en la hoja, y cuando lo va a entregar la tallerista le pide que lo firme. A la otra semana cuando llega a la reunión encuentra colgado en la pared un nuevo cuadro y se da cuenta

¹² <https://cuentosparamatilda.wordpress.com/2014/06/27/el-punto-casi/>

que era su hoja con el punto que había realizado y firmado ¡Habían hecho un cuadro con su punto!, a partir de allí empezó a hacer nuevos puntos... pero comenzó a utilizar colores, luego los puntos fueron redondeles, luego dibujos con puntos... a partir de allí comenzó a crear y su imaginación lo llevo a comenzar a construir nuevos mundos.

La historia de Ramón es en un principio opuesta a la de Vashi. A él le encanta dibujar, lo hace a toda hora y en todo lugar. Un día su hermano mayor León comienza a burlarse de los dibujos, de que no estaban bien, que siempre les faltaba algo. Ramón se enfada mucho y comienza una carrera desesperada por ajustar sus dibujos al modelo, carrera imposible porque siempre encontraba un detalle por el cual lo que expresaba en el papel nunca era exactamente igual de lo que copiaba o imaginaba, al no ser exactos comienza a hacer bollos de papel y tirarlos. Un día Ramón no soporta más y decide que no merece la pena dibujar, mientras observa que su pequeña hermana se llevaba los bollos de papel. Ramón decide seguirla y cuando entra en la habitación se encuentra con las paredes llenas con sus dibujos descartados, pegados con cinta en distintos lugares ¿Qué hiciste? – dice Ramón- ella le contesta que le encantan sus dibujos y le muestra el preferido, un jarrón. Ramón la corrige diciendo que no era un Jarrón, que «casi era un jarrón»... la hermana le contesta **«me encanta tu casi jarrón, es hermoso»** y le mostró su lista de preferidos. Ramón pudo cambiar su punto de vista para darse cuenta de que el **«casi»** tenía su magia, al permitirse el «casi» volvieron sus ganas de dibujar.



Trabajar con el Clan sobre estos cuentos antes de comenzar a realizar algún tipo de taller, también puede ser inspirador para los Rovers que estarán a cargo de la coordinación, quitando el peso de pretender la perfección de la tarea, ubicando cual es el lugar que conviene ocupar en el proceso creativo. La belleza en arte está en el detalle que siempre es lo más propio, y a veces no coincide con el ideal estético de principios de siglo XX; de hecho, el verdadero arte utiliza las reglas técnicas para construir a partir del detalle, como el gran artista Duchamp que colgó un mingitorio en una pared y con eso hizo una obra, o aquellos que convierten la basura en objetos artísticos.



El taller de títeres.— Unos palos bien ubicados y una tela con un rectángulo cortado en el medio es la base de un teatrillo de títeres o marionetas ambulantes. Si a ello le agregamos la construcción de títeres con los personajes de un cuento realizados con cartón y papel mache, construimos un pequeño guion, nos encontramos en condiciones de presentar una obrita de títeres para niños.

Una buena forma de iniciarse en este tipo de actividad es comenzar con la realización de los personajes de la selva, ya que nos permiten teatralizar cuentos del Libro de las Tierras Vírgenes para los lobatos del grupo y, en el caso de transportarlo en una travesía o campamento donde una de las actividades planteada sea trabajar con un teatro con niños del lugar, tener la experiencia previa del trabajo con los lobatos. Si nos dejamos llevar por los sueños, incluso podemos pensar en un Rover Moot donde cada Clan lleve su teatro y sus títeres y ellos mismos sean parte de un taller sobre talleres de títeres que culmine con una serie de espectáculos en algunos sectores de la ciudad, donde los niños puedan disfrutar de distintas obras ¡todo un festival para los chicos unido a un aprendizaje para que los Rovers se animen a replicarlo en sus lugares!



La exposición de la obra de parte de los Rovers puede ser una posibilidad de inicio de un taller; también puede iniciarse construyendo una obra con un grupo de chicos. En algunas experiencias que he realizado en vez de trabajar con títeres de papel mache (que necesitan tiempo de elaboración) lo he hecho con siluetas que cumplen una función similar, incluso si las pintamos con pintura fluorescente y agregamos una «luz negra» podemos hacer la obra de teatro de siluetas a oscuras con las marionetas brillando, logrando mayor atención al disminuir los estímulos visuales que provocan distracción. El teatro de títeres con siluetas es muy ágil cuando en taller trabajamos distintas obritas.



