



SCOUTS de  
COLOMBIA



LOBATOS  
Scouts de Colombia

# GUÍA PARA EL DIRIGENTE DE MANADA



# GUÍA PARA EL DIRIGENTE DE MANADA

Prefacio.....	5
Objetivo de la Guía .....	5
Estructura .....	5
Modo de Uso .....	6
Tu rol como adulto: apoyar, acompañar, enlazar.....	6
Experiencias que dejan huella .....	6
Familia y comunidad: coeducadores .....	7
Diversidad, coeducación e inclusión.....	7
Seguridad y buen trato.....	7
Medir para mejorar (sin perder el alma) .....	7
Ceremonias con propósito.....	7
Transición .....	7
Una palabra final .....	7
<b>Capítulo 1: Los integrantes de la Rama .....</b>	<b>8</b>
1.1. Conociendo a los Lobatos.....	8
1.2. Cuando el cuerpo quiere moverse todo el tiempo .....	8
1.3. La mente curiosa que quiere entender el mundo.....	8
1.4. Un corazón sensible que necesita seguridad .....	9
1.5. La Manada una sola hermandad .....	9
1.6. Fantasía y juego: su manera de aprender.....	9
1.7. Primeros pasos hacia lo trascendente .....	10
1.8. ¿Qué necesitas saber como dirigente de Manada? .....	10
<b>Capítulo 2: El Método Scout en la Rama .....</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo 3: La Ley y La Promesa.....</b>	<b>14</b>
3.1. Definición de conceptos:.....	14
3.2. Fundamentos: El significado de la Promesa y la Ley para la rama. ....	15
3.2.1. Ley de la Manada:.....	15
3.2.2. Promesa:.....	16
3.2.3. Principios: .....	16
3.2.4. Virtudes: .....	17
<b>Capítulo 4: Aprender Haciendo .....</b>	<b>18</b>
4.1. El Proceso Educativo: Del "qué" al "cómo" en las actividades. ....	20
4.2. La Práctica: Diseñando actividades que generen experiencias significativas .....	21
Tener claro el propósito .....	21
Convertirlo en aventura.....	21
Permitir que hagan y se equivoquen .....	21
Cerrar con sentido .....	22
4.3. DURASLID: Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas, Seguras, Lúdicas, Incluyentes y Diversas. ....	22
4.3.1. Desafiantes .....	23
4.3.2. Útiles .....	23

4.3.3. Recompensantes .....	23
4.3.4. Atractivas.....	24
4.3.5. Seguras .....	24
4.3.6. Lúdicas.....	24
4.3.7. Incluyentes y Diversas.....	25
<b>Capítulo 5: El Sistema de Equipos.....</b>	<b>27</b>
5.1. Definición:.....	27
5.2. Organización: .....	27
<b>Capítulo 6: Marco Simbólico en la Manada.....</b>	<b>30</b>
6.1. ¿Qué es el marco simbólico y por qué es importante en la Manada?.....	30
6.2. Lo que el marco simbólico despierta y evoca en niños y niñas de 7 a 10 años.....	30
6.3. La función de los símbolos en la Manada .....	30
6.4. La intención educativa de los símbolos .....	31
6.5. La vivencia de experiencias dentro del marco simbólico .....	31
6.6. El marco simbólico como herramienta pedagógica fundamental .....	31
6.7. Motivación, integración y conexión con los valores .....	32
6.8. Formación de seres humanos plenos e íntegros.....	32
6.9. Conceptos que integran el marco simbólico en la Manada .....	32
6.10. La importancia del Libro de las Tierras Vírgenes como fondo motivador y referencia de inspiración en la manada.....	32
6.11. Elementos simbólicos de la Manada .....	33
6.12. Ceremonias en la Manada.....	34
<b>Capítulo 7: La Naturaleza.....</b>	<b>35</b>
7.1. Definición y concepto:.....	35
Cuando un protagonista de programa se adentra en el bosque, cuando siente el crujir de las hojas bajo los pies o el olor a tierra húmeda después de la lluvia, está honrando el origen del escultismo. Porque el escultismo nació al aire libre, entre árboles y colinas, como una forma de aprender de la vida en la vida misma. Y en ese contexto, la naturaleza no es un escenario: es maestra, refugio y espejo. ....	35
Cuando como dirigente hablas de la naturaleza en el escultismo, no te refieres solo a un espacio físico donde se desarrollan actividades. Hablas de una dimensión educativa completa, de un entorno que enseña sin necesidad de hablar, de una relación que transforma a quienes la viven con respeto y asombro. ....	35
7.1.1 La naturaleza como espacio educativo fundamental.....	35
7.2. Conexión y aprendizaje .....	35
7.2.1. ¿Por qué el aire libre es esencial en la Manada? .....	35
7.2.2. ¿Qué aprende un Lobato al convivir con la naturaleza? .....	36
7.2.3 La naturaleza como formadora de carácter.....	37
7.3. Habilidades de vida al aire libre.....	37
7.3.1. Exploración y conocimiento del entorno.....	37
7.3.2. Vida en grupo .....	37
7.3.3. Autocuidado y seguridad .....	38
7.3.4. Juego y recreación .....	38
7.4. Conciencia Ambiental .....	38
7.4.1 Educación para el cuidado del planeta .....	38
7.4.2. Compromiso global desde lo local .....	38
<b>Capítulo 8: La Progresión Personal.....</b>	<b>40</b>

8.1. Definición de concepto: progresión personal .....	40
8.2. Perfil de egreso: Perfil de egreso y competencias intermedias para la Manada .....	40
8.2.1. Perfil de egreso del Lobato (7 a 10 años) .....	40
8.3. El Esquema de Progresión en la Manada .....	45
8.3.1. El territorio de la selva .....	45
8.3.2. Características de la progresión personal en la Manada .....	45
8.3.3. Estructura de la progresión personal .....	45
8.3.4. Insignias de áreas de crecimiento .....	46
8.3.5. Fases de la progresión personal .....	46
Insignias de Sendas .....	48
8.4. Oportunidades de aprendizaje en la manada .....	48
8.4.1. Características de las oportunidades de aprendizaje en la manada .....	49
8.4.2. Proyectar el aprendizaje .....	49
8.4.3. Leer el avance de los Lobatos .....	50
8.4.4. Entender el avance .....	50
8.6. Reconocimiento: Ceremonias y formas de reconocer los logros de los Lobatos .....	51
8.6.1 Ceremonias en la manada.....	52
8.6.2. Proceso de las ceremonias de manada .....	53
8.6.3. Características de las ceremonias de manada .....	53
8.7. Transición .....	54
8.7.1. La transición entre Familia y Manada: .....	54
8.7.2. La transición entre Manada y Tropa “Lobo solitario”: .....	55
8.7.3. El papel del dirigente en la transición : .....	55
8.7.4. Etapa introductoria a la Manada “Lobezno”: .....	56
<b>Capítulo 9: Involucramiento Comunitario .....</b>	<b>56</b>
9.1. Definición de involucramiento comunitario .....	56
9.2. ¿Cómo se aprende a participar en la Manada? .....	56
9.3. Democracia participativa vivida .....	57
El Consejo de Roca: corazón de la participación .....	57
Juegos democráticos: La democracia también se aprende jugando. Muchos aprendizajes democráticos surgen de dinámicas simples: .....	57
Evaluación participativa del programa.....	58
9.4. Participación más allá de la Manada .....	58
9.5. La voz del Lobato en el ciclo de programa.....	58
Planeación con participación infantil .....	58
Evaluación significativa .....	59
Decisiones sobre oportunidades de aprendizaje .....	59
9.6. Participación en acciones comunitarias.....	60
9.7. Toma de decisiones y empoderamiento.....	60
9.8. Participación en la progresión personal .....	60
9.9. Mensaje para ti, dirigente de Manada .....	61
<b>Capítulo 10: La relación entre el Lobato y el dirigente de Manada .....</b>	<b>61</b>
10.1. La figura del adulto en la Manada .....	61
10.1.1. El dirigente como facilitador, no como jefe: .....	61

10.1.2. Un adulto coherente y cercano:.....	62
10.1.3. Firmeza con ternura:.....	62
10.1.4. Crear un entorno seguro para aprender: .....	62
10.1.5. Protagonismo acompañado: .....	63
10.2. Comunicación .....	63
10.2.1. Comunicación con los Lobatos: .....	63
10.2.2. Comunicación con las familias:.....	64
<b>Capítulo 11: Ciclo de Programa en la Manada.....</b>	<b>65</b>
11.1. Aplicación del ciclo de programa en la Manada .....	65
11.1.1 Fase 1: diagnóstico de la Manada - Comprender la realidad de la Manada.....	66
11.1.2 Fase 2: Propuesta y selección de oportunidades de aprendizaje - Decidir juntos qué aventuras vivir .....	66
11.1.3. Fase 3: Organización, diseño y preparación - Organizar y preparar con intención educativa .....	67
11.1.4. FASE 4: DESARROLLO Y EVALUACIÓN.....	67
11.2. Seguridad y gestión del riesgo.....	68
11.2.1. A Salvo del Peligro .....	68
11.2.2. Gestión del riesgo .....	69
11.3. Sentido educativo del ciclo de programa .....	69
<b>Capítulo 12: La Administración de la Rama .....</b>	<b>70</b>
12.1. ¿Para qué sirve la administración en la Manada?.....	70
12.2. La administración como base de la confianza.....	71
12.3. Documentos indispensables.....	71
12.3.1. Información de protagonistas y familias .....	71
12.3.2. Documentos del Programa de Jóvenes .....	71
12.4. Buenas prácticas administrativas .....	72
12.5. Sentido educativo de la administración.....	72

## **Prefacio**

Esta guía nace para acompañarte en lo esencial: educar desde el escultismo con sentido, método y corazón. No es un manual de recetas ni una lista interminable de actividades. Es, más bien, un mapa de navegación para que tu servicio como Dirigente cobre profundidad pedagógica y coherencia con el Modelo de Aplicación de la Política Nacional de Programa de Jóvenes. Aquí encontrarás criterios claros, lenguaje común y herramientas prácticas. El resto—el brillo, la vida, el pulso—lo pones tú con tu Grupo.

El escultismo en Colombia es diverso, vibrante y exigente. Niños, niñas, adolescentes y jóvenes llegan con historias distintas, ritmos distintos, entornos distintos. Por eso esta guía se pensó para todas las ramas (Familia de Cachorros, Manada de Lobatos, Tropa de Scouts, Comunidad de Nómadas Scout y Clan de Rovers) con un cuerpo genérico y transversal que unifica lo pedagógico, y con espacios abiertos para que cada equipo de rama aterrice lo propio de su marco simbólico, su realidad y sus decisiones.

## **Objetivo de la Guía**

Para qué sirve esta guía:

- Para alinear tu práctica diaria con el marco nacional: Proyecto Educativo, Política de Programa y Modelo de Aplicación.
- Para comprender cómo se articula la progresión personal (Explorar, Aplicar, Profundizar) con las Oportunidades de Aprendizaje y las Competencias Educativas.
- Para ejercer con claridad tu rol de adulto: apoyar, acompañar, enlazar.
- Para tejer comunidad con familias, aliados y redes territoriales.
- Para medir con sencillez lo que importa: avances reales, experiencias significativas, crecimiento integral.

## **Estructura**

Cómo leerla y aprovecharla

No es necesario recorrerla de principio a fin en una sentada. Úsala como herramienta de trabajo:

Empieza por el corazón: repasa los fundamentos pedagógicos y el sentido del territorio como marco integrador. Eso te dará lentes para mirar todo lo demás.

Aterrizas en tu realidad: contrasta las orientaciones con tu unidad, tu calendario, tu equipo. ¿Qué sí aplica tal cual? ¿Qué pide adaptación?

Planifica con el ciclo de programa: diagnóstico, planeación, ejecución, evaluación. Verás que el documento “conversa” con ese ciclo y lo alimenta.

Vuelve tras cada campamento: usa las preguntas de reflexión y los formatos sugeridos para convertir las vivencias en aprendizajes reconocidos.

Evalúa sin ahogar: observa, registra lo esencial, conversa con calma. La progresión se cuida, no se acelera ni se empuja a empujones.

## **Modo de Uso**

El marco que nos sostiene. Tres ideas atraviesan la guía de principio a fin:

Territorio: no sólo el lugar físico; es el entramado de relaciones, símbolos y retos donde la experiencia se vuelve aprendizaje. Cada rama lo apropia y adapta: de la fantasía y el juego, a la aventura y la ciudadanía activa.

Oportunidades de Aprendizaje: experiencias internas o externas que, cuando se reconocen y se registran con intención, alimentan la progresión. La clave está en la reflexión guiada (ciclo de Kolb) y la conexión explícita con las competencias.

Progresión Personal: un camino no lineal y personalizado. Se avanza explorando, aplicando y profundizando; se valida con evidencias cualitativas y se celebra con sentido educativo.

## **Tu rol como adulto: apoyar, acompañar, enlazar**

- Apoyar (en la exploración): crear condiciones seguras, proponer caminos, despertar curiosidad.
- Acompañar (en la aplicación): observar, retroalimentar, ayudar a organizar, transferir responsabilidad de a poco.
- Enlazar (en la profundización): abrir puertas, conectar con personas y espacios fuera del grupo, articular redes y posibilidades.

Tu autoridad se vuelve creíble cuando es pedagógica: escucha atenta, límites claros, expectativas altas y un estilo de liderazgo que modela la Ley y la Promesa sin sermones innecesarios. La coherencia educa más que cualquier discurso.

## **Experiencias que dejan huella**

No toda actividad deviene aprendizaje. Se vuelve aprendizaje cuando alguien la ayuda a significar. Por eso encontrarás pautas y ejemplos para:

identificar experiencias significativas, formular preguntas orientadoras que abren comprensión, vincular la vivencia con una competencia (redacción acción–condición–conocimiento), registrar lo esencial sin burocracia, y celebrar el avance con reconocimientos oportunos.

## **Familia y comunidad: coeducadores**

La familia es parte de la ecuación educativa. Esta guía propone un trato cercano y respetuoso: informar, invitar, sumar. Además, mira hacia afuera: escuela, organizaciones comunitarias, instituciones públicas, iniciativas juveniles. Ahí, en ese tejido, el escultismo encuentra aliados, retos y sentido. Enlazamos para ampliar mundo.

## **Diversidad, coeducación e inclusión**

La propuesta educativa es para todas las personas. Eso exige conciencia, diseño universal, ajustes razonables y actitudes que cuidan la dignidad. La coeducación no es un eslogan: es una práctica cotidiana que forma ciudadanía. Aquí hallarás criterios transversales para que la inclusión no dependa de la buena voluntad, sino del diseño pedagógico.

## **Seguridad y buen trato**

Nada de lo que planifiques vale si no cuidas la integridad de quienes confían en ti. Procedimientos, protocolos, roles; anticipación de riesgos; cultura del cuidado. El ambiente seguro es condición de posibilidad del aprendizaje. Y también su mejor mensaje.

## **Medir para mejorar (sin perder el alma)**

El seguimiento existe para aprender a educar mejor, no para perseguir números. Encontrarás indicadores sencillos y útiles—de proceso y de sentido—vinculados a la progresión y a la calidad programática. Lo cuantitativo orienta; lo cualitativo ilumina. Ambos importan, cada uno en su lugar.

## **Ceremonias con propósito**

Las ceremonias son momentos de símbolo y memoria. En ellas la comunidad reconoce, agradece, proyecta. Esta guía no prescribe rituales; sí te ofrece criterios pedagógicos para que cada ceremonia sea sobria, significativa y respetuosa de la identidad de tu rama y de la cultura del grupo.

## **Transición**

El paso entre secciones se concibe como un proceso educativo, no como un trámite. Hay tiempos, señales, conversaciones y una insignia que honra ese camino. Aquí hallarás el marco; los pormenores viven en las guías específicas de rama. Acompaña con calma. Permite que cada joven llegue listo a su siguiente territorio.

## **Una palabra final**

Educar en el escultismo es un acto de confianza. Confiamos en los jóvenes, en su deseo de crecer, en su capacidad de aprender haciendo. Confiamos en las familias y en la comunidad que nos rodea. Y confiamos en ti, dirigente, que eliges dedicar tiempo, talento y cuidado para que esa promesa sea real.

Abre esta guía. Subraya. Debate y reflexiona con tu equipo. Llévala al campamento, al consejo, a la manada, a las reuniones con las familias. Hazla vivir. Cuando la pedagogía se encarna en experiencias honestas, el programa brilla: hay aprendizaje, hay pertenencia, hay servicio. Y, paso a paso, la progresión personal se convierte en historia compartida: Lobatos íntegros, ciudadanos activos y una sociedad más justa.

# **Capítulo 1: Los integrantes de la Rama**

## **1.1. Conociendo a los Lobatos**

La Manada es el lugar donde la curiosidad, el juego, la fantasía y el profundo deseo de pertenecer se encuentran con los primeros aprendizajes sobre convivir, respetar y crecer junto a otros. Aquí no solo se realizan actividades como las ceremonias que fortalecen la tradición y el sentido de continuidad del escultismo, conectando a los Lobatos con una historia y una cultura compartida, también se construyen experiencias que dejan huella.

Comprender quiénes son los niños y niñas entre los 7 y 10 años, cómo sienten, cómo piensan y qué necesitan en esta etapa, es fundamental para ti como dirigente de Manada. Desde ese conocimiento podrás acompañarlos de manera significativa, convirtiéndote en un adulto cercano, confiable y en un guía en su aventura dentro de la Selva.

Es una etapa llena de magia, sí, pero también de retos silenciosos. Aunque aún son niños, ya no son tan pequeños: empiezan a descubrir quiénes son, qué les gusta, qué pueden hacer y cuál es su lugar dentro del grupo y del mundo.

## **1.2. Cuando el cuerpo quiere moverse todo el tiempo**

Entre los 7 y los 10 años, el cuerpo de los Lobatos está hecho para moverse. Necesitan correr, saltar, trepar, explorar y poner a prueba su energía para conocer el entorno. Aprenden con el cuerpo tanto como con la mente, y muchas veces expresan lo que sienten o piensan a través de la acción más que de las palabras.