¿Por qué son importante los títeres? Desde que somos niños hasta la pubertad, las figuras de autoridad son vistas como un todo del cual dependemos. El pensamiento mágico infantil les da cierta aura de perfección e ideal, aunque la autoridad no se comporte de la mejor manera, por ejemplo, sea violenta con los chicos. ¿es que el niño no se da cuenta que el adulto es violento? Si, lo hace, pero cree que es normal y muchas veces también cree que si lo golpearon es porque él hizo algo mal no porque el adulto se equivoca. No quiero complejizar el tema porque da para mucho, pero cuando esta figura de autoridad empieza a caer para el niño es algo terrible, aunque no hace tanto ruido como la caída de los padres en la edad del adolescente, esta es más brusca. Si presentamos cuentos e historias que gustan a los niños, pueden encontrarse con un personaje bueno y uno malo, así tal cual son vistos los adultos o cuidadores, como aquellos que pueden amar, pero también lo contrario. Los cuentos y las historias con varios personajes (como el Libro de las Tierras Vírgenes) ayudan a ubicar distintas facetas de la autoridad en varios personajes que nos permiten trabajar sobre ellos, no debemos olvidarnos de que los niños se van identificando con estos aspectos y en su vida posterior los repiten como patrones de conducta, a no ser que tengan la posibilidad de jugar con otras identificaciones.

El teatro de títeres trabajado como taller es maravilloso. Por medio de lo lúdico y distintos personajes los niños van descompletando las figuras del Adulto. Pensemos en cómo el Libro de las Tierras Vírgenes logra dividir la idea de una autoridad total que es la que prima en la infancia respecto de los padres y cuidadores, permitiéndonos jugar y crecer con

ello: Akeelah es la autoridad que se gana por la fortaleza y el combate con otros. Bagheera la autoridad ganada por la astucia, agilidad, el saber técnico. Raksha la autoridad ganada por la protección de los cachorros. Baloo la autoridad que otorga la sabiduría. Hathi la autoridad de la Ley que rige para todos. Kaa es quien rescata a Mowgli de sus enemigos los monos, es una serpiente temida por todos por ser dura e intransigente, sin embargo, salva a Mowgli, pero no de mala gana, aunque fue difícil convencerla al principio, es terca, y si no la convences te elimina]; por el otro lado Capucha Blanca es una cobra que cumple con un objetivo que ya no tiene sentido que es resguardar el tesoro de sus cuidadores que ha han muerto. Shere Kan es aquel que se pone por encima de la ley y mata al otro, la autoridad surgida del temor a la muerte. Tabaqui la autoridad que se obtiene como dádiva de ser serviles a los poderosos.

Piensen en todos esos personajes poniéndose en juego en distintas oportunidades de acuerdo al cuento o capítulo que se escenifique, permitiendo a través de la fantasía ubicar de forma analógica distintas situaciones que nunca van a contar pero si pueden representar (en esto el teatro de títeres y el juego tienen su similar, a partir de ellos los niños intentan elaborar distintas situaciones), armar entre ellos los diálogos, hacer una interpretación libre. Además, el taller como tal nos permite hacer uso de distintas actividades tanto sea de dibujo de personajes, escenas, construir nuestros títeres, construir pequeñas historias nuevas que se trabaja en el taller, poder hacer de titiriteros presentando ellos la obra... muchísimas posibilidades que los talleristas pueden poner en juego de acuerdo con los participantes.



El taller de escritura.— Roland Barthes decía que la escritura es «ese compromiso entra una libertad y un recuerdo» lo que nos permite definirla como una **«libertad recordante»**; continúa diciendo «como libertad la escritura es solo un momento, pero ese momento es uno de los más explícitos de la historia».



Para organizar un taller de escritura lo primero que hay que tener en cuenta que la escritura no es solamente el uso de palabras con el alfabeto. Realizar un dibujo, tomar una foto, escribir una historia, son actos de escritura que pueden ponerse en juego en el taller. En cada uno de ellos nos encontramos con un acto de subjetividad.

Si a los niños o adultos reunidos les pedimos que repitan imaginariamente el camino que realizaron desde su casa al taller y le solicitamos que dibujen aquello que les llamó la atención del camino, los invitamos a realizar un acto de

escritura. Si a esto le agregamos poner un título o hacer un breve escrito en cada uno de los dibujos y armamos un mural con todos ellos, donde a cada uno pueda presentar su obra y conversar sobre ella, tenemos un momento donde la subjetividad de cada uno de los participantes es puesta al servicio de construir el territorio de lo común, de lo intersubjetivo, de la posibilidad de palabra.