Cada niño crece a su propio ritmo: algunos son más ágiles, otros más cautelosos, algunos buscan el movimiento constante y otros prefieren observar antes de participar. Las comparaciones aparecen de forma natural, por eso tu tarea es cuidar que cada Lobato se sienta capaz y valioso tal como es.

El juego, la naturaleza y los retos físicos sencillos no solo fortalecen su desarrollo corporal, también alimentan su autoestima y su confianza. En la Manada, moverse no es desorden: es aprendizaje en acción.

## **1.3. La mente curiosa que quiere entender el mundo**

Los Lobatos viven una etapa en la que el pensamiento aún es concreto, pero cada vez más inquieto. Preguntan sin parar, quieren saber cómo funcionan las cosas y disfrutan descubrir reglas, patrones y soluciones por sí mismos.

Aprenden mejor cuando pueden ver, tocar, probar y repetir. Las explicaciones largas suelen perderlos; en cambio, una experiencia bien diseñada los involucra por completo. Tu papel es traducir lo complejo en algo sencillo, lo abstracto en juego, lo técnico en historia o desafío.

Equivocarse es parte natural de este proceso. Te necesitan como un adulto que les permita intentar, fallar y volver a probar sin miedo a ser juzgados. Cada error acompañado con calma se convierte en un paso más hacia el aprendizaje.

## **1.4. Un corazón sensible que necesita seguridad**

Emocionalmente, los niños y niñas de esta edad sienten con intensidad y sinceridad. Pueden pasar de la risa al llanto en pocos minutos, mostrarse muy seguros en un momento y al siguiente buscar protección. Necesitan sentirse aceptados, reconocidos y queridos tal como son.

La Manada es un espacio privilegiado para esto: un lugar seguro donde pueden expresar emociones, aprender a nombrarlas y descubrir cómo relacionarse con otros. Tus gestos cotidianos —escuchar con atención, consolar, celebrar un logro, poner límites claros— construyen esa sensación de seguridad.

Cuando acompañas con calma, coherencia y afecto, ayudas a los Lobatos a construir una base emocional sólida. Desde esa seguridad podrán atreverse a explorar, participar y ganar autonomía.

## **1.5. La Manada una sola hermandad**

A esta edad, los amigos se vuelven muy importantes. La Manada se transforma en una gran hermandad donde los Lobatos aprenden a compartir, esperar turnos, resolver conflictos y trabajar juntos. Descubren que su voz importa, que sus acciones afectan a los demás y que convivir requiere respeto y solidaridad.

También aparecen desacuerdos, roces y pequeños conflictos. Son normales y necesarios: son parte del aprendizaje de vivir con otros. Tu papel no es resolver todo por ellos, sino acompañar, mediar cuando haga falta y enseñar con el ejemplo.

Ayudas a que las normas sean claras, a que se escuchen entre sí y a que comprendan que cuidar al otro es parte de pertenecer a la Manada.

## **1.6. Fantasía y juego: su manera de aprender**

La fantasía no es un adorno en la Manada: es el lenguaje natural de los Lobatos. A través de *El Libro de las Tierras Vírgenes*, los niños juegan a ser lobos, a vivir en la Selva, a aprender de Akela, Baloo, Bagheera y los demás personajes que encarnan valores y enseñanzas.

Este marco simbólico les permite comprender ideas profundas —como la lealtad, el respeto, el cuidado del grupo o la responsabilidad— de una forma cercana y significativa. El juego simbólico les da un espacio seguro para explorar roles, expresar emociones y ensayar formas de actuar en el mundo.

La curiosidad propia de la infancia encuentra en la Manada un camino guiado hacia el descubrimiento de sí mismos y de su entorno. El juego se vuelve aprendizaje; la fantasía, formación del carácter; y el deseo de pertenecer, compromiso con la comunidad.

Cuando utilizas la fantasía con intención educativa, cada actividad cobra sentido. Los Lobatos no solo participan: viven una historia de la que se sienten parte.

## **1.7. Primeros pasos hacia lo trascendente**

Aunque aún son pequeños, los Lobatos comienzan a hacerse preguntas importantes: sobre lo que está bien o mal, sobre la justicia, sobre ayudar a otros, sobre lo espiritual. Muchas veces no lo expresan con palabras elaboradas, pero se nota en sus acciones y en su sensibilidad.

El programa de Manada ofrece experiencias sencillas pero profundas: cuidar la naturaleza, ayudar a alguien, cumplir la Ley de la Manada, prepararse para hacer su Promesa. Cada una de estas vivencias va construyendo su brújula interior.

Tu papel no es dar todas las respuestas, sino proponer experiencias que siembren valores y permitan que cada Lobato descubra su propio sentido.

## **1.8. ¿Qué necesitas saber como dirigente de Manada?**

- Cada Lobato es único y avanza a su propio ritmo.
- Aprenden jugando y haciendo, no escuchando largos discursos.
- Necesitan límites claros, pero también afecto y cercanía.
- La fantasía y el simbolismo son herramientas educativas poderosas.

- La Manada es su primera gran escuela de convivencia.
- Tu ejemplo educa mucho más que cualquier explicación.

Compartir con niños y niñas de 7 a 10 años es entrar en un mundo lleno de asombro, movimiento y emoción. Son curiosos, sensibles, espontáneos y están llenos de posibilidades.

Cuando los comprendes de verdad, no solo organizas actividades: acompañas infancias, cuidas procesos y siembras valores que los acompañarán toda la vida.

En esta etapa, el escultismo es juego, descubrimiento y pertenencia. Y la Manada es ese lugar donde cada Lobato empieza a sentir, con orgullo y confianza:

**“Aquí puedo crecer, aquí puedo intentarlo, aquí puedo ser siempre mejor.”**

## **Capítulo 2: El Método Scout en la Rama**

El Método Scout es la columna vertebral del escultismo, la forma particular en que el Movimiento convierte la vida cotidiana en una experiencia educativa. No es un conjunto de técnicas, ni una lista de actividades prediseñadas; es un modo de educar, una mirada sobre cómo crecen las personas y sobre cómo los adultos pueden acompañar ese crecimiento con respeto, propósito y confianza.

Desde su origen, Baden-Powell lo definió como un sistema de autoeducación progresiva, y en esa expresión está contenida su esencia. Educar desde el escultismo no es imponer un molde, sino invitar a descubrir la mejor versión de uno mismo, aprendiendo de la experiencia y en compañía de otros.

El Método Scout facilita la formación de personas íntegras y activas, capaces de pensar críticamente, servir a los demás y actuar con sentido ético. Se adapta a las realidades de cada región del país, pero conserva una estructura común que da coherencia y unidad al proceso educativo. Cada dirigente lo aplica con libertad responsable, sabiendo que en esa coherencia se juega la fuerza del programa.

El escultismo parte de una convicción profunda: la educación no sucede sólo en los libros, sino en la vida misma. El Lobato aprende cuando actúa, reflexiona, se equivoca y vuelve a intentar. Por eso, el método propone una pedagogía activa, centrada en la experiencia.

El aprender haciendo es su motor. Cada proyecto, acantonamiento o desafío se convierte en un escenario donde los protagonistas del programa descubren sus capacidades, enfrentan retos reales y adquieren habilidades que dan forma a su carácter. No se trata de enseñar desde la teoría, sino de invitar a vivir aquello que luego se comprenderá y valorará.

El método es vivencia, y cada vivencia tiene un propósito educativo que debe ser acompañado por el dirigente: ayudar a mirar más allá del simple hecho, conectar la acción con el aprendizaje, la experiencia con la reflexión, el juego con el crecimiento.

El Método Scout se sostiene en un conjunto de elementos interrelacionados que, en conjunto, crean el ambiente educativo característico del escultismo. Estos elementos son el alma del programa y funcionan como una red: cada uno tiene sentido en sí mismo, pero su potencia real emerge al complementarse con los demás.

La Ley y la promesa son el corazón ético del movimiento scout; orientan la conducta y otorgan sentido a cada acción. El Aprender Haciendo transforma la experiencia en conocimiento, mientras que la Vida en Pequeños Grupos convierte la convivencia en escuela de liderazgo y cooperación. La Progresión Personal marca el ritmo de crecimiento y el Marco Simbólico da forma narrativa, fortalece los valores y ayuda al crecimiento emocional de ese recorrido. La Naturaleza actúa como maestra y escenario educativo; la Relación entre Lobatos y Viejos Lobos le da tono humano al proceso, basada en la confianza, el acompañamiento y la inspiración, mientras que la participación comunitaria proyecta todo cuanto se fortalece en el movimiento en perspectiva de la mejora de la sociedad.

Cada elemento aporta algo irremplazable: el símbolo despierta el sentido, la acción genera aprendizaje, el grupo forja carácter, la promesa compromete, la relación educativa transforma y la comunidad construye. Juntos, forman un ecosistema pedagógico donde los Lobatos crecen en libertad, responsabilidad y servicio.

Aplicar el Método Scout exige coherencia. No basta con realizar actividades atractivas ni con seguir una estructura organizativa: el escultismo educa de verdad cuando cada gesto, cada palabra y cada experiencia están alineados con su propósito formativo. El método no se enseña, se encarna. Se vive en la forma en que los Viejos Lobos escuchan, acompañan y confían; en la manera en que los grupos toman decisiones y resuelven conflictos; en la naturalidad con que la Ley y Promesa se vuelven guía cotidiana. De esta coherencia depende la autenticidad del proceso educativo. Un grupo puede tener una programación impecable, pero si no hay espacio para la reflexión, si los Viejos Lobos monopolizan la voz o si la experiencia no se conecta con el crecimiento personal, el método se vacía.

El escultismo no se limita a enseñar habilidades prácticas; cultiva la empatía, la creatividad, la autonomía y el compromiso con la comunidad. Forma personas que se conocen a sí mismas, confían en sus capacidades y se sienten responsables del mundo que habitan. Además, el método no es estático. Se adapta al contexto, evoluciona con la sociedad y se enriquece con la experiencia de los grupos. La flexibilidad no es debilidad, sino una muestra de madurez educativa: se mantienen los principios, se transforman las formas.

Educar con el Método Scout es creer profundamente en la capacidad de los Lobatos a su medida. Confiar en que pueden tomar decisiones, resolver problemas, crear belleza, cuidar y servir. Significa ver en ellos no lo que les falta, sino todo lo que pueden llegar a ser.

Esta guía te invita a mirar el método con ojos nuevos, a redescubrirlo en tu práctica cotidiana. A no aplicarlo como una fórmula, sino como un acto consciente de educación viva, donde cada día trae su oportunidad de aprender, de crecer y de transformar.

En su sencillez y profundidad, el Método Scout sigue siendo una de las pedagogías más humanas jamás creadas: educar haciendo, educar sintiendo, educar viviendo. En tus manos está la posibilidad de mantenerlo vivo, actual y fiel a su propósito.

## **Generalidades del Método Scout en la Manada**



Todo está conectado. Cada vez que un Lobato ayuda a otro, cuando la Manada resuelve un desafío juntos o cuando una salida a la naturaleza termina en una conversación sobre la amistad o el cuidado del entorno, el Método Scout está actuando completo, de manera natural, sin necesidad de forzarlo.

Tu misión no es “aplicar” el método como si fuera una receta, sino crear las condiciones para que ocurra. Cuando confías en el proceso, cuando acompañas con intención educativa y cuando mantienes viva la esencia del escultismo, el método hace su trabajo.

Porque, al final, el Método Scout no es algo externo a la Manada. Es la forma en que la Manada vive, aprende y crece junta.

## **Capítulo 3: La Ley y La Promesa**

### **3.1. Definición de conceptos:**

La Ley y la Promesa son el corazón que impulsa al Movimiento Scout. No son normas rígidas ni frases que se repiten sin pensar; son una invitación profunda al compromiso personal, a vivir con propósito, con autenticidad, con alegría de servir. En ellas se condensa el espíritu del Movimiento Scout, su visión del ser humano y su sueño de construir un mundo mejor, un mundo en el que las personas vivan desde la confianza, el respeto y la solidaridad.

Cuando una niña o un niño pronuncia su Promesa, no está cumpliendo un requisito ni pasando una etapa: está eligiendo conscientemente un camino. Es un momento de afirmación, de identidad y pertenencia, donde el lobezno declara —ante su grupo y ante sí mismo— su deseo de vivir según los valores que el escultismo propone. Es, sobre todo, una decisión libre. Nadie promete porque se le obliga; se promete porque se comprende el significado de esas palabras y se asume con alegría la responsabilidad que conllevan.

La Promesa no es un punto de llegada, sino un inicio de transformación personal. Es el primer paso en un viaje interior que dura toda la vida, un recordatorio constante de que lo que decimos debe reflejarse en lo que hacemos. Por eso, cada vez que un protagonista de programa la renueva, el gesto adquiere nuevos matices: se carga de experiencias, aprendizajes y reflexiones que la vuelven más profunda y consciente. Nunca una promesa se pronuncia ante las mismas personas, en el mismo lugar o por las mismas razones.

Si la Promesa es el compromiso, la Ley es la brújula. No impone, orienta. No castiga, inspira. Es una propuesta ética construida sobre la confianza en la bondad humana, en la capacidad de cada persona para decidir bien cuando se le da la oportunidad de pensar, sentir y actuar con libertad.

La Ley describe un ideal, pero no uno inalcanzable. Habla de vivir con honestidad, de ser leal, amable, útil, respetuoso con los demás y con la naturaleza. Es una invitación permanente a mirar nuestras acciones y preguntarnos si reflejan lo que creemos. Es, al mismo tiempo, un espejo y un horizonte: muestra lo que somos y señala lo que podemos llegar a ser.

En la práctica educativa, la Ley se convierte en una herramienta de diálogo. Cuando algo no sale bien, no se usa para juzgar, sino para conversar, para reflexionar juntos: ¿Qué aprendimos de esta experiencia?, ¿Cómo podríamos actuar distinto la próxima vez? Así, la Ley deja de ser una lista y se transforma en un camino de crecimiento interior.

Tanto la Promesa como la Ley se viven de forma progresiva y contextualizada. Cada unidad las adapta a su lenguaje, a su marco simbólico y a la etapa de desarrollo de los protagonistas de programa que viven en ella.

En la Familia de Cachorros, la Promesa es un primer descubrimiento del sentido de pertenecer: se promete desde la ternura y la alegría de ser parte de un grupo que juega y aprende juntos. En la Manada de Lobatos, cobra la forma de una aventura compartida: se promete ser amigo, ayudar y aprender del juego de la selva. En la Tropa de Scouts, la Promesa se convierte en un acto de exploración interior y exterior: el joven empieza a cuestionarse, a buscar su lugar, a entender que la Ley no es un límite sino una guía. En la Comunidad de Nómadas Scouts, la Promesa se renueva desde la autonomía: se promete con conciencia, reconociendo el propio compromiso con el grupo y con la sociedad. Y en el Clan de Rovers, finalmente, la Promesa se asume con madurez: es un compromiso de servicio, ciudadanía y coherencia de vida.

Cada etapa añade una capa de sentido, porque la Promesa y la Ley crecen con la persona. Cambia el lenguaje, pero el fondo permanece: la búsqueda de ser mejor, no mejor que otros, sino mejor que ayer.

El Viejo Lobo tiene la hermosa tarea de acompañar el descubrimiento y la vivencia de la Promesa y la Ley. No las enseña como quien dicta una lección, sino como quien siembra y acompaña el florecer de una convicción. Su función no es que los Lobatos las repitan de memoria, sino que las comprendan y las sientan como propias.

A través de la conversación, el ejemplo y la reflexión compartida, el Viejo Lobo ayuda a traducir esas palabras en experiencias reales. La Promesa cobra sentido cuando el Viejo Lobo confía en el Lobato y lo anima a creer en su capacidad de cumplirla. La Ley se hace viva cuando el Viejo Lobo la encarna con coherencia en su propia conducta.

Educación en la Promesa y la Ley no consiste en señalar fallas, sino en mostrar posibilidades. Cuando un Viejo Lobo dice “hagamos de nuevo el intento”, está enseñando que equivocarse no rompe el compromiso, sino que lo fortalece.

La Promesa y la Ley son, ante todo, puentes entre lo personal y lo colectivo. En un mundo fragmentado, donde muchas veces se pierde el sentido del compromiso, el escultismo ofrece un espacio donde las palabras se vuelven acción, donde los valores se hacen visibles en la manera de vivir.

Por eso, más que un rito interno, la Promesa y la Ley tienen un valor social. Forman personas que se reconocen como parte activa de su comunidad, que participan, que sirven, que construyen paz desde lo cotidiano. Son una forma de ciudadanía ética, libre y responsable.

Y aunque su lenguaje cambie, su fuerza permanece intacta. Siguen siendo, como desde 1907, una declaración de confianza en el ser humano: confianza en su capacidad de aprender, de cambiar, de ser mejor, de servir.

## **3.2. Fundamentos: El significado de la Promesa y la Ley para la rama.**

### **3.2.1. Ley de la Manada:**

La Ley de la Manada se inspira en la sociedad de lobos del Pueblo Libre de Seonee, del libro “*El Libro de las Tierras Vírgenes*”, donde la manada vive unida por el respeto, el orden y el cuidado mutuo bajo la guía de Akela.

Está escrita en un lenguaje sencillo, cercano a la comprensión de los niños y de las niñas de 7 a 10 años. No busca imponer, sino orientar su forma de convivir y ayudarlos a crecer como personas dentro de la Manada y fuera de ella.

Cada punto es una invitación a vivir mejor con los demás y consigo mismos:

### **El Lobato:**

1. Escucha y respeta a los demás.
2. Dice siempre la verdad.
3. Es alegre y buen amigo.
4. Comparte con su familia.
5. Ayuda a los demás con alegría.
6. Ama y protege la naturaleza.
7. Escucha y aprende con emoción.

Vivida día a día, esta Ley construye un ambiente donde todos pueden sentirse seguros, valorados y parte de algo importante.

### **3.2.2. Promesa:**

La Promesa es el compromiso libre que el Lobato decide asumir para esforzarse por vivir la Ley de la Manada en su vida diaria.

No significa que siempre lo logrará a la perfección, sino que hará su mejor esfuerzo. Esa idea —hacer siempre lo mejor— es clave en esta etapa.

### **Promesa de la Manada:**

“Yo (nombre del aspirante a ser Lobato), prometo hacer siempre lo mejor, para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, hacer un favor a alguien cada día, y cumplir la Ley de la Manada.”

Otra alternativa que se presenta en la promesa de la manada es la de respetar e incluir a quienes profesen de una manera diferente su sentido espiritual

“Yo (nombre del aspirante a ser Lobato), prometo hacer siempre lo mejor, para cumplir mis deberes para con mi espiritualidad y la Patria, hacer un favor a alguien cada día, y cumplir la Ley de la Manada.”

Es un momento profundamente significativo que conviene preparar con cuidado, respeto y alegría, para que el Lobato lo viva como una celebración de pertenencia y crecimiento.

### **3.2.3. Principios:**

Los principios orientan el sentido profundo de la Promesa y ayudan a comprender hacia dónde se dirige ese compromiso.

- **Deber para con Dios (o la dimensión espiritual):** invita a vivir con fidelidad a las propias creencias y con respeto hacia las creencias de los demás.

- **Deber para con los demás:** se expresa en el servicio, la solidaridad y la buena acción diaria.
- **Deber para con uno mismo:** implica cuidar la salud, el desarrollo personal y asumir responsabilidades acordes a la edad.

Estos principios ayudan al Lobato a comprender que su crecimiento no es sólo individual, sino también relacional y comunitario.

#### **3.2.4. Virtudes:**

Las virtudes son actitudes profundas que el escultismo busca cultivar a lo largo del tiempo:

- **Lealtad:** ser fiel a los valores, a la palabra dada y a las personas con quienes se comparte la vida.
- **Abnegación:** servir con generosidad, sin esperar recompensas.
- **Pureza:** procurar coherencia entre lo que se piensa, se dice y se hace, con respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

Vivir la Ley de la Manada y la promesa no es un ejercicio teórico. Se construye en lo cotidiano: en un gesto de ayuda, en una disculpa sincera, en compartir, en cuidar la naturaleza, en esforzarse, aunque algo cueste.

Tu acompañamiento es clave para que los Lobatos descubran que no se trata de ser perfectos, sino de intentarlo cada día. Cuando la Manada vive estos valores de manera natural, la Promesa deja de ser un momento aislado y se convierte en una forma de vivir.

Y entonces ocurre lo más valioso: los Lobatos empiezan a descubrir que pueden ser protagonistas de algo bueno, dentro de la Manada y también en el mundo.

## Capítulo 4: Aprender Haciendo

Aprender haciendo es mucho más que un lema dentro del escultismo: es una manera de comprender el aprendizaje y, sobre todo, de vivirlo. Es la convicción de que el conocimiento auténtico no se recibe pasivamente, sino que se construye en la experiencia, en la acción concreta, en la reflexión que sigue a cada paso, a cada error y a cada descubrimiento. En el movimiento scout, el aprendizaje no se mide por lo que se memoriza, sino por lo que se logra transformar; y esa transformación comienza cuando las manos, la mente y el corazón trabajan juntos.

El escultismo nació de la observación de que los niños y las niñas aprenden mejor haciendo, participando, resolviendo problemas reales. Baden-Powell lo entendió desde sus primeros campamentos experimentales: los niños y las niñas no necesitaban clases teóricas sobre compañerismo o liderazgo, sino espacios donde pudieran experimentar ambos en la práctica. De ahí que el método scout se sustente en el aprendizaje por la acción, una pedagogía activa que otorga al protagonista de programa el papel central en su propio proceso educativo.

Aprender haciendo implica que la acción es la primera maestra. Todo comienza en la experiencia: en la excursión que exige organización, en la construcción de un refugio que demanda cooperación, en el servicio que despierta empatía, en el juego que enseña disciplina, creatividad y respeto. La actividad no es un premio ni un recreo, sino un laboratorio vital, donde cada Lobato pone a prueba sus ideas, enfrenta límites, descubre talentos y comprende el sentido de lo que aprende.

Sin embargo, la acción por sí sola no basta. No se trata de acumular actividades ni de vivir en un constante movimiento sin dirección. El aprendizaje sucede cuando el Lobato se detiene un momento, observa lo que ha hecho, lo analiza y le da significado. Esa pausa reflexiva convierte la acción en conocimiento y el conocimiento en crecimiento personal. La experiencia se transforma, así, en una Oportunidad de Aprendizaje: un suceso que deja una huella, un eco que perdura.

En este proceso, tú, como Viejo Lobo, no eres un espectador ni un juez; eres un facilitador de experiencias. Diseñas entornos seguros, propones desafíos, haces las preguntas que despiertan la reflexión y ayudas a que cada experiencia cobre sentido. No enseñas desde el discurso, sino desde la vivencia compartida.

El aprendizaje por la acción parte de una idea sencilla pero poderosa: el ser humano aprende mejor cuando hace, cuando experimenta directamente lo que quiere comprender. En el escultismo, esta pedagogía se expresa en tres momentos interconectados:

- La experiencia concreta: los Lobatos se involucran en una acción significativa. No se trata de una simulación, sino de una tarea real, vivida con propósito. Puede ser una caminata por un nuevo sendero, una campaña en la comunidad ocasional del grupo o la vivencia de un órgano de gobierno de unidad.

- La reflexión sobre la experiencia: después de actuar, llega el tiempo de hablar, escuchar y pensar. ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué salió bien? ¿Qué podríamos mejorar? Este diálogo interior y colectivo convierte la vivencia en aprendizaje consciente.
- La aplicación del aprendizaje: lo aprendido se pone en práctica en nuevos contextos. Así, el Lobato consolida su competencia, reconoce su progreso y gana autonomía.

Este ciclo es esencial en la Progresión Personal: el protagonista de programa explora, aplica y profundiza sus competencias, cada vez con mayor independencia y madurez. Así, cada actividad se convierte en una piedra en el camino de su crecimiento.

Aprender haciendo solo tiene sentido si quien aprende es protagonista de su propio proceso. No basta con que los Lobatos participen en actividades; deben comprenderlas, sentir las suyas, tomarlas como espacios para decidir, crear y transformar. El Viejo Lobo ofrece las condiciones, pero el rumbo lo marcan ellos.

En este contexto, el error deja de ser un fracaso para convertirse en una fuente valiosa de aprendizaje. En el escultismo, equivocarse hace parte del camino. El Lobato que se pierde un momento en el bosque o que no logra organizar su morral la primera vez no fracasa: aprende sobre orientación, paciencia, colaboración. Lo importante no es la perfección, sino la capacidad de aprender de lo vivido.

Tu tarea como Viejo Lobo no es evitar los tropiezos, sino acompañarlos con cuidado y serenidad, ayudando a que cada experiencia se convierta en una lección de vida. Educar desde el escultismo es confiar: confiar en que cada Lobato tiene dentro de sí la chispa que puede encenderse con una buena experiencia y con una guía respetuosa.

Cada actividad vivida con sentido se transforma en una Oportunidad de Aprendizaje que fortalece una o más Competencias Educativas. Estas competencias integran conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el protagonista de programa va desarrollando a lo largo de su paso por el movimiento.

El aprendizaje por la acción permite que esas competencias sean visibles y comprobables: no se quedan en el papel ni en declaraciones abstractas. Cuando un Lobato lidera su seiscena en una salida, está desarrollando competencias de liderazgo, comunicación y gestión emocional.

En este enfoque, la acción se convierte en evidencia de aprendizaje. Y la reflexión posterior —personal y grupal— es el momento en que ese aprendizaje se hace consciente. Así, cada experiencia vivida fortalece las áreas de crecimiento y da sentido a la progresión personal.

Aprender haciendo no solo involucra la mente y las manos, también el corazón. Las emociones son parte esencial del proceso de interiorización de valores en el movimiento: lo que se vive con entusiasmo, con curiosidad o con alegría, se recuerda y se integra de manera más profunda. Por eso, en el escultismo, las actividades no se planifican solo desde la lógica, sino desde la emoción. Una caminata puede ser una aventura; un proyecto, una causa; una reunión, un espacio de encuentro. Al cuidar que cada experiencia despierte emociones positivas, se logra que el aprendizaje sea duradero y transformador.

El aprendizaje no ocurre mientras se hace, sino cuando se piensa sobre lo que se ha hecho. Reflexionar no es un lujo, es una necesidad pedagógica. Es el momento en el que el Lobato se mira a sí mismo y reconoce cómo ha cambiado, qué ha descubierto, qué puede mejorar.

Tu papel en el aprendizaje por la acción es crucial. No eres un transmisor de conocimientos, sino un facilitador de experiencias. Eres quien abre el camino para que los protagonistas de programa vivan, piensen, sientan y actúen. Tu mirada educativa se expresa en la forma en que planificas, observas, intervienes o te haces a un lado cuando es necesario.

Ser facilitador implica escuchar más que hablar, confiar más que controlar. Significa diseñar actividades que ofrezcan autonomía, tomar decisiones con los jóvenes y ayudarlos a comprender el valor educativo de cada paso.

En este sentido, el aprendizaje por la acción exige paciencia y coherencia. No verás los resultados de inmediato, pero cada experiencia que siembras germina en el tiempo. Educar es un acto de fe: confiar en que la vida que el Lobato vive en el escultismo será una fuente permanente de sentido y crecimiento.

Así, el escultismo propone algo más que un método educativo; propone un estilo de vida. Aprender haciendo no termina al final de una reunión ni al concluir un ciclo de programa. Se extiende más allá del uniforme, se vuelve una actitud frente a la vida. El Lobato que aprende haciendo desarrolla una mirada curiosa, una disposición constante a mejorar, una ética del servicio y del compromiso.

Ese es, al final, el propósito del aprendizaje por la acción: formar personas capaces de aprender siempre, en cualquier contexto, desde cualquier experiencia. Porque quien aprende haciendo, aprende también a vivir con propósito.

Cada vez que enciendes una fogata, que organizas una actividad o que acompañas a tu grupo a vivir una nueva experiencia, estás aplicando el corazón del Método Scout. Educar en el hacer es creer en la capacidad transformadora de la experiencia. Es apostar por una educación viva, donde los Lobatos no repiten lecciones, sino que escriben las suyas propias.

#### **4.1. El Proceso Educativo: Del "qué" al "cómo" en las actividades.**

En la Manada, no basta con saber qué quieres que aprendan tus Lobatos. Lo más importante es cómo lo van a vivir.

Tal vez desees fortalecer la autonomía, el trabajo en equipo o el respeto por la naturaleza. Ese es el "qué". Pero si esa intención no se convierte en una experiencia concreta, participativa y emocionante dentro del marco simbólico, el aprendizaje se queda en palabras.

Tus Lobatos no aprenden porque les expliques algo: aprenden porque lo experimentan.

Pasar del "qué" al "cómo" implica preguntarte antes de cada actividad:

- ¿Cómo van a participar activamente?
- ¿Qué podrán descubrir por sí mismos?
- ¿Qué pequeño desafío enfrentarán?
- ¿Cómo se vivirá esto dentro de la Selva?
- ¿Qué espacio habrá para expresar lo aprendido?

A esta edad, no necesitas largos discursos. Necesitas experiencias claras, sencillas y llenas de sentido.

Si quieres trabajar la cooperación, diseña un juego donde solo puedan avanzar si colaboran. Si buscas fortalecer la confianza, propón un reto donde deban apoyarse mutuamente.

El aprendizaje ocurre en la acción y en la emoción que la acompaña. Después puede venir una reflexión breve pero significativa: una pregunta al final, un comentario en el Consejo de Roca o un momento de conversación sencilla.

Puedes imaginar el proceso educativo como una película en movimiento. Cada actividad es una escena que aporta algo al crecimiento del Lobato. Nada es forzado ni inmediato: es continuo, progresivo y natural.

Y tú estás allí, no como profesor, sino como Viejo Lobo que guía, observa y crea el ambiente para que el aprendizaje suceda casi sin que ellos lo noten.

## **4.2. La Práctica: Diseñando actividades que generen experiencias significativas**

Planear para la Manada no es llenar un cronograma: es preparar pequeñas aventuras que ayuden a cada Lobato a crecer.

Una experiencia significativa es aquella en la que el Lobato se siente capaz, parte del grupo y protagonista de algo importante. No necesita ser complicada; necesita tener intención.

Al planear, puedes considerar cuatro ideas clave:

### **Tener claro el propósito**

Pregúntate qué deseas fortalecer: autonomía, confianza, servicio, convivencia, responsabilidad.

Cada actividad debería conectar con la progresión personal. Algunos Lobatos estarán explorando, otros aplicando lo que ya saben y otros listos para asumir mayores responsabilidades. Ajustar el reto a su momento hace que todos puedan avanzar.

### **Convertirlo en aventura**

En la Manada todo entra por el juego y la fantasía. No es lo mismo decir “vamos a aprender primeros auxilios” que plantear:

“Baloo necesita ayuda porque un viajero se ha lastimado en la selva”.

El marco simbólico no adorna la actividad: la potencia. Cuando el Lobato se siente parte de la historia, se involucra emocionalmente y aprende con mayor profundidad.

### **Permitir que hagan y se equivoquen**

Los Lobatos necesitan intentar por sí mismos, aunque no lo hagan perfecto.

Si una seisena no logra organizarse bien, hay aprendizaje.

Si olvidan un detalle en una tarea, hay crecimiento.

El error no es fracaso: es parte del camino para convertirse en un mejor Lobato.

Tu papel es acompañar con serenidad y ayudar a descubrir lo aprendido.

### **Cerrar con sentido**

No necesitas largas reflexiones. A veces basta con preguntas simples:

- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Quién ayudó hoy como verdadero hermano lobo?
- ¿Qué aprendimos en esta aventura?

Ese pequeño cierre transforma la emoción del juego en conciencia.

Cuando un Lobato se va a casa diciendo “Hoy fui valiente”, “Hoy ayudé” u “Hoy pude hacerlo solo”, sabes que la experiencia cumplió su propósito.

### **4.3. DURASLID: Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas, Seguras, Lúdicas, Incluyentes y Diversas.**

Cuando piensas en lo que el escultismo esté vivo, probablemente lo primero que viene a tu mente son las actividades. No los documentos, ni las reuniones de planificación, sino ese instante en el que los protagonistas de programa —esos niños, niñas, adolescentes y jóvenes que acompañas— se lanzan a construir, explorar, experimentar y transformar el mundo con sus propias manos. En el movimiento scout, las actividades no son un medio cualquiera: son el corazón palpitante del aprendizaje, la herramienta privilegiada del Método y el escenario donde las competencias se convierten en experiencias reales.

Una actividad scout no es solo una acción planificada; es una vivencia con propósito. Cada campamento, cada juego, cada servicio comunitario o proyecto personal tiene el poder de convertirse en una Oportunidad de Aprendizaje, siempre que despierte la curiosidad, invite a la acción, promueva la reflexión y se conecte con el desarrollo de las Competencias Educativas. Y para lograrlo, cada actividad debe tener unas cualidades esenciales que la hagan significativa. Esas cualidades se resumen en una palabra que, aunque sencilla, encierra una pedagogía profunda: DURASLID.

Cada letra de esta sigla representa un principio educativo que te orienta al momento de diseñar, facilitar y evaluar experiencias para los protagonistas de programa. Las actividades deben ser Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas, Seguras, Lúdicas, Incluyentes y Diversas. Juntas, estas cualidades te ayudan a construir un entorno de aprendizaje donde cada Lobato pueda explorar, aplicar y profundizar lo que aprende, siguiendo su propio ritmo de progresión y sintiendo que cada paso tiene sentido.

#### **4.3.1. Desafiantes**

Una actividad desafiante va más allá de poner a prueba la fuerza, explora la capacidad de superarse. En el escultismo, desafiar no significa competir contra otros, sino enfrentarse a uno mismo, a los propios límites, miedos o dudas. Cuando una actividad plantea un desafío auténtico, despierta en los Lobatos el deseo de esforzarse, de descubrir hasta dónde pueden llegar si confían en sus posibilidades.

Imagina a una manada planeando una cacería para conocer los ríos de su región. El reto no está solo en caminar largas distancias, sino en observar con atención, registrar lo que descubren y compartirlo con la comunidad.

Para una patrulla, el desafío puede ser construir un puente sobre un arroyo usando solo materiales naturales, o diseñar la forma más eficiente para organizar su campamento. En los Nómadas Scout y Rovers, el desafío puede ser emprender un proyecto de servicio social o ambiental que deje una huella real en su entorno.

Cuando desafías, enseñas a creer en el esfuerzo, a enfrentar la frustración con serenidad y a celebrar los pequeños logros que construyen la confianza. Un buen desafío no se impone, se acompaña. Tú no eres quien mide la altura del obstáculo, sino quien sostiene la cuerda mientras el Lobato escala hacia su propio crecimiento.

### **4.3.2. Útiles**

Las actividades útiles son aquellas que tienen propósito. En el escultismo, no se trata de hacer por hacer, sino de hacer con sentido. La utilidad se expresa cuando el protagonista de programa comprende por qué realiza algo, qué aporta a su vida y cómo contribuye al bienestar de los demás.

En una actividad útil, el aprendizaje deja de ser abstracto. Si los cachorros siembran un árbol, entienden que están cuidando su futuro; si una patrulla organiza una campaña de recolección de residuos, perciben el impacto ambiental de su acción; si una comunidad de nómadas scout desarrolla un proyecto de inclusión, descubren el valor social del respeto y la empatía.

Tú, como Viejo Lobo, ayudas a que cada experiencia conecte con una Competencia Educativa, para que el Lobato pueda decir: “esto que aprendí aquí tiene un valor más allá de la actividad”. Las actividades útiles te permiten enlazar la acción con la reflexión, y la reflexión con el compromiso. Son la base de un aprendizaje significativo, porque transforman lo que se hace en lo que se es.

### **4.3.3. Recompensantes**

Toda experiencia educativa debe tener una recompensa, no necesariamente material, sino emocional, espiritual o moral. Las actividades recompensantes son aquellas que dejan una sensación de logro, alegría o plenitud en quien las vive.