Si con los chicos o los adultos salimos con una cámara o utilizamos la cámara del celular y les pedimos que tomen una foto (una sola) de un detalle que les llame la atención, también realizamos un acto de escritura en la impresión fotográfica, impresión de ese detalle donde algo de la subjetividad se revela. Si repetimos el procedimiento y con una impresora imprimimos en baja calidad las fotos, podemos invitarlos a escribir el por qué les llamó la atención o una historia que se les ocurra a la manera de relato y nuevamente nos encontramos con un acto de escritura y construcción de la intersubjetividad similar al de párrafo anterior.

Si el taller es con niños, la escritura tiene algo de lo lúdico, quizás no se pone en juego la «libertad recordante» de la misma manera que en el adulto, pero si la necesidad de buscar resoluciones a lo que puede llegar a ser un presente traumático y aplastante, con la posibilidad de imaginarlo. No en vano Freud en un texto trabaja la relación entre el poeta, el fantaseo y el juego de los niños, es por todo esto que en algunas disciplinas se analizan los dibujos y las producciones infantiles como indicadores diagnósticos (que no es lo que vamos a hacer ni corresponde). Desde esta perspectiva incluso una imagen horrorosa y siniestra producida en el espacio del taller ya es un



modo de ubicar eso mismo fuera del cuerpo en un intento de tramitar experiencias reales o fantaseadas. La Construcción de relatos ayuda a establecer un alter ego al que le suceden cosas, permitiendo al escritor tomar distancia y hacer algo con lo que le ocurre. Aunque parezca poco, es mucho mejor que nada. De una manera u otra, él es el protagonista más allá de nombres y personajes.

Si el taller es con preadolescentes y adolescentes, el trabajo con libros orientados a esa edad dispuestos en una pequeña biblioteca para tal fin suele ser muy productivo. Desde siempre los **textos** han servido para que los púberes y adolescentes pudieran **encontrar algunos reflejos propios en los personajes de los cuentos**, de hecho, el taller de escritura puede realizarse primero una lectura donde cada uno elige un libro y luego a partir de la extracción de una parte de lo leído, escribe un texto propio que comparte con los participantes en un segundo momento. Si el texto es un Guion, incluso como parte del taller puede representarse una mini – obrita de teatro incluso con disfraces.

Es sorprendente lo que aparece con esta metodología, recuerdo el caso de un adolescente que del clásico «Mundo Anillo» de Larry Niven extrae de la figura del Titerote el efecto de goce denominado *tasp*: *«No olvides que recurriré al *tasp* siempre que me obligues a ello. Haré uso de él si me pones nervioso, si recurres a la*



violencia con frecuencia o si me asustas a menudo; pronto no podrás prescindir del tasp. Y puesto que lo tengo quirúrgicamente implantado en el cuerpo, sólo matándome podrías apoderarte de él. Y aun entonces continuaría tu innoble dependencia del tasp.» Este párrafo motivó a escribir sobre el efecto de las drogas en los chicos del barrio, como si fuera un tasp al que se recurre cuando se está nervioso o ante los problemas de violencia y abandono. El efecto «tasp» se apodera cada vez más de los chicos a tal punto de no poder desprenderse de la droga, como si fuera una parte de sí mismo.

En los talleres de escritura siempre es muy útil la confección de murales y lo que es mejor, el armado de una revista cada cierto tiempo donde los autores seleccionan las escrituras que van a publicar (dibujos, fotos, textos) El formato más interesante es el de fanzine ya que a diferencia de otro tipo de publicaciones, se realiza cuando hay material suficiente (no tiene fecha de publicación). En uno de los talleres de escritura que supervisé en mi trabajo, como uno de los participantes producía muchos dibujos, el grupo decidió que un mismo número del fanzine tendría distintas tapas para dar lugar a la producción del participante. El taller de escritura siempre nos brinda la posibilidad de que algo singular, un deseo o un gusto, logre su expresión por este medio, pueda socializarse para reconocerse y ser reconocido por los otros.

El Taller de música y canto.— Para cualquiera de los grupos de edad la música y el canto son dos actividades que bien orientadas tienen buenos efectos en la subjetividad, no es casual que los talleres de música, canto en grupo (coral) y orquestas juveniles sean una de las estrategias de abordaje en



poblaciones en riesgo, cuando los estados destinan recursos a los barrios.