La recompensa puede ser la sonrisa de un compañero, el descubrimiento de una habilidad nueva, el reconocimiento del grupo o la simple satisfacción de haber contribuido al bien común. En cada rama, esta recompensa toma formas diferentes: un cachorro que logra compartir por primera vez, un Lobato que se atreve a hablar en público, una scout que asume el liderazgo de su patrulla, un nómada que completa su primera expedición, o un rover que concreta su proyecto de servicio.

Cuando facilitas actividades recompensantes, estás sembrando el gusto por aprender, por esforzarse, por seguir creciendo. No hay aprendizaje profundo sin emoción; no hay progreso sin alegría. Cada vez que un Lobato sonríe después de intentarlo, la recompensa está cumplida.

### **4.3.4. Atractivas**

La atracción no se trata de adornar una actividad con colores o premios; tiene que ver con despertar el interés genuino del Lobato. Una actividad atractiva es aquella que conecta con su mundo interior, sus sueños, su lenguaje, sus intereses. Es una invitación a la curiosidad, no una obligación.

Por eso, diseñar actividades atractivas implica escuchar, observar y adaptar. Lo que motiva a una manada puede aburrir a una tropa; lo que emociona a los Rovers puede ser demasiado abstracto para los cachorros. Aquí el Viejo Lobo se convierte en un tejedor de puentes entre el contenido educativo y el lenguaje simbólico de cada edad.

Cuando la actividad atrae, el aprendizaje fluye. Los jóvenes no se sienten obligados a participar; lo hacen porque quieren, porque algo en su interior les dice que esa experiencia les pertenece. Y cuando una experiencia les pertenece, se convierte en una auténtica Oportunidad de Aprendizaje.

#### **4.3.5. Seguras**

Las actividades seguras son un pilar fundamental dentro del Movimiento Scout, especialmente en la rama de Lobatos, donde participan niños entre los 7 a 10 años. Estas actividades buscan garantizar el bienestar físico, emocional y social de los participantes, permitiendo que aprendan y se desarrollen en un entorno protegido y confiable.

En la manada, la seguridad se logra mediante una adecuada planificación de las actividades, la identificación de posibles riesgos y la supervisión constante por parte de los Viejos Lobos. Se priorizan espacios seguros, materiales apropiados y dinámicas acordes a la edad, como juegos, caminatas cortas, actividades al aire libre y trabajo en pequeños grupos, siempre bajo normas claras de cuidado y respeto.

Además, las actividades seguras promueven en los Lobatos hábitos de autocuidado y responsabilidad, enseñándoles a seguir instrucciones, reconocer situaciones de riesgo y actuar de manera preventiva. Este proceso contribuye no solo a su protección, sino también a la formación de valores como la disciplina, la solidaridad y el respeto por los demás.

En el contexto colombiano, la implementación de actividades seguras fortalece el compromiso del Movimiento Scout con la protección infantil y el desarrollo integral de los niños y las niñas, asegurando experiencias educativas significativas en un ambiente sano y formativo.

En conclusión, las actividades seguras en la rama de Lobatos permiten que los niños y las niñas vivan el escultismo con alegría, confianza y responsabilidad, favoreciendo su crecimiento personal dentro de un entorno de cuidado y protección.

#### **4.3.6. Lúdicas**

La risa, el juego, la emoción y la sorpresa son parte esencial del aprendizaje scout. Una actividad lúdica no es solo divertida; es profundamente educativa porque libera la creatividad, despierta la imaginación y refuerza los vínculos del grupo.

El juego permite experimentar sin miedo al error. En él se aprenden valores como la honestidad, la cooperación, la tolerancia y la resiliencia. Desde el cachorro que descubre el valor de la amistad jugando en la selva, hasta el rover que encuentra en el humor la fuerza para sostener un proyecto difícil, la lúdica atraviesa toda la vida scout como un hilo invisible que mantiene viva la alegría de aprender.

Cuando ríes con los jóvenes, cuando compartes con ellos la emoción de descubrir algo nuevo, estás educando de la forma más pura y efectiva: con el corazón abierto y la mente despierta.

#### **4.3.7. Incluyentes y Diversas**

El escultismo crece en la diversidad. Cada niño y cada niña llega con una historia distinta, con talentos, ritmos, creencias y modos de ver el mundo. Las actividades incluyentes y diversas son aquellas que permiten que todos participen, que todos se sientan reconocidos y valorados, y que nadie quede fuera del proceso.

Diseñar una actividad incluyente es pensar en quienes necesitan apoyo para integrarse, pero también en quienes pueden aprender a convivir con la diferencia. La inclusión no se trata solo de acceso, sino de pertenencia. Y cuando en una actividad se reconoce la diversidad como una fortaleza, el grupo entero aprende sobre empatía, justicia y equidad.

La diversidad también es una fuente inagotable de aprendizaje. En una patrulla donde cada uno tiene una habilidad distinta, los desafíos se resuelven mejor; en una comunidad donde hay distintas visiones, las soluciones son más creativas. Cuando cada joven ve reflejado su valor en el grupo, el escultismo cumple una de sus misiones más nobles: formar ciudadanos para un mundo más justo y fraterno.

Entonces, una actividad DURASLID no es solo una vivencia intensa, sino una experiencia educativa completa. En ella confluyen todos los elementos del Método Scout: la vida en pequeños grupos, la naturaleza como aula viva, el aprendizaje por la acción, la conciencia comunitaria, el compromiso personal, el marco simbólico, la autoevaluación y la progresión personal.

De esta forma, las actividades dejan de ser un fin en sí mismas y se convierten en el motor de avance. Cada experiencia, por simple que parezca, tiene el potencial de desarrollar una competencia: desde construir un refugio hasta organizar una campaña de solidaridad, desde una fogata compartida hasta un diálogo profundo sobre la ley scout.

Tú no eres quien dicta la lección, sino quien crea el ambiente para que el aprendizaje suceda. Tu tarea es inspirar, no imponer; acompañar, no controlar. Diseñar actividades DURASLID es un arte que combina intuición y pedagogía, escucha y planeación.

Eres el adulto significativo que traduce los ideales del escultismo en experiencias vivas. Cada vez que transformas una idea en una oportunidad, cada vez que ayudas a un Lobato a descubrir su potencial, estás aplicando el Método en su forma más auténtica.

Planificar actividades bajo el enfoque DURASLID no significa añadir más exigencias, sino recordar la esencia del escultismo: formar personas capaces de pensar, decidir y actuar con goce, libertad y responsabilidad.

Cada actividad que propones deja una huella, aunque a veces no la notes de inmediato. Quizás un cachorro recordará el día en que descubrió que podía cuidar de otro. Tal vez una scout, años después, reviva en su memoria el momento en que aprendió a trabajar en equipo. O un rover, al mirar atrás, comprenda que aquel proyecto social le enseñó a creer en el poder de transformar su entorno.

Ese es el verdadero sentido de las actividades DURASLID: que lo que ocurre en una tarde, en una fogata o en un campamento, se convierta en un aprendizaje que acompaña toda la vida. Educar en el escultismo es sembrar vivencias que florecen con el tiempo, y cada actividad que diseñas con intención, con amor y con propósito, es una semilla más en ese bosque que crece en el corazón de los jóvenes.

## **Capítulo 5: El Sistema de Equipos**

### **5.1. Definición:**

Dentro del Método Scout, el Sistema de Equipos propone la organización en pequeños grupos como un medio educativo. Sin embargo, en la Manada esta idea tiene un matiz muy especial: aquí el crecimiento es profundamente colectivo.

La Manada es un todo. Se mueve, juega, aprende y sirve como una sola hermandad. Cada logro individual fortalece al grupo entero, y cada dificultad se convierte en una oportunidad para aprender juntos.

Cuando la Manada se organiza en seisenas —pequeños grupos de aproximadamente seis Lobatos— no se fragmenta ni se divide. Simplemente adopta una estructura que te permite acompañar mejor a cada niño y niña dentro de la experiencia común.

La seisena es, ante todo, una herramienta organizativa y pedagógica que facilita tu labor como Viejo Lobo. Gracias a ella puedes:

- Observar con mayor claridad la progresión personal de cada Lobato.
- Conocer más de cerca sus características, necesidades y fortalezas.
- Organizar algunas actividades que requieren subgrupos.
- Favorecer espacios reducidos donde todos puedan participar y expresarse.

La pertenencia real no está en la seisena: está en la Manada. La seisena ayuda a cuidar el bosque; la Manada es el bosque.

## **5.2. Organización:**

La vida en la Manada es esencialmente comunitaria. Las decisiones importantes, los grandes juegos, los servicios y las celebraciones se viven juntos. Es ahí donde nace el verdadero sentido de pertenencia.

Desde esta mirada, las seisenas no son estructuras rígidas ni permanentes. Los Lobatos pueden moverse entre ellas según sus intereses, afinidades o necesidades educativas. Ese movimiento forma parte del crecimiento y permite que se relacionen con distintos compañeros.

Sin embargo, cambiar de seisena no debe convertirse en una forma de evitar dificultades. Cuando aparecen conflictos o incomodidades, tu papel es acompañarlos para que aprendan a dialogar, resolver tensiones y fortalecer su carácter. Si un cambio resulta conveniente, debe hacerse con reflexión y acompañamiento, no como una huida.

La seisena, bien entendida, es un espacio de apoyo cercano dentro de la gran familia que es la Manada.

### **Liderazgo: Todos Aportan, Todos Crecen**

En coherencia con esta visión, en la seisena no existen líderes fijos ni jerarquías rígidas entre los niños y las niñas. No se trata de crear pequeñas estructuras de poder, sino de ofrecer oportunidades para que todos desarrollen capacidades.

Cada Lobato tiene algo que aportar. Cada uno puede asumir responsabilidades en distintos momentos. Cada uno necesita experimentar tanto guiar como ser guiado.

Las funciones pueden rotar según la actividad, los intereses o la etapa de progresión. Así, todos tienen la oportunidad de:

- Tomar iniciativa.
- Expresar sus ideas.

- Escuchar a los demás.
- Descubrir sus propias capacidades.

Tu rol es observar con atención y acompañar este proceso. Habrá quienes necesiten estímulo para participar, quienes deban aprender a ceder espacio y quienes puedan asumir retos mayores. Intervenir con equilibrio permite que cada niño y niña viva experiencias variadas de responsabilidad.

El liderazgo en la Manada es dinámico, compartido y profundamente formativo. No busca destacar a unos sobre otros, sino ayudar a que todos crezcan.

### **Trabajo Colaborativo**

La Manada también es un espacio privilegiado para aprender a cooperar. Allí los Lobatos descubren que muchas metas solo se alcanzan cuando trabajan juntos.

A través de juegos, misiones y pequeños desafíos, practican habilidades esenciales para la vida:

- Organizarse como grupo.
- Distribuir tareas.
- Escuchar opiniones distintas.
- Tomar decisiones sencillas en conjunto.
- Apoyarse cuando algo se dificulta.

El éxito deja de ser individual y pasa a ser compartido. Aprenden que ayudar a un compañero no los hace perder protagonismo, sino que fortalece a toda la Manada.

Cuando una seisena logra algo, la alegría es colectiva. Cuando algo no resulta, también lo es el aprendizaje.

### **Ámbitos de la Participación juvenil.**

En la Manada, la participación de los Lobatos no significa que deban asumir responsabilidades adultas, sino que tengan oportunidades reales de opinar, decidir y actuar según su edad.

Las seisenas facilitan esta participación en espacios más cercanos y manejables. Allí los niños pueden expresar ideas, proponer soluciones y sentirse escuchados.

Algunos ámbitos donde esta participación se hace visible son:

- La organización de juegos o tareas sencillas.
- La preparación de actividades o representaciones.
- La colaboración en servicios a la comunidad.
- Los momentos de evaluación y reflexión.
- El aporte de ideas para futuras aventuras.

Estos espacios fortalecen su autoestima y les enseñan que su voz tiene valor.

Tu acompañamiento asegura que la participación sea positiva, respetuosa y acorde a su etapa de desarrollo. No se trata de delegar responsabilidades sin guía, sino de abrir oportunidades para que aprendan a involucrarse gradualmente.

El Sistema de Equipos en la Manada no busca dividir, sino cuidar mejor a cada integrante dentro del conjunto. Es una herramienta al servicio de la comunidad, no un fin en sí misma.

Cuando funciona bien, permite que cada Lobato se sienta visto, acompañado y necesario, sin perder nunca la conciencia de que pertenece a algo más grande: la Manada.

Porque al final, lo que realmente educa no es la estructura, sino la experiencia de vivir juntos, jugar juntos, crecer juntos y descubrir que, como en la selva, la fuerza del lobo está en la Manada y la fuerza de la Manada está en el lobo.

## **Capítulo 6: Marco Simbólico en la Manada**

### **6.1. ¿Qué es el marco simbólico y por qué es importante en la Manada?**

En el Movimiento Scout, el marco simbólico es el conjunto de símbolos, relatos, personajes, ambientes y experiencias que dan sentido a la propuesta educativa. No es un adorno ni algo decorativo: es una herramienta pedagógica esencial que permite que los niños y niñas comprendan, vivan y hagan propios los valores scouts a través de la experiencia.

En la Manada, donde participan Lobatos entre los 7 y los 10 años, el marco simbólico se convierte en el lenguaje principal para educar. A esta edad, los niños y las niñas aprenden mejor cuando pueden imaginar, jugar, representar y sentir. Gracias a la fantasía de la Selva, valores como el respeto, la solidaridad, la lealtad, la responsabilidad, la alegría y el servicio dejan de ser ideas abstractas y se transforman en vivencias concretas.

El marco simbólico permite que cada actividad, ceremonia o juego tenga un significado más profundo. El Lobato no “escucha” un valor: lo vive dentro de una historia y de una comunidad que siente cercana.

### **6.2. Lo que el marco simbólico despierta y evoca en niños y niñas de 7 a 10 años**

Entre los 7 y los 10 años, los niños y las niñas están en una etapa de gran desarrollo imaginativo, emocional y social. Buscan pertenecer, necesitan referentes claros, disfrutan las historias y aprenden a través del juego.

El marco simbólico de la Manada despierta en ellos:

- Imaginación y curiosidad.
- Sentido de pertenencia.
- Identificación con personajes y relatos.
- Seguridad emocional dentro de un ambiente conocido.

A través de la fantasía de la Selva, pueden explorar valores, reconocer conductas positivas y reflexionar sobre sus acciones de forma natural y adecuada a su edad.

### **6.3. La función de los símbolos en la Manada**

Los símbolos educan de una manera especial: no imponen una enseñanza, la sugieren. Hablan al corazón antes que a la razón.

En la Manada, los símbolos:

- Facilitan comprender la Ley y la Promesa de forma sencilla.
- Permiten expresar emociones y aprendizajes sin largas explicaciones.
- Refuerzan la identidad del grupo.
- Acompañan el crecimiento personal de cada Lobato.

El lobo, la selva, el cubil, la Flor Roja o el Gran Clamor no son solo elementos simbólicos: son puentes entre la experiencia cotidiana y los valores del escultismo.

#### **6.4. La intención educativa de los símbolos**

El símbolo educa sin imponer. Permite que cada Lobato descubra, poco a poco, el sentido de lo que vive.

No se trata de explicar excesivamente cada símbolo, sino de permitir que actúe a través del juego, el relato, la ceremonia y la experiencia compartida. Así, los niños y las niñas construyen significado desde dentro, no desde una lección externa.

#### **6.5. La vivencia de experiencias dentro del marco simbólico**

En la Manada, las experiencias son el centro del aprendizaje. Juegos, salidas, ceremonias y actividades cobran mayor fuerza cuando se desarrollan dentro del mundo de la Selva.

Vivir una actividad en este contexto permite que el Lobato:

- Se sienta protagonista de su propio aprendizaje.
- Relacione lo vivido con valores concretos.
- Recuerde con mayor facilidad lo aprendido.

Las experiencias simbólicas dejan huellas profundas que permanecen más allá del momento puntual.

#### **6.6. El marco simbólico como herramienta pedagógica fundamental**

El marco simbólico da coherencia a toda la vida de la Manada y facilita tu labor como dirigente.

Gracias a él:

- Las actividades tienen un hilo conductor.
- Los valores se trabajan de forma constante y natural.
- Se fortalece la identidad de la Manada.
- El aprendizaje se vuelve significativo.

Tu papel no es transmitir contenidos, sino mediar experiencias que cobran sentido dentro de ese mundo simbólico.

## 6.7. Motivación, integración y conexión con los valores

El marco simbólico motiva porque es atractivo y cercano para los niños y las niñas. Integra porque conecta juegos, ceremonias y aprendizajes dentro de una misma historia. Y da sentido porque relaciona lo vivido con los valores scouts.

Cada símbolo y cada ritual ayuda a que el Lobato comprenda que lo que hace forma parte de algo más grande: la vida de la Manada.

## 6.8. Formación de seres humanos plenos e íntegros

El trabajo en la Manada busca formar personas íntegras y felices. El marco simbólico acompaña este proceso desde la infancia, sentando bases sólidas para la vida.

A través del juego, la fantasía y la experiencia compartida, los Lobatos aprenden a convivir, respetar, cuidar de sí mismos, de los demás y del entorno.

## 6.9. Conceptos que integran el marco simbólico en la Manada

Rama	Unidad	Marco Simbólico	Fondo Motivador	Ambiente de Referencia
Lobatos	Manada	Fantasía	Libro de las Tierras Vírgenes	Relatos fantásticos

**Marco simbólico:** La fantasía que envuelve toda la vida de la Manada.

**Fondo motivador:** Las historias del Libro de las Tierras Vírgenes.

**Ambiente de referencia:** Los relatos que dan sentido a las experiencias.

## 6.10. La importancia del Libro de las Tierras Vírgenes como fondo motivador y referencia de inspiración en la manada

El Libro de las Tierras Vírgenes, de Rudyard Kipling, es el corazón del marco simbólico de la Manada. A través de sus historias, ofrece un universo cercano donde la fantasía se convierte en un camino natural para aprender a vivir.

En la selva de Seonee, tus Lobatos encuentran modelos de convivencia, normas claras y ejemplos de valores como la lealtad, el respeto, la solidaridad y el cuidado del otro.

Personajes como Mowgli, Baloo, Bagheera y Akela enseñan a través de sus acciones, no de discursos. Los niños y las niñas pueden comprenderlos, identificarse con ellos e inspirarse en su forma de actuar.