Galeano decía que los seres humanos estamos hechos de palabras y de historias, habría que agregarle que en los brazos de nuestra madre es donde descubrimos el ritmo y la melodía que muchas veces al ser arrullo, no tiene palabras sino está hecho de sonidos musicales, casi guturales que nos tranquilizan y adormecen, que nos ponen en contacto con nuestros propios sonidos del cuerpo como el latido del corazón. La música está desde el comienzo con sus efectos en el cuerpo y en las palabras que pierden su sentido para convertirse en melodía... por esto último aun siendo adultos podemos cantar canciones en inglés sin saber inglés porque funcionan como arrullo para el alma, o un llamado a despertar del cuerpo.

En los talleres de música esto puede palparse que el canto mueve al cuerpo y el cuerpo mueve al canto. Los pueblos lo saben muy bien, de hecho, la música se entreteje con la

geografía y el modo de estar en el mundo, de cómo se lleva el cuerpo y el trabajo en un lugar determinado. Quien ha visitado el noroeste argentino y sale a caminar por esos bellos pasajes puede entender de otra manera la relación de la música andina con el estar-siendo en ese lugar específico del mundo que se lo lleva en el cuerpo, aunque se migre a otros lugares. Juan Carlos Saravia uno de los líderes del grupo de folklore «los Chalchaleros» decía que el modo cantar la samba que los hizo famosos era producto de subir y bajar los cerros a caballo, donde el paisano por momentos se queda sin aire. Se canta como se vive con el medio y por transmisión simbólica familiar y comunal. En Las ciudades a veces esos sonidos están ocultos porque los jóvenes están siendo habitados por los sonidos que años más tarde serán un eco en su cuerpo. En un taller de música con adultos esas historias corporales - musicales resurgen cuando los cuerpos se encuentran con los sonidos que los fueron habitando en su historia. En el caso de los ***adolescentes y jóvenes*** el taller puede constituirse en un espacio donde ***sonorizar lo que le pasa en el cuerpo pudiendo operar como regulador de los excesos y los afectos***, su relación con la microgeografía urbana o suburbana, el ritmo y las palabras como mandato social que al ser cantadas tienen posibilidad de fugar sentido en la articulación con la melodía y el ritmo.

Existen varias modalidades de realizar talleres de música. En una experiencia que realice con un grupo de adultos, la actividad se hacía a partir de los temas musicales que cada persona aportaba (parte de su historia, volvemos al punto de la «libertad recordante») más una guitarra del tallerista y el trabajo coral en cada una de las reuniones incorporando



distintas técnicas de canto grupal y la inclusión de algunos elementos de percusión. En este taller de canto había participantes que no cantaban, sino disfrutaban del espacio o se sumaban con la percusión, esto solo es pensable desde una mirada donde entendemos que la música tiene efectos distintos de acuerdo con las personas, sean para los que la ejecuten o para quienes la disfruten (de allí que había miembros que más que interpretes eran gustosos espectadores) En ambos casos sus efectos se notan en el cuerpo y en el movimiento de los afectos.

En esta experiencia cada uno de los temas aportados por los participantes despertaban recuerdo e historias que se convertían en una invitación a conversar y formar lazo con otros en el «mientras tanto», que era ese tiempo mientras pasábamos de una cosa a otra, que muchas veces lo alargábamos de forma calculada, en tanto aparecía el reconocimiento mutuo en un rasgo común, o lo singular del rasgo de origen de uno de los participantes que necesitaba ser alojado ¿Cómo sería esto? Muchas personas como modo de supervivencia social ocultan o no hablan de sus orígenes, a veces porque son extranjeros, de pueblos originarios, del campo, etc.; por lo que no solo es importante el reconocimiento del rasgo sino darle lugar, tal es el caso de una participante Mapuche que aporta una canción en su lengua de origen y se la invita a incorporar su «kultrun» (instrumento de percusión mapuche) como ritmo base. Como podrán darse cuenta se fue eligiendo un repertorio que no obedecía a aquello que se «podía cantar mejor con estas voces» sino a aquello que nos habita y hace que cantemos. Es con ese repertorio que comienzan los ensayos con distintas técnicas que aporta el

tallerista para finalmente en una fiesta de la comunidad, participar como parte de los espectáculos.

El canto en grupo tiene la ventaja del «efecto tribuna de futbol» que es lograr un sonido aceptable, aunque cada uno de los intérpretes no cante muy bien para los cánones culturales. El buen efecto es posible siempre que no se grite. ¿Por qué importa? Galeano decía que estamos contruidos de palabras y por qué no, también de música. Todos estamos habitados por distintos mandatos que en algunos casos son dañinos a la manera en tanto injuria (Sos un inútil, no servís para nada, idiota, siempre te va a ir mal en la vida, etc.) y en algunos casos por distintas formas de violencia que se ha ejercido históricamente en nosotros que pierden peso ante las otras voces que nos habitan, los sonidos, cantos; de hecho, es difícil pensar lo grupal y lo popular sin el canto y la fiesta.

Un esquema de trabajo de posible con adultos, del que he hecho referencia en otro lugar¹³ implica partir de la premisa de que el repertorio debe ser elegido por los participantes y ofrecido por el tallerista (en especial lo que es ejercitación). El taller se realiza teniendo en cuenta los siguientes ordenadores:

La voz hablada marcando en un primer momento golpecitos sobre el cuerpo, en un segundo momento marcas en el espacio.

Trabajo sobre ajustes de ritmo (fluctuante – puntual).

¹³ Hpracio Wild. «Fictionist: el sujeto en los dispositivos artísticos artesanales». 2012, Ed Vergara



Marcación y subdivisión de tiempo: Primero se canta al unísono, luego a dos voces por terceras superpuestas trabajando las formas a – a (estribillo) y a – b – a (estrofas y estribillo)

Se trabaja con el silencio como un elemento natural de la canción, se ejercita respiración para trabajar la intensidad vocal.

Se ensaya sobre la forma de interpretación (carácter): alegre, triste, juguetón, etc.

Se experimenta con *Hostinato Metódico* (frase que se repite toda la canción) y *Quot Libet* (ensalada) que es el canto de dos estrofas a la vez con distinta armonía.

Muchos son los talleres que podremos realizar teniendo en cuenta las cuestiones generales aquí planteadas, todas las formas de expresión humana puede ser objeto de talleres y no es necesario separarlas tajantemente, sino hacer un buen uso de ellas. Espero que estas indicaciones generales puedan ser útiles para los Rovers y Educadores.



APÉNDICE

Historia del Roverismo¹⁴



Desde la fundación de los Scouts en 1907, siempre existió la preocupación por agrupar a aquellos muchachos que salían de la Tropa. A este respecto, H. Geoffrey, conocido como 'Uncle' Elwes, editor de La Gaceta de la Oficina Central, funda en 1914 la *Sociedad Amiga de los Scouts* (Scouts Friendly Society) la cual agrupaba a personas y Scouts mayores de 16 años que recibían una revista semanal sobre el Escultismo; ésta, posteriormente, se da a la tarea de crear la Hermandad Baden-Powell de Scouts Mayores (B-P Guild of Old Scouts); el objetivo de esa Hermandad, que quedo registrada ese año, en su proyecto original fue el siguiente:



- *Conservar los muchachos Scouts en contacto los unos con los otros y en contacto con el Movimiento Scout después de dejar la Tropa y entrar de lleno a la lucha por la vida.*
- *Conservar el ideal de la buena ciudadanía que les ha sido promovido en los Scouts.*
- *Atraer hacia el Movimiento a jóvenes que no hayan sido Scouts, proporcionándoles la oportunidad de servir a su Patria.*

Esta idea no pudo desarrollarse ampliamente debido a la

¹⁴ Obtenida de: Walker, C., Scouting Milestones. Publicado en <http://scoutguidehistoricalsociety.com/>

primera Guerra Mundial, sin embargo, Baden-Powell escribió en junio de 1914:

Por medio de los centros locales de esta Sociedad, esperamos proveer Clubes en todos los núcleos Escultistas, en los cuales puedan mantenerse en contacto los Jefes de Tropa, los Antiguos Scouts y todas aquellas personas que se interesen por el Movimiento. La única condición para pertenecer a dichos centros es la de ayudar al Movimiento Scout en la mejor forma que pueda cada uno. Es el propósito establecer entre los **Antiguos Scouts**, rangos y deberes, por medio de los cuales puedan conservarse en contacto con los ideales del Escultismo y al mismo tiempo ser de utilidad a los Maestres y a los Scouts.