Como fondo motivador, el Libro de las Tierras Vírgenes da coherencia a toda la experiencia en la Manada. Permite que juegos, ceremonias, progresión y símbolos estén conectados por una misma historia, haciendo que cada vivencia tenga sentido y permanezca en la memoria.

Dado que compartimos con la Familia de Cachorros, el Libro de las Tierras Vírgenes como fondo motivador, es importante establecer que esta rama se reserva el uso de personajes como Raksha, Papá Lobo, Chikai, Ikki, Chil, Ferao, Jacala, Mang, Mao, Rann, Sahi y Thuu. De igual manera el Cubil para los cachorros cobra un significado muy importante como escenario simbólico de la vida como rama.

### **6.11. Elementos simbólicos de la Manada**

- Nombre de la Manada: Identifica y da personalidad al grupo. Suele inspirarse en el Libro de las Tierras Vírgenes o en la identidad propia del grupo scout, fortaleciendo el sentido de pertenencia y comunidad.
- Lema: “Siempre Mejor” Expresa el espíritu de superación personal del Lobato. Invita a dar lo mejor de sí mismos cada día, según sus capacidades, sin competir con otros.
- Bandera (fondo amarillo) Representa la unidad de la Manada. El color amarillo simboliza la alegría, la energía y la luz que caracterizan esta etapa del escultismo. Cada uno de estos elementos fortalece la identidad, la pertenencia y el sentido comunitario.
- Símbolo: El lobo representa la vida en comunidad, la cooperación y el aprendizaje dentro del grupo. Recuerda que se crece junto a otros y respetando las normas comunes.
- Color amarillo: Color propio de la Manada. Simboliza la alegría, la creatividad, la vitalidad y la etapa luminosa de la infancia.
- Tótem de la Manada: Elemento que representa la identidad colectiva del grupo. Refuerza el sentimiento de pertenencia y la historia compartida de la Manada.
- La Flor Roja: Símbolo del crecimiento, la celebración y el paso a nuevas etapas. Representa los logros alcanzados y la alegría de avanzar en el camino personal.
- El Cubil: Es el espacio simbólico de la Manada. Representa seguridad, protección y encuentro; el lugar donde todos son aceptados y valorados.
- Libro de Oro: Recoge momentos importantes, recuerdos, logros y acontecimientos significativos de la Manada. Ayuda a construir memoria colectiva y valorar el camino recorrido.
- El Saludo: Expresión simbólica de respeto, pertenencia y compromiso. A través del saludo, los Lobatos se reconocen como parte de la Manada.
- Referente espiritual: Persona o personaje que encarna valores y sirve como ejemplo de vida. Ayuda a los niños y niñas a comprender el sentido trascendente de los valores scouts desde su realidad. El hermano Francisco de Asís ha sido acertadamente usado como referente espiritual ya que cumple plenamente con las características para ser usado como tal.
- Himno: Canto que une a la Manada. Fortalece la identidad, la emoción compartida y el espíritu de grupo, especialmente en ceremonias y encuentros significativos.

## 6.12. Ceremonias en la Manada

Las ceremonias son momentos significativos que refuerzan el marco simbólico y acompañan el crecimiento personal de los Lobatos.

- Ceremonia de Paso de Familia a Manada: Es el momento en que un cachorro pasa a la manada, es presentado a Akela por el Jefe de Grupo y acogido afectuosamente en la Manada.
- Ceremonia de Investidura: Es el momento en el que el niño o la niña ingresa oficialmente al Movimiento Scout y a la Manada. A través de símbolos y gestos sencillos, el Lobato asume su compromiso de vivir según los valores del Movimiento Scout, sintiéndose acogido, reconocido y parte del grupo.
- Ceremonia de Progresión Personal: Reconoce el crecimiento y los avances del Lobato en su proceso personal. No se centra en la comparación, sino en valorar el esfuerzo, la constancia y el desarrollo de habilidades y actitudes acordes a su edad.
- Gran Salto: Marca el paso del Lobato a la siguiente rama. Es una ceremonia cargada de significado, que reconoce el camino recorrido en la Manada y anima a asumir nuevos retos, cerrando una etapa con gratitud y abriendo otra con ilusión.
- El Gran Clamor más que una ceremonia en sí misma, es un elemento ceremonial de gran importancia. Refuerza la unidad, la identidad y el espíritu de la Manada, y cobra especial fuerza en momentos como la investidura y el Gran Salto, ayudando a crear un ambiente solemne, emotivo y memorable.

Las ceremonias no son actos formales sin sentido, sino experiencias cargadas de simbolismo que ayudan a los niños y niñas a reconocer sus avances, compromisos y pertenencia a la Manada.

## Capítulo 7: La Naturaleza

### 7.1. Definición y concepto:

Cuando un protagonista de programa se adentra en el bosque, cuando siente el crujir de las hojas bajo los pies o el olor a tierra húmeda después de la lluvia, está honrando el origen del escultismo. Porque el escultismo nació al aire libre, entre árboles y colinas, como una forma de aprender de la vida en la vida misma. Y en ese contexto, la naturaleza no es un escenario: es maestra, refugio y espejo.

Cuando como dirigente hablas de la naturaleza en el escultismo, no te refieres solo a un espacio físico donde se desarrollan actividades. Hablas de una dimensión educativa completa, de un entorno que enseña sin necesidad de hablar, de una relación que transforma a quienes la viven con respeto y asombro.

#### 7.1.1 La naturaleza como espacio educativo fundamental

Para la Manada, la naturaleza no es solo un lugar donde se realizan actividades: es una verdadera maestra. Es el aula viva donde los Lobatos exploran, sienten, se maravillan y aprenden con todo su ser.

Educar en contacto con el entorno natural significa ofrecer experiencias reales: tierra, agua, viento, sonidos, silencio, luz, vida. Allí los niños comprenden que forman parte de un mundo interdependiente y desarrollan respeto por todo lo que existe.

En el escultismo, la naturaleza favorece el desarrollo integral porque involucra simultáneamente el cuerpo, la mente, las emociones y el espíritu. No hay otra aula que permita un aprendizaje tan completo y significativo.

## **7.2. Conexión y aprendizaje**

### **7.2.1. ¿Por qué el aire libre es esencial en la Manada?**

Las actividades al aire libre constituyen el contexto ideal para aplicar el Método Scout. En la naturaleza, la aventura es auténtica, los desafíos son reales y el aprendizaje ocurre de forma espontánea.

Cuando un Lobato sale al campo, al bosque o a un parque, deja de ser espectador y se convierte en explorador. Allí:

- Descubre por sí mismo cómo funciona el mundo.
- Aprende haciendo, no escuchando.
- Desarrolla autonomía en un entorno seguro.
- Vive la cooperación de forma natural.
- Se enfrenta a retos que fortalecen su carácter.

La naturaleza invita a actuar, a observar y a reflexionar, elementos esenciales del crecimiento personal.

### **7.2.2. ¿Qué aprende un Lobato al convivir con la naturaleza?**

El contacto frecuente con la vida al aire libre genera aprendizajes profundos y duraderos que impactan todas las dimensiones de la persona.

**Desarrollo físico y salud:** la actividad al aire libre fortalece el cuerpo de forma natural. Caminar, correr, trepar, saltar, orientarse o cargar materiales sencillos desarrollan coordinación, resistencia y equilibrio.

Un Lobato activo en la naturaleza se siente más fuerte, ágil y capaz.

**Desarrollo cognitivo y curiosidad:** la naturaleza es un laboratorio infinito. Cada hoja, piedra, insecto o nube puede convertirse en una pregunta.

El Lobato aprende a: observar con atención, formular hipótesis simples, resolver problemas concretos, comprender relaciones causa-efecto, desarrollar pensamiento crítico y creativo.

Este aprendizaje surge de la experiencia directa, no de explicaciones abstractas.

**Desarrollo emocional y autoestima:** superar pequeños retos al aire libre fortalece la confianza en sí mismo.

Encender una fogata con ayuda, completar una caminata, cruzar un obstáculo o dormir fuera de casa son experiencias que generan orgullo sano y sensación de logro.

El Lobato descubre que puede: afrontar dificultades, persistir ante el cansancio o el miedo, confiar en sus capacidades.

Estas vivencias construyen una autoestima sólida basada en experiencias reales.

**Desarrollo social y convivencia:** la naturaleza exige cooperación. Muchos desafíos solo se superan trabajando juntos.

En este contexto, los Lobatos aprenden a: ayudar a quienes lo necesitan, pedir apoyo cuando lo requieren, respetar ritmos diferentes, tomar decisiones en grupo, resolver conflictos de forma práctica. La convivencia al aire libre fortalece el sentido de Manada como comunidad.

**Desarrollo de la autonomía y responsabilidad:** las salidas permiten asumir pequeñas responsabilidades acordes a su edad: cuidar sus pertenencias, colaborar en tareas sencillas, respetar normas de seguridad o participar en la organización.

El Lobato aprende que su comportamiento tiene consecuencias para sí mismo y para el grupo.

**Desarrollo espiritual y sentido de asombro:** la naturaleza despierta preguntas profundas y experiencias de contemplación que difícilmente surgen en ambientes cerrados.

El silencio del bosque, el cielo estrellado o el sonido del agua generan asombro y gratitud.

Este contacto favorece: la reflexión interior, el respeto por la vida, la conexión con lo trascendente según las creencias de cada familia, la humildad ante la grandeza del mundo.

**Sensibilidad ambiental y ética del cuidado:** quien conoce la naturaleza aprende a amarla. Y quien la ama, desea protegerla.

El Lobato desarrolla conciencia ecológica al comprender que sus acciones afectan al entorno.

Aprende a: cuidar los recursos naturales, respetar animales y plantas, mantener limpios los espacios, educir su impacto ambiental.

Esta sensibilidad es la base de una ciudadanía responsable.

### **7.2.3 La naturaleza como formadora de carácter**

Cada salida al aire libre deja huellas profundas. La naturaleza enseña paciencia, resiliencia, humildad y cooperación sin necesidad de discursos.

Un Lobato que ha caminado bajo la lluvia, ayudado a un compañero cansado, esperado su turno o contemplado el amanecer ha vivido lecciones que difícilmente se olvidan.

La naturaleza no es un complemento del programa: es uno de sus pilares. En ella, los Lobatos se sienten libres, capaces y parte de algo mayor.

Cada experiencia al aire libre es una semilla que puede crecer durante toda la vida. Porque quien aprende a amar la naturaleza aprende también a cuidar a los demás, a su comunidad y a sí mismo.

Y así, paso a paso, aventura tras aventura, la Manada forma personas fuertes, sensibles y comprometidas con el mundo que habitan.

### **7.3. Habilidades de vida al aire libre**

Las experiencias en la naturaleza permiten adquirir habilidades prácticas que fortalecen la confianza y la independencia.

#### **7.3.1. Exploración y conocimiento del entorno**

- Identificar elementos naturales básicos.
- Orientarse de forma sencilla.
- Reconocer señales del entorno.
- Desarrollar atención y memoria visual.

#### **7.3.2. Vida en grupo**

- Cooperar para alcanzar objetivos comunes.
- Distribuir tareas sencillas.
- Respetar normas compartidas.
- Valorar el esfuerzo de los demás.

#### **7.3.3. Autocuidado y seguridad**

- Reconocer riesgos básicos.
- Seguir indicaciones de seguridad.
- Cuidar su hidratación, alimentación y descanso.

#### **7.3.4. Juego y recreación**

El juego al aire libre estimula la creatividad, la imaginación y la expresión corporal, generando alegría y bienestar.

## **7.4. Conciencia Ambiental**

## 7.4.1 Educación para el cuidado del planeta

La Manada puede promover acciones concretas que ayuden a los Lobatos a pasar de la conciencia a la acción:

- Sembrar árboles o plantas.
- Cuidar espacios naturales cercanos.
- Reducir, reutilizar y reciclar materiales.
- Ahorrar agua y energía.
- Proteger la fauna silvestre.

Estas actividades enseñan que incluso los pequeños pueden contribuir al bienestar del planeta.

## 7.4.2. Compromiso global desde lo local

El Movimiento Scout impulsa acciones alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas, a través de iniciativas como Scouts por los ODS, con el propósito de servir como herramientas de programa para abordar necesidades e intereses específicos e inspirar a las personas jóvenes scouts y no scouts a involucrarse, participar en sus comunidades y ser ciudadanos/as activos.

No se busca formar expertos en problemas globales, sino niños conscientes y comprometidos con su realidad.



### INICIATIVAS QUE SE PUEDEN TRABAJAR CON LA MANADA:

- **Tribu Tierra (earthtribe):** La Iniciativa Tribu de la Tierra y sus desafíos, buscan específicamente abordar cuestiones ambientales y de sostenibilidad como el cambio climático, promover el desarrollo de hábitos sostenibles hacia un estilo de vida ecológico y saludable, y conectar con la naturaleza para protegerla de manera sostenible. Sus desafíos son:

- Campeones por la Naturaleza
- Plastic Tide Turners
- Scouts Go Solar
- La Alianza mundial YUNGA



## Capítulo 8: La Progresión Personal

### 8.1. Definición de concepto: progresión personal

La progresión personal es el camino que recorres junto a cada Lobato para ayudarlo a crecer de manera integral, paso a paso, a través de experiencias scout que tengan sentido para su edad, su realidad, sus intereses y sus posibilidades. No se trata de cumplir una lista de tareas, sino de acompañar un proceso vivo, cercano y constante, en el que cada niño y cada niña va descubriendo lo que puede aprender, mejorar y aportar.

Desde tu rol como dirigente de Manada, este proceso te invita a mirar a cada Lobato con atención, a reconocer sus avances y a ofrecerles oportunidades reales para seguir creciendo en confianza, autonomía, responsabilidad y convivencia. La progresión personal busca formar niños y niñas capaces de actuar con alegría, responsabilidad y compromiso, siempre en relación con los demás y con su entorno.

- Perfil de egreso: te ayuda a comprender hacia dónde se espera que llegue cada Lobato finalizar su paso por la Manada, junto con las competencias intermedias que acompañan ese recorrido.
- El Sistema de Progresión: te explica de manera clara cómo funciona el esquema de progresión en esta rama.
- Oportunidades de Aprendizaje: te orienta para proyectar, observar y comprender los avances de los Lobatos.
- Apoyo, Acompañamiento y Enlace: te muestra cómo guiar, animar y sostener a cada niño y niña en su crecimiento personal.
- Reconocimiento: te ofrece formas de celebrar los logros de manera cercana y significativa.
- Transición: te ayuda a acompañar el paso de la Manada a la siguiente etapa del recorrido scout.

### 8.2. Perfil de egreso: Perfil de egreso y competencias intermedias para la Manada

### 8.2.1. Perfil de egreso del Lobato (7 a 10 años)

El perfil de egreso te orienta, como viejo lobo, en la forma en que acompañas a cada Lobato para que cierre su paso por la Manada de manera positiva y significativa. No es una lista rígida de exigencias. Es más bien una imagen clara de lo que un niño o una niña puede llegar a ser después de vivir juegos, aventuras, retos y experiencias valiosas dentro del Método Scout.

Las competencias intermedias son esos aprendizajes concretos que vas observando a lo largo del camino. En esta edad, deben presentarse de forma simple, cercana y visible en la vida cotidiana del Lobato, para que tú puedas reconocerlos con facilidad y acompañarlos con sentido.

Estas competencias se organizan en las seis áreas de crecimiento del Programa de Jóvenes, en coherencia con el Proyecto Educativo 2022–2032, y se expresan en aprendizajes como las habilidades socioemocionales, el pensamiento crítico básico, la expresión, la cooperación y las primeras responsabilidades.

ÁREAS, DIMENSIONES Y PRIORIDADES			COMPETENCIAS INTERMEDIAS LOBATOS
ÁREA DE CRECIMIENTO	DEFINICIÓN	PRIORIDADES EDUCATIVAS	Infancia Tardía: 7 - 10
Desarrollo físico – Corporalidad	Responsabilizarse del crecimiento y funcionamiento de su cuerpo	Actividad física para un cuerpo y una mente equilibrada	Reconoce la importancia de la actividad física por medio de hábitos de movimiento consciente en juegos, actividades recreativas y/o deportivas.
		Hábitos saludables para una vida duradera (higiene, sueño, autocuidado...)	Afianza hábitos cotidianos de higiene personal, alimentación saludable, sueño y descanso adecuados para su bienestar físico y emocional.
		Autocuidado - ASP	Comprende la importancia de cuidar su cuerpo y sus emociones, adoptando buenas prácticas que promuevan su bienestar y seguridad, y las de quienes le rodean, identificando situaciones que puedan representar riesgo y conociendo la manera de actuar para protegerse y buscar ayuda en caso de necesitarlo.

		Sexualidad	Reconoce y valora su cuerpo y el de los demás como algo único y especial; aprendiendo a cuidarlo desarrollando confianza para expresar sus emociones, poniendo límites ante situaciones que le generen incomodidad o inseguridad y respetando los límites que otros establecen.
Desarrollo intelectual – Creatividad	Adquirir habilidades para comprender, transformar y crear en el entorno	Habilidades para la Innovación	Explora soluciones creativas a través del juego, la experimentación y el trabajo en equipo, valorando la diversidad de ideas y la aplicación de estas en su cotidianidad.
		Educación en y para la era digital	Utiliza herramientas tecnológicas para aprender, comunicarse y colaborar en actividades supervisadas, desarrollando responsabilidad, respeto y seguridad en entornos digitales.
		Pensamiento crítico	Examina diversas ideas y formas de pensar presentes en su entorno, formando sus propias opiniones y compartiéndolas utilizando un lenguaje amable, escuchando atentamente a los demás y considerando cómo sus palabras pueden afectar a otros.
Desarrollo del carácter – Carácter	Construir una identidad sólida y actuar con integridad frente a desafíos personales y sociales	Cultura de paz	Reconoce la importancia del respeto, la cooperación y la comunicación eficaz, para expresar sus ideas y emociones, contribuyendo a la convivencia pacífica en su entorno cercano.
		Autoconocimiento	Identifica sus características personales, reconoce sus emociones y describe sus gustos e intereses, manifestando lo que le gusta y lo que no al participar en actividades cotidianas, tomando decisiones basadas en lo que siente y lo que considera correcto.
		Resiliencia y adaptabilidad al cambio	Afronta retos con actitud positiva, buscando ayuda o soluciones a su alcance para superarlos y reconoce, con apoyo, las lecciones que puede obtener de cada experiencia.