El problema de los antiguos Scouts continuaba ocupando la atención de los Comisionados¹⁵ y de los Maestres, lo que dio como resultado la formación de Clubes por la Sociedad Amiga de los Scouts en conexión con muchas Tropas, siendo uno de los primeros, el *Club de 'Uncle' Elwes*, denominado *Club Scout San Jorge* de la Primera Tropa de Colchester. Estos experimentos hicieron que B.-P. escribiera en la Gaceta de la Oficina Central, de enero de 1917, lo siguiente:

Por largo tiempo hemos venido considerando útil construir una rama de «Scouts Mayores» Pero nos queríamos abstener hasta el fin de la guerra. Acontecimientos recientes han colocado esta cuestión en primera línea y la pregunta es: ¿Qué medidas deben adoptarse en un futuro cercano?

¹⁵ Lo que conocemos ahora como director o encargado de Distrito en muchas organizaciones.



Parte del adiestramiento de los Scouts Mayores tendría naturalmente que incluir el someterse a pruebas para adquirir insignias cuyas normas fueran superiores a las de los Scouts, y con vistas a especializarse en alguna rama de la industria, del comercio, etc., para que esto sea útil en su vida futura.

Unos meses más tarde se promulgó un esquema más definido basándose en un problema triple:

1. Cómo mantener a los Antiguos Scouts bajo influencias benéficas.
2. Qué hacer con tantos Scouts que volvían del Servicio Militar ansiosos de reanudar el trabajo con su Tropa.
3. Qué hacer con aquellos muchachos que a los 16 o 17 años descubrían la existencia del Escultismo y ya eran demasiado grandes para inscribirse en una Tropa formada de chicos de edad muy inferior.



Se comenzó por obtener los puntos de vista de los Comisionados y de los Maestres y, al hacer experimentos con «Scouts Mayores», «Scouts de Servicio», «Scouts de Comercio» y otros por el estilo, se tomó la resolución, en marzo de 1917, de nombrarlos *Scouts Mayores* (Seniors Scouts) en una conferencia de Comisionados en Matlock, Derbyshire. Este nuevo esquema buscaba que los chicos mayores de 14 años se vincularan, una vez terminada la escuela, con la educación técnica y, mediante exámenes se incorporaran, a la vida laboral; sin embargo, la guerra y la poca capacidad de encarar este enorme trabajo por los Maestres en

la aplicación de exámenes de capacitación, hizo que nuevamente esto se fuera abajo.



En agosto de 1918, Baden Powell escribe en la Gaceta de la Oficina Central: «Nuestro panfleto para Scouts Mayores (o Rovers como aparentemente desean ser llamados) está en la prensa y, espero, sea de utilidad para los Maestres y los Scouts Mayores.»

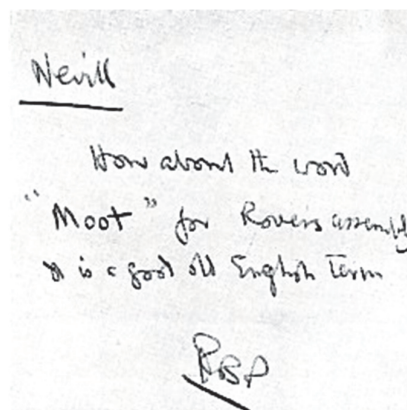


Consecuentemente, después de regresar victoriosos, los Scouts, de la Guerra en Francia y, mediante la influencia del famoso *Club Scout San Jorge*, caracterizado porque todas las noches atendía a viejos camaradas, soldados y militares, da como punto de partida a las primeras reuniones para *Viejos Scouts*. Finalmente, se pone a la venta un folleto que apareció en septiembre de 1918 y que se intituló: *Reglamento de los Rovers* en donde, entre otras cosas, Baden-Powell menciona cómo organizar una pandilla o equipo (Crew), y cuáles deben ser los requisitos de un Jefe de Pandila (Clan¹⁶) y cuáles son los objetivos del Roverismo; también sugiere actividades al aire libre y da consejos acerca del uniforme, etc. Por primera vez ya no se usa el término Scout grandes o viejos, sino el de jóvenes adultos. Este folleto constituye el punto de partida de la Rama Rover en el Movimiento Scout. Este reglamento, como era natural, fue de índole provisional y requirió de considerables cambios y revisiones conforme los años pasaron; pero vale la

¹⁶ La traducción que se hizo al español se modificó a Clan y prácticamente así se aplica en toda el habla castellana, sin embargo, esta no corresponde al significado original.



pena hacer notar que **en dos años se hicieron diez ediciones** con 26,500 ejemplares.



Al principio B. P. fue tomando conceptos de la Tropa de Scouts pero poco a poco fue incorporando nuevos conceptos como el de Moot.

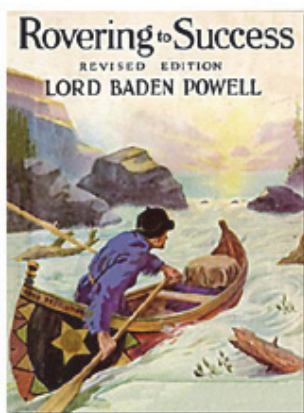
El siguiente paso fue la publicación en dos partes, abril y noviembre de 1920, de notas sobre la capacitación de los Rovers. El cambio más importante hasta entonces fue el aumentar la edad mínima de los 15 a los 17 años y medio.

El primer Comisionado de Rovers de la Oficina Central fue el coronel Ulick de Burgh, quien había estado asociado con Baden-Powell y el Escultismo desde un principio, siendo el indicado para dirigir el Roverismo en sus etapas iniciales, siendo que a su muerte dejó tras de sí, una impresión profunda y duradera de la vida e ideales de los muchos Rovers y Clanes establecidos a través de Inglaterra.

La primera ocasión que tuvieron los Rovers y el Movimiento Scout de presentarse en conjunto ante el público fue durante el Jamboree Mundial de Olimpia, en agosto de 1920. Tras bambalinas, desempeñaron diferentes trabajos en los distintos campos, y con tan buena voluntad que, desde

entonces, quedó establecida y reconocida firmemente esta nueva Rama.

En 1921 debido a la falta de guía, algunos Rovers se empezaban a desviar de las *ideas principales*, así que la Gaceta de la Oficina central emitió un reporte, en octubre 6 y 7, sobre las recomendaciones de la *Conferencia de la Oficina Imperial* en donde se declaró: «Un Rover Scout, es usualmente un Scout Mayor de 17 años en adelante». Esto nos pone de manifiesto cómo en ese tiempo aún se manejaba el sistema de Scouts Mayores, lado a lado con los Rovers. Dicha conferencia expresaba la meta final de los Rovers: «Retener a los chicos grandes de forma activa en los Scouts... con el propósito de que se conviertan en Maestros o trabajadores por el Escultismo». El propósito del Baden-Powell estaba definido y como posteriormente lo escribió: «Después de estas reglamentaciones, el Roverismo empezó a tener éxito».



El siguiente paso en su desarrollo fue la publicación del libro ***Roverismo hacia el Éxito***, en noviembre de 1922. Este libro estaba dirigido a los mismos muchachos con la intención de estimularlos, inspirarlos y aconsejarlos como Rovers, pero **no se ocupó de establecer para ellos o para los que los dirigieran las actividades que habían de desarrollar ni la forma de hacerlo**. Como era de esperar, el libro se vendió ampliamente y logró, más que nada, entre los Rovers y otras personas, presentar a consideración las enormes posibilidades del Roverismo.



Hasta entonces, no se había hecho ningún ensayo para establecer pruebas definidas de la eficiencia Rover; pero en la edición de: *Programa, Organización y Reglamento* de 1923, apareció la primera serie independiente de Pruebas Rovers.

En el Jamboree imperial de Wembley, en 1924, de nuevo demostraron los Rovers su eficiencia, quedando a cargo de ellos trabajos tales como los de policía, guías, encargados del trabajo de transporte ferroviario, etc. **En noviembre de ese año la ceremonia de Investidura Rover, sugerida por Baden-Powell, fue usada por primera vez.**

En 1926 se efectuó en Londres la primera reunión Rover en forma de *Moot*. El Albert Hall, durante la noche de Pascua, se encontraba lleno de Rovers llegados de todas partes de las islas británicas para presenciar la representación de la Ceremonia de Investidura de Caballería al «estilo de la Edad Media». El *Moot* concluyó con la conferencia en donde se discutieron importantes puntos y problemas. Entre los puntos discutidos figuró el de los Scouts Diplomados que debían servir de Guías¹⁷ en los Clanes de Rovers.

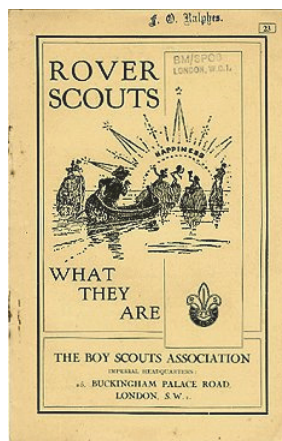
La cuestión de los Guías fue ampliamente destacada en forma importante por los Rovers mismos; se había seguido la idea de que los Rovers «debían dirigirse a sí mismos», pero la necesidad de una dirección y guía especial quedó ahí expresada de una manera definitiva.