		Resolución de problemas / conflictos	Expresa de manera sencilla sus emociones y necesidades en situaciones de desacuerdo, participando en la búsqueda de soluciones creativas y justas a través del diálogo y la cooperación con sus compañeros.
Desarrollo Afectivo – Afectividad	Entender y gestionar las emociones y desarrollar relaciones afectivas positivas y responsables	Compromiso y acción para la igualdad de género	Reconoce y respeta las capacidades, intereses, derechos y deberes de todas las personas, disminuyendo la estigmatización y los roles de género al participando igualitariamente en actividades grupales.
		Vida, placer y responsabilidad afectiva	Reconoce y respeta sus propios límites y los de los demás, desarrollando a través de la autoestima una visión positiva de su cuerpo y fortaleciendo habilidades para construir relaciones basadas en el respeto, el afecto y la confianza.
		Empatía	Reconoce y expresa interés por los sentimientos y necesidades de los demás, practicando la escucha activa y participando en acciones que promuevan el respeto y el compañerismo en su grupo.
		Autoestima	Descubre y valora sus propias cualidades y aquello que puede mejorar, así como las características de sus compañeros, mostrando interés y respeto por sus diferencias en las actividades cotidianas.
Desarrollo social – Sociabilidad	GPS: Adquirir el concepto de interdependencia con los demás y desarrollar la capacidad de cooperar y liderar.	Sensibilidad ambiental y desarrollo sostenible Acciones para la mitigación del cambio climático	Participa en actividades grupales que promuevan el cuidado del entorno, aprendiendo a aplicar en su vida cotidiana las 9R del cuidado climático y comprendiendo la importancia de proteger la naturaleza.
		Liderazgo para la innovación social	Propone actividades grupales orientadas a mejorar su entorno cercano, aportando ideas sociales innovadoras y participando activamente en su desarrollo.

		Trabajo en equipo	Participa en actividades colaborativas, demostrando respeto por sus compañeros y valorando las diferencias que nos complementan para alcanzar objetivos en conjunto.
		Interculturalidad	Reconoce las diferencias culturales de su entorno cercano, respetando el nacimiento de nuevas identidades como resultado de la mezcla de costumbres, tradiciones y diferentes formas de vida.
Desarrollo Espiritual – Espiritualidad	Descubrir el significado trascendental de la vida y actuar en coherencia con los valores fundamentales	Respeto por la vida	Identifica y reconoce la importancia de cuidar y proteger seres vivos en su entorno inmediato, mostrando empatía hacia ellos.
		Crecimiento Espiritual	Descubre momentos de calma y conexión emocional que trascienden lo inmediato, expresando sus experiencias a sus compañeros y mostrando apertura a escuchar las de otros.
		Trascendencia	Expresa gratitud y aprecio por el entorno natural y social, reconociendo su pertenencia en el mundo.

#### Recomendaciones para el uso práctico para los Viejos Lobos:

- Usa esta tabla como una herramienta para acompañar, no para evaluar.
- Observa las competencias en el juego, en la vida de seisena, en las excursiones y en las actividades sencillas del día a día. Ahí es donde realmente se manifiestan.
- Apóyate en ella para identificar qué necesita cada Lobato, reconocer sus avances y proponer experiencias que lo reten y lo motiven.
- Ten presente que esta tabla te orienta en el camino: es la base para acompañar a cada Lobato en su Progresión Personal dentro de la Manada.

### 8.3. El Esquema de Progresión en la Manada

### 8.3.1. El territorio de la selva

Cuando un Lobato tiene la oportunidad de “salir del cubil” e iniciar su aventura en la Manada, comienza también un camino de crecimiento inspirado en El Libro de las Tierras Vírgenes de Rudyard Kipling.

Esta historia te brinda el lenguaje, los símbolos y los personajes que acompañan su progresión personal. Por eso hablas de Lobatos y entiendes su sistema de equipo como una Manada: un espacio vivo, cercano y lleno de sentido para ellos.

### 8.3.2. Características de la progresión personal en la Manada

La progresión personal en la Manada es, ante todo, una experiencia de juego. Desde ahí, los niños y niñas de 7 a 10 años exploran, descubren y desarrollan sus competencias de manera natural.

En este camino, procura que:

- La experiencia sea divertida, cercana y con intención educativa, siempre centrada en el juego.
- Favorezcas la evolución natural de cada Lobato, permitiendo que poco a poco —especialmente hacia los 10 años— asuman pequeñas responsabilidades dentro de la Manada.
- La Manada se mantenga como su principal espacio de aprendizaje: un entorno seguro, lleno de experiencias significativas que motivan, enseñan y les permiten crecer.

### 8.3.3. Estructura de la progresión personal

La progresión personal en la Manada avanza a través de dos rutas que se complementan constantemente:

- El desarrollo de competencias en seis áreas de crecimiento: Corporalidad, Carácter, Creatividad, Sociabilidad y Espiritualidad.
- Los niveles de desarrollo de estas competencias, representados simbólicamente como rutas dentro de la selva. Cada nivel refleja el avance que el Lobato va logrando en su camino.

Los niveles son:

- **Primer nivel – Ruta al Río Waigunga (Azul turquesa):** Es el inicio. El Lobato deja el cubil y se atreve a buscar el agua, recurso esencial para la vida en la selva.
- **Segundo nivel – Ruta al Bosque (Verde pálido):** El Lobato se adentra con valentía entre los árboles, explora, observa y empieza a maravillarse con lo que descubre.
- **Tercer nivel – Sendero Profundo de la Selva (Naranja):** Se mueve con mayor confianza, ha dejado atrás el temor y se aventura hacia zonas más profundas.
- **Plenitud de la Selva – Insignia Máxima de la Rama (Amarillo):** Es la cúspide del camino. Representa el dominio de la “flor roja” y un crecimiento integral en todas las áreas.

### 8.3.4. Insignias de áreas de crecimiento

Cada una de las seis áreas de crecimiento se representa con una insignia que cambia de color según el nivel alcanzado.

#### **Exploración – Azul turquesa:**

El Lobato prueba, descubre y reconoce qué le gusta y qué necesita mejorar. Predomina la curiosidad y el ensayo–error.

Tu papel es acompañar de forma cercana, ofreciendo experiencias y recursos sin imponer ritmos.

#### **Aplicación – Verde pálido:**

El niño o niña empieza a usar lo aprendido en su vida cotidiana y gana autonomía.

Aquí acompañas, orientas y retroalimentas, pero permites que el Lobato asuma un rol más activo en su proceso.

#### **Profundización – Naranja:**

Surge un interés más claro por aprender. El Lobato busca ir más allá en lo que le gusta.

Tu tarea es abrir puertas: conectar con personas, espacios y experiencias que amplíen su mirada y fortalezcan su proceso.

### 8.3.5. Fases de la progresión personal

La progresión también se reconoce a través de insignias de fase, que reflejan el avance integral del Lobato en las seis áreas de crecimiento.

#### **Fase 1 – LOBO PATATIerna DEL WAIGUNGA**

Es el inicio de su camino en la Manada. El niño o niña explora este nuevo mundo y comienza a descubrirlo. El nombre simboliza su salida del cubil y la búsqueda del agua, esencial para la vida.

Se alcanza cuando: Tiene 3 áreas en Exploración y 1 área en Aplicación.

Aquí ya no solo descubre: empieza a aplicar lo aprendido en algunas áreas, dando sus primeros pasos en un desarrollo más integral.

#### **Fase 2 – LOBO SALTADOR DEL BOSQUE**

El Lobato se mueve con mayor seguridad. El “saltador del bosque” refleja iniciativa, crecimiento y un impacto positivo en su entorno.

Se alcanza cuando: Tiene 3 áreas en Exploración y 3 áreas en Aplicación.

Es una etapa donde muchas de sus competencias comienzan a evidenciarse en la acción cotidiana.

### Fase 3 – LOBO RASTREADOR DEL SENDERO PROFUNDO

El Lobato transita entre la Aplicación y la Profundización. Observa con mayor atención, propone ideas y busca nuevos caminos en la selva.

Se alcanza cuando: Tiene 3 áreas en Aplicación y 3 áreas en Profundización.

Aquí ya se evidencia un dominio significativo de varias competencias, siempre acorde a su edad y desarrollo.

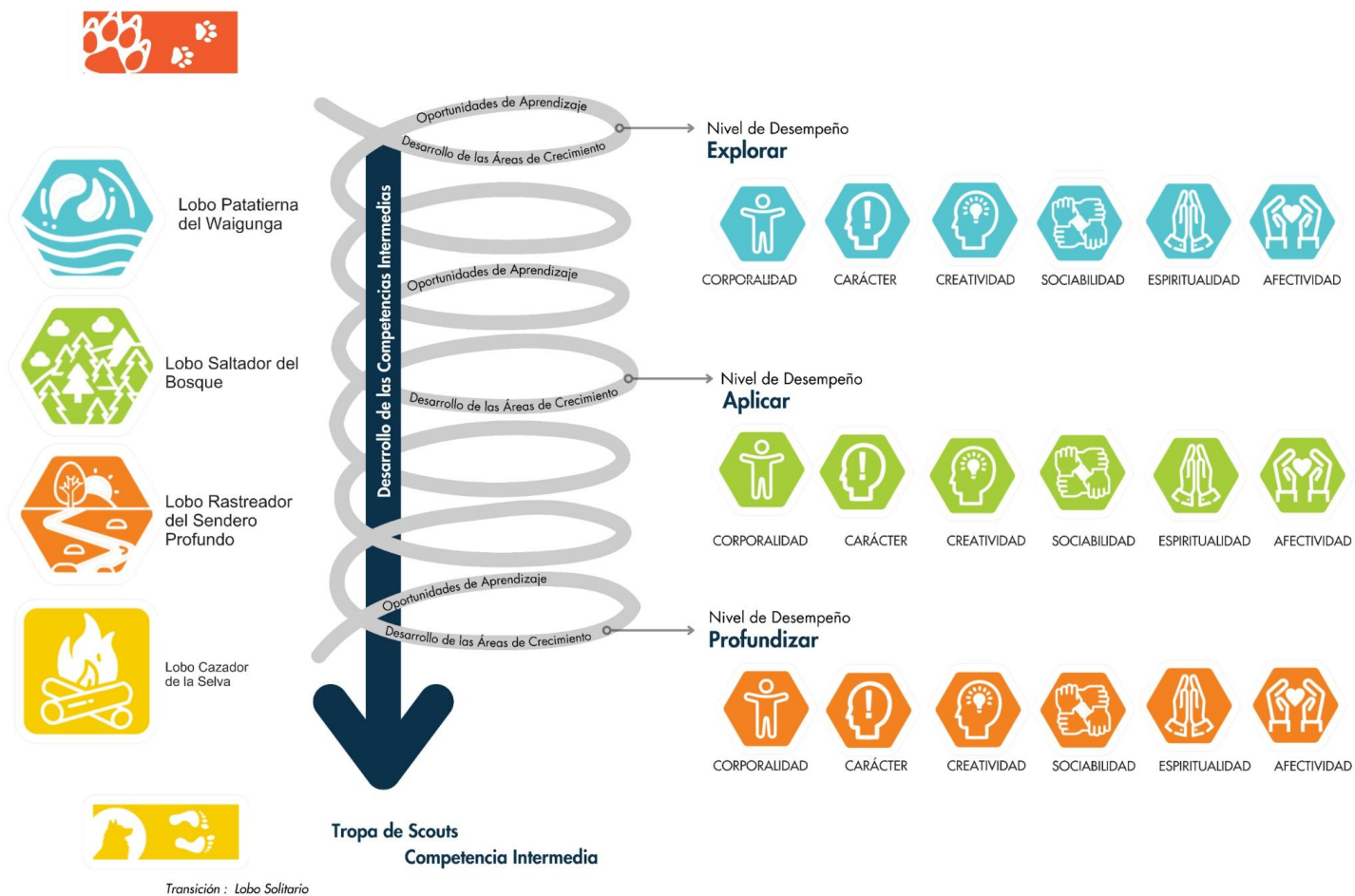
### Fase de Progresión Máxima – LOBO CAZADOR DE LA SELVA

Es el nivel más alto dentro de la Rama. Representa a un Lobato que ha desarrollado todas las áreas de crecimiento y empieza a mostrar un liderazgo natural.

Se alcanza cuando: Ha logrado las seis áreas de crecimiento en nivel de Profundización.

Este es el punto culminante de su camino en la Manada: un cierre sólido que refleja todo lo que ha aprendido y vivido.

		NIVELES DE DESEMPEÑO		ASPIRANTE	FASES DE PROGRESIÓN				PAPEL DEL ADULTO
					Lobo Patatierna del Waigunga	Lobo Saltador del Bosque	Lobo Rastreador del Sendero Profundo	Lobo Cazador de la Selva	
DIMENSIONES	COMPETENCIAS	N1	EXPLORACIÓN		3	6			Apoyar
		N2	APLICACIÓN		1	3	6		Acompañar
		N2	PROFUNDIZACIÓN				3	6	



## Insignias de Sendas

Las insignias de cada sendas estarán representadas con una imagen a manera de símbolo que exprese de manera clara la asociación entre las áreas de crecimiento y la Manada de Lobatos. Las sendas serán los siguientes:

- **Corporalidad - Senda del rastreador**
- **Creatividad - Senda de la imaginación**
- **Afectividad - Senda del corazón**
- **Carácter - Senda del buen lobo**
- **Sociabilidad: - Senda de la unidad**
- **Espiritualidad - Senda del eco del bosque**

## 8.4. Oportunidades de aprendizaje en la manada

Las oportunidades de aprendizaje son momentos que tú diseñas intencionalmente para favorecer el desarrollo de competencias en los niños y niñas de 7 a 10 años. Se construyen a partir de experiencias significativas, vividas en primera persona, donde el aprendizaje ocurre de manera natural y con sentido para ellos.

Cuando generas estas oportunidades, asumes el reto de conocer a tu manada. Para hacerlo, necesitas observar, escuchar y comprender a tus Lobatos. Ten en cuenta aspectos como:

- Las necesidades, motivaciones e intereses de los niños y niñas que integran la manada.
- Las necesidades que presentan en las seis áreas de crecimiento.
- El contexto sociocultural en el que viven.
- El nivel de participación que esperas de ellos dentro de cada actividad.

#### **8.4.1. Características de las oportunidades de aprendizaje en la manada**

Para que una oportunidad de aprendizaje realmente impacte, puedes guiarte por el enfoque DURALSID:

- **Desafiantes:** propones retos adecuados a su edad y nivel de desarrollo.
- **Útiles:** conectas las actividades con sus intereses reales y su entorno.
- **Recompensantes:** generas satisfacción personal y reconocimiento dentro de la manada.
- **Atractivas:** logras captar su atención y entusiasmo.
- **Seguras:** gestionas los riesgos de manera responsable.
- **Lúdicas:** integras el juego como elemento central.
- **Incluyentes:** garantizas que todos puedan participar, sin importar sus capacidades.
- **Diversas:** ofreces distintas formas de vivir y expresar la experiencia.

#### **8.4.2. Proyectar el aprendizaje**

Proyectar el aprendizaje es dar intención a lo que haces. No se trata de planear con rigidez, sino de orientar el juego hacia un propósito educativo claro.

Aunque los Lobatos vivan la actividad como un juego, tú sabes hacia dónde los estás guiando. Antes de cada actividad, puedes hacerte tres preguntas clave:

- ¿Qué quieres que los Lobatos descubran o fortalezcan? (competencia)
- ¿Qué experiencia o juego puede facilitar ese aprendizaje? (acción)
- ¿Cómo vas a cerrar la actividad para reflexionar sobre lo vivido? (conversación breve)

Así, cada actividad deja de ser un momento aislado y se convierte en parte del proceso de progresión personal. Tú conectas el juego con el aprendizaje.

### 8.4.3. Leer el avance de los Lobatos

Leer el avance es aprender a ver más allá de lo evidente. Es reconocer cómo cada Lobato va creciendo a su ritmo. No necesitas pruebas ni listas rígidas. Tu mejor herramienta es una mirada atenta y cercana. Puedes apoyarte en:

- Observación continua: fíjate en sus actitudes, reacciones y pequeños logros durante las actividades.
- Conversaciones personales: abre espacios breves donde puedan contarte qué sienten, qué les gusta o qué les cuesta.
- Reflexiones grupales: al final de las actividades, permite que compartan cómo se sintieron y qué aprendieron.
- Registro personal: usa tu libro de caza para anotar detalles significativos del proceso de cada uno.

Por ejemplo, puedes escribir:

“Mateo ayudó a un compañero sin que se lo pidieran. Muestra empatía creciente.”

Ese pequeño registro te permite ver su avance en el área afectiva.

Recuerda: más importante que llenar registros es comprender los procesos para acompañarlos mejor.

### 8.4.4. Entender el avance

El avance de un Lobato no es una línea recta. Habrá momentos en los que parezca detenerse o retroceder, y eso también hace parte del proceso. A esta edad, los Lobatos aprenden de forma cíclica: intentan, se equivocan, vuelven a intentar y, poco a poco, consolidan lo aprendido. Por eso, tu mirada debe valorar el esfuerzo más que el resultado. Un Lobato que se atreve a hablar por primera vez, aunque lo haga con timidez, está avanzando. Tanto como aquel que ya lidera un juego. Además, recuerda que el crecimiento es integral. Todo está conectado:

- Cuando aprende a pedir disculpas, crece en lo emocional.
- Cuando coopera con otros, crece en lo social.
- Cuando se asombra al mirar el cielo estrellado, también está creciendo.

Acompañar este proceso es reconocer cada uno de esos momentos.

Estrategias para facilitar el aprendizaje en la manada

- El juego como medio: todo aprendizaje nace del juego; tú le das intención.
- Historias y símbolos: el universo de El Libro de las Tierras Vírgenes conecta con ellos de forma profunda.
- Participación activa: permite que propongan ideas, creen juegos y asuman pequeños liderazgos.
- Reflexión constante: dedica unos minutos al final para conversar sobre lo vivido.
- Acompañamiento individualizado: observa y conversa con cada Lobato según su proceso.
- Celebrar logros: reconoce los pequeños avances; ahí se construye la confianza.