El número creciente de Clanes de Rovers hizo sentir, también, la necesidad de un reajuste en la organización de la

¹⁷ Al principio los Rovers usaban términos de la Tropa de Scouts; los Guías de Clan es lo que ahora conocemos como Piloto Rover.

asociación Scout para dar lugar a esta nueva Rama. Este asunto se trató de lleno en la Conferencia Scout abierta que se celebró en Bournemouth, en 1927, y que dio por resultado el sistema de grupos con *Maestres Diplomados*, como: Jefe Rover de Distrito, Jefe Rover y Subjefe Rover; nombramientos que se entregaron por primera vez en 1928.

En agosto de 1929, se celebró el Jamboree de la mayoría de edad del Escultismo, reuniéndose en Arrow Park cincuenta mil Scouts. Toda la parte administrativa de este campamento estuvo a cargo de Maestres apoyados animosa y virilmente por un considerable número de Rovers. Esta ayuda y trabajo hecho por los Rovers pareció sorprender a muchas personas, a juzgar por las abalanzas expresadas, pero, después de todo, era de esperar que el Escultismo proporcionara los elementos necesarios para hacerse cargo de una reunión de esta magnitud; lo contrario habría demostrado que no valía la pena. Los Rovers que ahí intervinieron estaban sumamente complacidos de que se les hubiera presentado la oportunidad de demostrar su gratitud al Escultismo por lo que de él habían recibido y, al mismo tiempo, demostrar el valor de su educación.

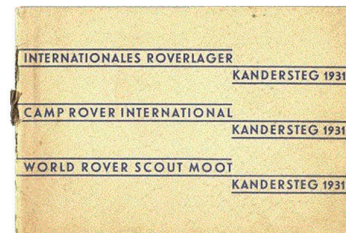
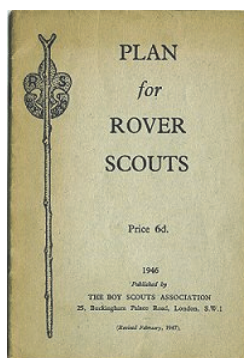


En el mismo año, 1929, la Oficina Central publica *Rovers Scouts*. ¿Qué son ellos?; ésta no es una obra directa de Baden-



Powell, pero indudablemente intervino en su edición.

En agosto de 1930 se celebró un tercer *Rover Moot* nacional en Auchengillan, en los campos Scouts de Glasgow y en agosto de 1931, en Kandersteg Suiza, un *Rover Moot* mundial al que asistieron tres mil Rovers de veintitrés naciones distintas y de quince de la comunidad británica. Un segundo *Moot* mundial tuvo lugar en Ingaroo, Suecia, en 1935, siendo Jefe de Campo del *Moot*, «Su Alteza Real», el Príncipe Gustavo Adolfo, de Suecia. Este *Moot* fue aún más representativo que el primero e incluyó un contingente británico de mil doscientos Rovers. El escenario de bosques y de mar contribuyó a cimentar aún más los sentimientos de amistad y buena voluntad que forman el alma del Escultismo. Desde entonces, el Roverismo ha crecido constantemente.



En 1952 la revista *The Scouter* propone el amalgamamiento entre Scouts Mayores que quedaban y los Rovers Scouts. En 1956, David Lungair, Comisionado de la Oficina Central, anuncia el establecimiento de una permanencia máxima hasta los 23 años en la *rama Rover* con la finalidad de encauzar a los jóvenes en el liderazgo de alguna otra rama.

En algunos países como Inglaterra creyeron necesario modificar la edad y la estructura de esa Unidad ofreciendo una opción diferente que denominaron «Venturers» en lugar de la de los Rovers, e incluso, dejaron de publicar *Roverismo hacia el Éxito*, Sin embargo, en la mayoría de las asociaciones que se

comprende la esencia del Roverismo se está trabajando por fortalecer a los Rovers proyectándolos en la sociedad transformando y transformándose por el bien y el desarrollo de su comunidad.



The
**ROVER
WORLD**



Formerly "The London Rover," official organ of The London Rover Committee, and incorporating "Quest."
Founded with the approval of Imperial Headquarters of the Boy Scouts Association.

Vol. 1, No. 1.

Price 3d.

April, 1934