Cada juego puede ser una lección, cada risa una oportunidad, y cada día en la manada un paso más en la senda del crecimiento.

## 8.6. Reconocimiento: Ceremonias y formas de reconocer los logros de los Lobatos

En la manada, el reconocimiento no se trata de premios ni de medallas. Es mucho más que eso: es una celebración del crecimiento, una forma de decirle al Lobato:

“Te vemos, notamos tu esfuerzo y estamos orgullosos de ti”.

Cuando un niño o una niña se siente reconocido, fortaleces su autoestima, su compromiso y sus ganas de seguir aprendiendo. Por eso, el reconocimiento es parte esencial de la progresión personal: no como una meta final, sino como una experiencia educativa en sí misma.

“El reconocimiento es la sonrisa del Viejo Lobo que dice: lo lograste, y lo hiciste a tu manera”.

Reconocer no es premiar; es valorar el esfuerzo y el crecimiento, sin importar el punto de partida. Cada Lobato progresa a su ritmo: algunos avanzan en la convivencia, otros en la responsabilidad, otros en el dominio de una habilidad. Tu tarea es verlos a todos.

Por eso, enfoca el reconocimiento en:

- El proceso vivido, no solo en el resultado.
- El esfuerzo personal, más que en la comparación con otros.
- La coherencia con los valores de la Ley de la Manada.

Ejemplo: un Lobato que antes evitaba hablar en grupo logra expresar sus ideas frente a su seisena. Puedes reconocer ese momento con una palabra tuya o un aplauso del grupo. No necesitas más para que sienta que creció.

Puedes trabajar el reconocimiento en tres niveles, que se complementan entre sí:

### 1. Reconocimiento cotidiano

Es el más frecuente y el más poderoso. Aparece en pequeños gestos, palabras o miradas durante las actividades. Un “gracias por tu ayuda”, un “vi cómo cuidaste a tu compañero” o un “¡bien hecho, Lobato!” refuerzan de inmediato el buen comportamiento y la confianza.

Ejemplo: durante el juego, te acercas y dices en voz baja: “Noté que compartiste tu cantimplora sin que te lo pidieran. Ese es un gran gesto de manada”. Ese momento vale más que cualquier insignia.

### 2. Reconocimiento grupal

Se da cuando toda la manada celebra el progreso de uno o varios de sus miembros. Puedes hacerlo en cierres de actividades o en momentos especiales. Aquí, el grupo reconoce que el crecimiento de uno fortalece a todos.

Ejemplo: al final de la cacería, invitas a la manada a compartir lo que más disfrutó y a reconocer logros colectivos: la cooperación, la alegría, la constancia. Cada seisena puede destacar a quien haya inspirado al grupo.

### 3. Reconocimiento simbólico

Se expresa a través de ceremonias o insignias que marcan un paso importante en la progresión. Procura que sean sencillas, significativas y coherentes con la historia de la selva. El Lobato debe comprender que no recibe un objeto, sino que celebra lo que ha aprendido.

Ejemplo: al inicio de la reunión, llamas a un Lobato que ha alcanzado una fase de progresión. Entregas la insignia y recuerdas brevemente lo que ha logrado. Sin discursos largos: solo emoción y sentido.

### **8.6.1 Ceremonias en la manada**

En la manada, celebrar es parte de la vida. Las ceremonias no son actos serios ni complicados; son momentos especiales donde reconoces lo que cada Lobato ha logrado, el camino que ha recorrido y la alegría de verlo crecer.

Las ceremonias te permiten:

- Marcar etapas importantes del programa.
- Dar vida al marco simbólico de la selva y a la familia de la manada.
- Resaltar logros y avances de cada niño y niña.
- Fortalecer el sentido de grupo, recordando que todos tienen un lugar en la manada.

En cada ceremonia, la manada expresa cariño, alegría y orgullo. El Lobato es el protagonista, y tú ayudas a que ese momento diga claramente: “Estamos contigo y celebramos tu crecimiento”.

Recuerda: lo más importante es el sentido de la ceremonia, no la forma. La decoración, los adornos o la puesta en escena son secundarios.

Las ceremonias celebran momentos como:

- Ingresar a la manada.
- Pasar de la familia a la manada.
- Hacer la Promesa del Lobato (investidura).
- Avanzar en la progresión personal (entrega de progresión personal).
- Pasar a la tropa de scouts (Gran Salto).

Cada uno de estos momentos es una oportunidad para reforzar la selva, fortalecer la unión del grupo y recordar los valores que viven día a día.

### **8.6.2. Proceso de las ceremonias de manada**

Aunque cada ceremonia tiene su estilo, puedes estructurarlas con elementos simples:

#### **1. Palabras introductorias**

Usa frases breves, cuentos cortos de la selva, explicaciones sencillas o canciones que preparen el momento.

## 2. Desarrollo de la ceremonia

Organiza acciones claras: formar un círculo, acercarse, entregar una insignia, realizar un gesto simbólico.

## 3. Cierre

Termina con un gesto de grupo: aplausos, una canción, un abrazo, un grito o porra de manada.

Usa cada elemento con intención. Pregúntate siempre: ¿qué es lo esencial y qué solo acompaña?

Ejemplo: en el Gran Salto, lo central es el momento en que el Lobato cruza hacia la nueva rama. La despedida de la manada o la bienvenida de la tropa deben apoyar ese instante, sin alargarlo ni recargarlo.

### 8.6.3. Características de las ceremonias de manada

#### 1. Breves

Los Lobatos tienen mucha energía y poca paciencia para momentos largos. Procura que la ceremonia dure entre 10 y 15 minutos.

Recomendaciones:

- Evita juntar muchas ceremonias en un mismo día.
- No repitas innecesariamente la misma ceremonia.
- Habla poco y con palabras sencillas.

#### 2. Significativas

Tu objetivo es que la ceremonia tenga sentido para el niño o la niña.

Asegúrate de que sea:

- Clara: todos entienden lo que ocurre.
- Coherente: lo que dices y haces conecta con la vida en la manada.
- Comprensible: sin símbolos complejos ni explicaciones confusas.

Recomendaciones prácticas:

- Explícale con anticipación al Lobato qué significa la ceremonia (sin revelar el momento exacto).
- Prepara también al grupo para que participe con orden y alegría.
- Informa a padres o invitados para que comprendan y valoren el momento.

#### 3. Sencillas

La fuerza de una ceremonia está en su naturalidad: palabras simples, gestos sinceros y símbolos que los Lobatos entienden y sienten.

Evita:

- Símbolos que solo comprenden los adultos.
- Actuaciones exageradas o demasiado solemnes.
- Formaciones rígidas o posturas incómodas.

Recuerda: en la selva todo se vive con alegría. La ceremonia debe sentirse especial, pero también cercana, cálida y auténtica, como la vida misma en la manada

## **8.7. Transición**

### **8.7.1. La transición entre Familia y Manada:**

Como viejo lobo, acompaña a los cachorros entre los 5 y 7 años en sus primeras aventuras dentro del Movimiento Scout. En la Familia descubren el juego, la imaginación, la amistad y las primeras normas de convivencia. Pero llega un momento en que empiezan a mostrar señales claras: quieren explorar más, asumir retos un poco mayores y sentirse parte de algo nuevo.

Ahí es donde tu mirada atenta marca la diferencia. Ese es el momento ideal para iniciar la transición hacia la Manada.

A diferencia del paso de Manada a Tropa, esta transición es más corta. Los cachorros permanecen poco tiempo en la Familia, por lo que uno o dos meses suelen ser suficientes para que vivan este proceso de forma natural, sin romper su ritmo de crecimiento.

Durante estas semanas, puedes facilitar espacios donde participen junto a la Manada: un juego compartido, el círculo inicial, una celebración o una salida sencilla. Lo importante no es que “prueben” la Manada, sino que la vivan de verdad, con alegría, cercanía y sin presión. Que observen cómo se organizan los Lobatos, cómo se vive la Manada y, sobre todo, que se sientan acogidos desde el primer momento.

Aquí el acompañamiento es clave. Coordina con el equipo de Familia para conocer a cada niño o niña: qué le gusta, cómo se relaciona, qué le motiva, qué le cuesta y cuáles han sido sus logros. Esta información te permite recibirlo como alguien que ya viene caminando, no como alguien que empieza desde cero.

Cuando notes que se siente cómodo participando en la Manada, y junto con el otro equipo de dirigentes consideren que está listo, llega el momento de la ceremonia de paso. Haz de este momento algo sencillo pero significativo: es el instante en que deja su etapa de cachorro y se integra a la vida de la Manada, abriendo la puerta a nuevas aventuras, amistades y retos.

Recuerda siempre esto: cada niño crece a su propio ritmo. Tu papel es acompañar con cercanía y atención, asegurando que este paso sea una experiencia positiva, tranquila y llena de sentido.

### **8.7.2. La transición entre Manada y Tropa “Lobo solitario”:**

Cuando los Lobatos se acercan a los 10 años y medio, empiezas a notar cambios. Aunque disfrutan la Manada, su curiosidad crece: miran hacia la Tropa, se interesan por las patrullas, los campamentos más largos y los retos de los jóvenes mayores.

Ese es tu momento para iniciar, sin afanes, la transición. Acompañas un proceso en el que el niño o la niña se prepara de manera natural para dar el siguiente paso. No hay exámenes ni pruebas. Se trata de abrirle la puerta a nuevas experiencias para que descubra, poco a poco, cómo será su vida en la Tropa.

Puedes propiciar actividades conjuntas entre Manada y Tropa: juegos, salidas cortas, fogones o pequeños campamentos. Procura que estas experiencias sean reales, no simples visitas. La idea es que conozca cómo funciona una patrulla, cómo se organizan y qué significa trabajar en equipo en esta nueva etapa.

Cuando el Lobato vive estas experiencias de forma auténtica, su entusiasmo crece y gana seguridad para avanzar. Para lograrlo, el trabajo en equipo entre dirigentes es fundamental. Mantén una comunicación constante con el equipo de Tropa: comparte información sobre la progresión personal, los logros, las dificultades y lo que más motiva a cada niño o niña. Así, la Tropa lo recibe reconociendo su camino recorrido en la Manada.

Esta etapa puede durar alrededor de seis meses. Es un tiempo valioso para que participe activamente en ambas ramas y sienta que está creciendo dentro del Movimiento Scout. Al final, acompaña la ceremonia de paso, el **Gran Salto**. Haz de este momento algo significativo y coherente con la simbología de la Manada: es la despedida de una etapa y el inicio de una nueva aventura en la Tropa.

No pierdas de vista lo esencial: cada niño y cada niña tiene su propio ritmo. Tu labor es acompañar con paciencia, cercanía y criterio, logrando que este paso sea una experiencia positiva, emocionante y llena de sentido.

### **8.7.3. El papel del dirigente en la transición:**

Tu papel como dirigente es dar sentido y continuidad al paso entre ramas. No se trata de trasladar jóvenes, sino de acompañar procesos de crecimiento.

Observa, escucha y respeta el ritmo de cada niño, niña o joven. Desde ahí, aseguras que la transición sea una experiencia educativa y humana, no un simple trámite. Trabaja de manera articulada con las ramas vecinas. Comparte información, prepara a los grupos que recibirán a los nuevos integrantes y cuida cada detalle para que el proceso esté marcado por la bienvenida, la confianza y el respeto. Da valor a las ceremonias de paso. Son momentos que fortalecen la identidad, el sentido de pertenencia y el significado del camino recorrido.

Asumir esta responsabilidad exige sensibilidad y compromiso. El escultismo es un proceso continuo, donde cada experiencia conecta con la siguiente. Cuando entiendes esto, la transición deja de ser un paso obligatorio y se convierte en una verdadera oportunidad de crecimiento para cada joven.

#### **8.7.4. Etapa introductoria a la Manada “Lobezno”:**

En algunos casos, recibirás niños o niñas que no vivieron la etapa de Familia de Cachorros. Aquí es donde la etapa de Lobezno cobra todo su valor.

Tu tarea es acompañar sus primeras experiencias dentro de la Manada, ayudándoles a integrarse de manera progresiva. Durante este tiempo, el niño o la niña empieza a conocer los fundamentos del escultismo, el lenguaje que utilizamos, la Promesa, la Ley y la dinámica propia de la Manada.

Más que enseñar conceptos, crea experiencias. Permite que viva la Manada, que juegue, que comparta y que descubra si quiere ser parte de esta gran aventura. Este proceso también le da la oportunidad de tomar una decisión consciente: continuar en el Movimiento Scout y expresar su deseo de pertenecer.

La etapa culmina con la ceremonia de Investidura. Haz de este momento un cierre significativo, donde el niño o la niña se sienta acogido, reconocido y listo para iniciar plenamente su camino como Lobato.

### **Capítulo 9: Involucramiento Comunitario**

#### **9.1. Definición de involucramiento comunitario**

En la Manada, el involucramiento comunitario es la participación activa, consciente y significativa de los Lobatos en los espacios donde viven, juegan y crecen. No se trata solo de estar presentes, sino de opinar, proponer, decidir y actuar junto a otros para mejorar su entorno.

A esta edad, participar no significa asumir responsabilidades adultas, sino descubrir progresivamente que su voz importa, que sus ideas cuentan y que pueden hacer el bien desde lo pequeño.

El involucramiento comunitario comienza dentro de la propia Manada y se expande hacia la familia, la escuela, el barrio y la comunidad. Es un aprendizaje de ciudadanía vivido, no explicado.

#### **9.2. ¿Cómo se aprende a participar en la Manada?**

Los Lobatos aprenden a participar del mismo modo que aprenden todo en el escultismo: haciendo.

En la Manada, la participación:

- Se construye desde el juego y la experiencia concreta.
- Se fortalece cuando el adulto escucha con respeto.
- Se practica en decisiones sencillas y cercanas.
- Se desarrolla en un ambiente seguro donde equivocarse es parte del aprendizaje.

Como Viejo Lobo, tu tarea es crear oportunidades reales —aunque pequeñas— para que los niños y las niñas puedan:

- Elegir entre distintas actividades.
- Proponer juegos o ideas.

- Evaluar lo que vivieron.
- Participar en decisiones del grupo.
- Vincularse en acciones solidarias y de servicio.

El objetivo no es que dirijan la Manada, sino que experimenten su capacidad de aportar.

### **9.3. Democracia participativa vivida**

La democracia en la Manada no se enseña con conceptos se vive en escenarios concretos como:

#### **El Consejo de Roca: corazón de la participación**

El Consejo de Roca es el principal espacio formal donde los Lobatos pueden expresarse y tomar decisiones acordes a su edad.

Allí pueden:

- Compartir opiniones.
- Proponer actividades.
- Evaluar experiencias.
- Escuchar a sus compañeros.
- Tomar decisiones sencillas por consenso o votación.

Tu papel es facilitar el diálogo, cuidar el respeto y asegurarte de que todos tengan oportunidad de hablar.

#### **Juegos democráticos: La democracia también se aprende jugando. Muchos aprendizajes democráticos surgen de dinámicas simples:**

- Votaciones con fichas o colores.
- Elegir entre varias opciones levantando la mano.
- Decidir nombres para juegos o actividades.
- Proponer ideas en grupo.

A través de estas experiencias, los Lobatos aprenden:

- A respetar opiniones diferentes.
- A aceptar decisiones colectivas.
- A valorar la participación de todos.
- A comprender que ganar o perder no define su valor.

#### **Evaluación participativa del programa**

Durante los ciclos de programa, los niños y las niñas pueden opinar sobre lo vivido:

- Qué actividades disfrutaron más.
- Qué quisieran repetir.
- Qué les resultó difícil.
- Qué aprendieron.

La evaluación no es un examen; es una conversación guiada que permite ajustar el programa y fortalecer el sentido de pertenencia.

#### **9.4. Participación más allá de la Manada**

La participación infantil es un derecho reconocido en Colombia y promovido por distintas instancias públicas.

Existen espacios como:

- Gobiernos escolares.
- Consejos estudiantiles.
- Comités ambientales.
- Programas culturales o deportivos locales.

Aunque muchos están diseñados para edades mayores, los Lobatos pueden:

- Conocer estos espacios.
- Visitar algunos con acompañamiento.
- Invitar representantes a la Manada.
- Participar junto a sus familias.

Tu papel es articular estas oportunidades, respetando siempre el rol de la familia y la escuela.

#### **9.5. La voz del Lobato en el ciclo de programa**

La participación de los niños y las niñas se hace especialmente visible en tres momentos: planear, actuar y evaluar.

##### **Planeación con participación infantil**

El Consejo de Roca puede utilizarse para:

- Elegir temáticas de actividades.
- Proponer salidas.
- Decidir causas solidarias.
- Escoger juegos especiales.

Puedes facilitar con preguntas simples:

- ¿Qué les gustaría aprender este mes?
- ¿Qué aventura quisieran vivir?
- ¿Cómo podríamos ayudar a alguien?

La libertad siempre debe ir acompañada de orientación y opciones adecuadas a su edad.

##### **Evaluación significativa**

Los niños y las niñas necesitan herramientas concretas para expresar lo que sienten. Algunas opciones útiles son:

- Caritas de emoción.
- Semáforos de colores.
- Termómetros de satisfacción.
- Ruedas de palabra breves.

Lo importante es que:

- Escuches sin juzgar.
- Tomes en serio sus opiniones.
- Realices ajustes cuando sea pertinente.
- Les muestres que su voz produce cambios reales.

Cuando ven que sus ideas se aplican, comprenden que participar vale la pena.

### **Decisiones sobre oportunidades de aprendizaje**

Los Lobatos también pueden participar en su propio proceso educativo:

- Escoger entre varias actividades propuestas.
- Decidir el orden de realización.
- Proponer variantes.
- Elegir pequeños retos personales.

Tú sigues siendo responsable del proceso, pero compartes con ellos la experiencia de decidir.

### **9.6. Participación en acciones comunitarias**

Las acciones solidarias permiten a los Lobatos descubrir que pueden mejorar el mundo desde ahora.

Pueden participar en actividades como:

- Campañas de cuidado ambiental.
- Recolección de materiales útiles.
- Jornadas de limpieza o siembra.
- Actividades intergeneracionales.
- Apoyo a iniciativas locales.

Cuando estas acciones se conectan con iniciativas globales como Scouts por los ODS impulsadas por Naciones Unidas, los niños comprenden que sus pequeños gestos forman parte de algo mayor.

### **9.7. Toma de decisiones y empoderamiento**

Empoderar a un Lobato no significa dejarlo solo, sino acompañarlo para que pueda decidir con seguridad.

Algunas estrategias prácticas son:

- Ofrecer opciones reales, no decisiones aparentes.
- Explicar consecuencias de forma sencilla.
- Permitir asumir pequeños compromisos.
- Reconocer públicamente sus aportes.
- Rotar responsabilidades en las seisenas.
- Dar seguimiento a lo acordado.

Estas experiencias fortalecen la confianza y el sentido de responsabilidad.

## **9.8. Participación en la progresión personal**

El Lobato también puede implicarse en su propio crecimiento:

- Reconociendo sus avances.
- Identificando desafíos.
- Eligiendo intereses.
- Proponiendo metas sencillas.

Tu acompañamiento convierte la progresión en un camino significativo y no en una lista de requisitos.

## **9.9. Mensaje para ti, dirigente de Manada**

El involucramiento comunitario no se construye con discursos sobre ciudadanía, sino con experiencias cotidianas de participación.

Se trata de:

- Escuchar con atención.
- Permitir decidir cuando sea posible.
- Crear espacios seguros para opinar.
- Confiar en sus capacidades.
- Acompañar con cercanía.

Cada vez que un Lobato levanta la mano, propone una idea, ayuda a alguien o participa en una acción solidaria, está dando un paso hacia convertirse en una persona responsable, empática y comprometida.

Tu papel como Viejo Lobo es crear el ambiente donde esa voz pueda crecer. Porque cuando un niño o una niña descubre que puede participar, también descubre que puede transformar su entorno.

Y ese descubrimiento —aunque nazca en algo tan sencillo como elegir un juego o ayudar a un vecino— puede acompañarlo toda la vida.

## **Capítulo 10: La relación entre el Lobato y el dirigente de Manada**

En la Manada, la relación entre el Lobato y el Viejo Lobo constituye el corazón del proceso educativo. Más que una relación de autoridad, es un vínculo de confianza, cuidado y acompañamiento. Los niños y niñas de 7 a 10

años necesitan adultos cercanos que los orienten con firmeza y cariño, que los escuchen y que creen profundamente en sus capacidades.

Este capítulo ofrece orientaciones prácticas para vivir esa relación de manera consciente, afectiva y coherente con el Método Scout.

## **10.1. La figura del adulto en la Manada**

### **10.1.1. El dirigente como facilitador, no como jefe:**

En la Manada, el adulto no educa desde el mando, sino desde el ejemplo. No dirige desde arriba, sino que camina al lado. Su autoridad no proviene del cargo, sino del respeto que inspira.

El Viejo Lobo es:

- Un guía que orienta y acompaña.
- Un cuidador que garantiza la seguridad física y emocional.
- Un narrador que da vida al marco simbólico.
- Un facilitador que crea oportunidades para aprender haciendo.

Ser facilitador implica organizar el ambiente, proponer experiencias significativas y permitir que el niño y la niña participe, intente y se equivoque. El Viejo Lobo no sustituye al Lobato en lo que puede hacer por sí mismo, ni lo abandona ante la dificultad.

### **10.1.2. Un adulto coherente y cercano:**

A esta edad, los niños y las niñas observan constantemente. Aprenden más de lo que ven que de lo que escuchan. Por eso, la coherencia personal del Viejo Lobo es su principal herramienta educativa.

- Si pide respeto, respeta.
- Si habla de honestidad, actúa con honestidad.
- Si promueve el trabajo en equipo, coopera.

Aunque no lo expresen, los Lobatos se preguntan: “¿Vale la pena parecerme a este adulto?”. La respuesta se construye con acciones cotidianas, no con discursos.

### **10.1.3. Firmeza con ternura:**

El dirigente de Manada debe establecer límites claros. La seguridad y el orden son su responsabilidad. Sin embargo, esos límites se construyen sin gritos, sin humillaciones y sin comparaciones.

La firmeza se expresa mediante:

- Voz tranquila.
- Normas claras y conocidas.
- Consecuencias coherentes.
- Trato respetuoso.

La ternura no debilita la autoridad; la hace confiable y segura.

#### **10.1.4. Crear un entorno seguro para aprender:**

El Lobato aprende cuando se siente seguro. La seguridad no es solo física, también es emocional. Un niño o una niña que se sienten escuchados y valorados participan con mayor confianza.

El Viejo Lobo crea un ambiente:

- Lúdico y alegre.
- Organizado y previsible.
- Donde el error se entiende como parte del aprendizaje.
- Donde cada logro, por pequeño que sea, es valorado.

Educar en la Manada consiste en crear las condiciones para que cada Lobato descubra lo que puede llegar a ser.

#### **10.1.5. Protagonismo acompañado:**

Aunque el dirigente tiene la responsabilidad general, el Lobato es protagonista de su propio crecimiento. Por ello, el adulto abre espacios de participación adecuados a su edad:

- Elegir entre opciones.
- Asumir encargos sencillos.
- Participar en acuerdos del grupo.
- Opinar después de las actividades.

Acompañar no significa controlar cada paso ni retirarse completamente, sino encontrar el equilibrio entre presencia y autonomía. El objetivo es que el Lobato gane confianza para actuar por sí mismo.

### **10.2. Comunicación**

La comunicación construye confianza entre dirigentes, Lobatos y familias. No se trata solo de transmitir información, sino de crear comprensión y cercanía

#### **10.2.1. Comunicación con los Lobatos:**

Entre los 7 y 10 años, la comunicación debe ser clara, afectiva y concreta. Los niños y las niñas comprenden mejor los mensajes breves, positivos y acompañados de ejemplos.

##### **Estrategias prácticas:**

##### **Lenguaje sencillo y positivo**

Utilizar frases claras y orientadas a la acción. Por ejemplo, en lugar de “no corran”, decir: “Caminemos juntos para estar seguros”.

##### **Apoyo visual y gestual**

Dibujos, objetos, dramatizaciones, canciones y gestos facilitan la comprensión y mantienen la atención.

## **Escucha emocional**

No solo importa lo que dicen, sino cómo lo dicen. El tono de voz, los silencios o la expresión corporal también comunican.

## **Momentos de expresión**

Después de las actividades, preguntas simples ayudan a transformar la experiencia en aprendizaje:

- ¿Qué fue lo que más te gustó?
- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo te sentiste?

## **El juego como lenguaje**

En la Manada, muchas normas y valores se comprenden mejor a través del juego, los cuentos y el marco simbólico.

### **10.2.2. Comunicación con las familias:**

La familia es el primer entorno educativo del Lobato y un aliado fundamental del proceso scout. Una relación cercana y transparente fortalece la confianza y la coherencia educativa.

#### **Principios de la relación con las familias**

- Cercanía: reconocerlas como aliadas.
- Claridad: explicar objetivos, actividades y medidas de seguridad.
- Respeto mutuo: valorar su conocimiento sobre el niño.
- Coherencia: actuar conforme a lo que se comunica.

#### **Estrategias prácticas**

##### **Información oportuna y breve**

Utilizar medios accesibles para mantener informadas a las familias.

##### **Enfatizar procesos, no solo resultados**

Compartir avances en autonomía, convivencia y participación, más allá de insignias o logros visibles.

##### **Espacios de diálogo**

Escuchar inquietudes con apertura, evitando actitudes defensivas.

##### **Participación gradual**

Permitir que las familias conozcan el funcionamiento de la Manada genera confianza. Invitarlas ocasionalmente a actividades fortalece el sentido de comunidad.

Una comunicación constante y respetuosa previene malentendidos y construye una red educativa sólida. La relación entre Lobato y Viejo Lobo se sostiene sobre dos pilares fundamentales: respeto y confianza. El Viejo Lobo educa desde el vínculo. Acompaña, orienta y motiva. Cuando logra ser coherente, cercano y firme con ternura, cada actividad se convierte en una oportunidad de crecimiento. Y cuando mantiene una comunicación clara y respetuosa con las familias, fortalece un entorno donde todos trabajan por un mismo propósito: el desarrollo integral, seguro y feliz de cada Lobato.

En definitiva, la calidad del programa de Manada depende, en gran medida, de la calidad de este vínculo. Porque un niño o una niña que se siente visto, escuchado y valorado es un niño o niña dispuesto a aprender, a participar y a crecer.

## **Capítulo 11: Ciclo de Programa en la Manada**

El Ciclo de Programa en la Manada es mucho más que una forma de organizar actividades: es el proceso que permite dar sentido educativo a cada juego, cada aventura y cada experiencia que viven los Lobatos y las lobatas. No se trata de llenar un calendario, sino de asegurar que el Programa de Jóvenes llegue de manera significativa, coherente y adaptada a la realidad de los niños y niñas.

A través del ciclo, el equipo de Viejos Lobos escucha la vida de la Manada, organiza experiencias con intención educativa, aplica el Método Scout y acompaña la progresión personal de cada niño. Además, crea espacios reales de participación mediante el Consejo de Roca, donde la voz de los Lobatos se convierte en motor del programa.

Para los niños, este proceso no existe como estructura técnica: lo que viven es una gran aventura con continuidad y sentido. Para los dirigentes, en cambio, es una herramienta clara que articula tres elementos fundamentales: la realidad concreta de los Lobatos, el marco simbólico de la rama y las características propias del desarrollo entre los 7 y 10 años. Gracias a esta articulación, las reuniones dejan de ser encuentros aislados y se transforman en experiencias conectadas entre sí, pensadas para aprender haciendo, jugando, participando y reflexionando.

Cada ciclo constituye una etapa completa de aprendizaje. Cuando termina, no se cierra simplemente una agenda: se recogen experiencias, se extraen aprendizajes y se utilizan para construir el siguiente. Por eso hablamos de un proceso cíclico, de mejora continua, en el que la Manada crece paso a paso.

### **Duración del ciclo en la Manada**

Se sugiere que un ciclo de programa tenga una duración aproximada de tres a cuatro meses, lo que suele equivaler a entre doce y dieciséis reuniones regulares. Este tiempo permite desarrollar un ambiente motivador con suficiente profundidad sin perder el interés de los niños. También hace posible observar avances reales en su progresión personal y se ajusta a sus tiempos de atención, motivación y desarrollo.

A lo largo de un año scout pueden vivirse tres ciclos, generando un ritmo equilibrado entre planificación, acción y evaluación.

## 11.1. Aplicación del ciclo de programa en la Manada

El ciclo no es una secuencia rígida, sino un proceso educativo que avanza en cuatro momentos interrelacionados: comprender la realidad, decidir juntos qué vivir, organizarlo con intención y, finalmente, experimentar y evaluar.



### 11.1.1 Fase 1: diagnóstico de la Manada - Comprender la realidad de la Manada

Todo nuevo ciclo comienza mirando hacia atrás y hacia adentro. El equipo de dirigentes se pregunta qué ocurrió en el período anterior, qué experiencias resultaron más significativas, qué dificultades aparecieron y cómo avanzó cada niño en su proceso personal. También se observa el nivel de motivación general, el equilibrio entre las distintas áreas de crecimiento y la pertinencia del ambiente que se había propuesto.

Este diagnóstico no busca perfección ni complejidad técnica; busca comprensión. Permite identificar qué necesita la Manada en este momento y definir un énfasis educativo para el nuevo ciclo: fortalecer valores, mejorar la convivencia, desarrollar mayor autonomía, reforzar principios scouts o potenciar habilidades propias de la edad.

A partir de allí se elige un ambiente de referencia, es decir, el marco motivador que dará unidad a las experiencias. Este ambiente debe ser atractivo, coherente con el marco simbólico y capaz de inspirar modelos positivos. En esta etapa, los dirigentes pueden imaginar posibles actividades, sabiendo que luego serán enriquecidas con los aportes de los Lobatos.

### **11.1.2 Fase 2: Propuesta y selección de oportunidades de aprendizaje - Decidir juntos qué aventuras vivir**

El siguiente paso es profundamente participativo. El ambiente de referencia no se presenta como una explicación, sino como una experiencia que despierta curiosidad y entusiasmo: una dramatización, un juego sorpresa, una ambientación del cubil, la aparición de un personaje o el inicio de una historia.

Una vez que la Manada está motivada, los niños proponen ideas, opinan, escuchan a otros y participan en la toma de decisiones mediante dinámicas adaptadas a su edad. Para ellos no se trata de seleccionar “oportunidades de aprendizaje”, sino de escoger juegos, misiones, retos o aventuras. Este lenguaje cercano es clave para mantener la motivación.

El Consejo de Roca se convierte entonces en el espacio donde se concretan estas decisiones colectivas. Allí la Manada asume como propio lo que ha elegido vivir, fortaleciendo su sentido de pertenencia y su experiencia democrática.

### **11.1.3. Fase 3: Organización, diseño y preparación - Organizar y preparar con intención educativa**

Las experiencias seleccionadas necesitan ahora convertirse en un plan viable. Se distribuyen en el tiempo, buscando un equilibrio entre juego, servicio, naturaleza, creatividad y reflexión, y teniendo en cuenta la programación del grupo scout en su conjunto.

Cada actividad se diseña con claridad: qué se hará, cómo se realizará, qué materiales se necesitarán, qué roles tendrán los participantes y qué aspectos del Método Scout se pondrán en juego. También se consideran las competencias que se desarrollarán y las medidas necesarias para garantizar la seguridad.

Es fundamental recordar que los niños de esta edad aprenden principalmente a través del movimiento, el juego y la participación activa, y que su capacidad de atención es limitada. Por eso, las actividades deben ser dinámicas, variadas y significativas.

Antes de cada experiencia, la preparación cuidadosa —revisión de materiales, evaluación de espacios, permisos, distribución de responsabilidades— evita improvisaciones innecesarias y aumenta la seguridad del grupo.

### **11.1.4. FASE 4: DESARROLLO Y EVALUACIÓN**

Cuando llega el momento de ejecutar el programa, lo importante es mantener un ambiente dinámico y participativo. Las explicaciones deben ser claras y breves, el marco simbólico debe estar presente y cada niño debe tener la oportunidad de involucrarse activamente. La observación constante permite al dirigente acompañar de manera cercana a cada Lobato.

La evaluación forma parte natural del proceso. No se trata de un examen, sino de un espacio para escuchar cómo se sintieron los niños, qué les gustó, qué les resultó difícil y qué aprendieron. Puede realizarse mediante conversaciones sencillas, juegos de valoración o comentarios breves en el Consejo de Roca.

Paralelamente, el dirigente observa la progresión personal de cada niño. Este progreso es continuo, individual y no depende de una sola actividad. Se construye reunión tras reunión, a través del acompañamiento atento y respetuoso.

## **11.2. Seguridad y gestión del riesgo**

Toda aventura en la Manada debe desarrollarse en un entorno seguro. El cuidado de los niños no es un requisito administrativo, sino un compromiso ético fundamental.

El principio de “A Salvo del Peligro” implica proteger la integridad física, emocional y moral de cada niño, garantizar entornos respetuosos y actuar con responsabilidad ante cualquier situación que pueda vulnerar sus derechos. Para ello, los dirigentes deben conocer las rutas de atención, prevenir riesgos y promover relaciones sanas dentro del grupo.

La gestión del riesgo complementa este compromiso. Antes de cada actividad —especialmente en salidas, campamentos o experiencias al aire libre— es necesario identificar posibles peligros, evaluar su impacto, establecer medidas preventivas y prever cómo actuar si ocurre alguna dificultad. Lejos de limitar la aventura, esta preparación la hace posible de manera responsable.

### **11.2.1. A Salvo del Peligro**

Viejo lobo, en tu labor cotidiana como líder existe algo que te mueve más allá de la planeación de actividades, las reuniones de rama o los campamentos, y es: el cuidado de quienes protagonizan estos momentos y confían en tu labor. Para esto, es fundamental garantizar un entorno seguro y que cada uno de estos espacios cumplan con los requisitos necesarios que permitan el desarrollo adecuado de las diferentes actividades; por eso, en esta oportunidad queremos hablarte sobre A Salvo del Peligro (ASP) como una herramienta que tenemos en el Movimiento Scout para construir entornos de protección y salvaguarda.

Te preguntará, ¿cuál es la función de ASP?

ASP tiene los propósitos de protección y salvaguarda desde la promoción de una cultura de autocuidado, cuidado mutuo, empatía, corresponsabilidad, acción ética y habilidades socioemocionales en toda la membresía de Scouts de Colombia.

Con nuestra Política Nacional de A Salvo del Peligro: Haré Todo Cuanto de Mí Dependá: Política Nacional de Entornos Seguros, damos respuesta al contexto colombiano, nos alineamos con la normativa vigente del país, de la OMMS, e incentivamos la confianza que las familias depositan en el Movimiento Scout, a través de: el botón Me Pongo A Salvo del Peligro (virtual en [scout.org.co](http://scout.org.co), físico en los QR que ubicas en los sitios de reunión) para el reporte de incidentes; estrategias de promoción de entornos seguros; espacios Óyeme en eventos regionales y nacionales; fomento de estrategias como el 2+1 (\*Medida de protección utilizada para evitar posibles situaciones de riesgo, abuso o malentendidos. Consiste en asegurar que siempre haya al menos tres personas presentes durante las actividades, interacciones o acompañamientos: dos personas adultas responsables y una persona menor de edad, o una persona adulta y dos menores, tanto en comunicaciones entre adultos - adultos, adultos - jóvenes, jóvenes - jóvenes.); y el trabajo articulado desde cuatro dimensiones: Programa de Jóvenes, Adultos en el Movimiento, estructuras y eventos.

Su implementación nos permite reducir riesgos institucionales y asegurar que vivamos el escultismo de manera coherente con su misión educativa. Tú eres protagonista de su implementación. Como dirigente, tu papel es fundamental. Cada actividad que diseñas, cada espacio que facilitas y cada decisión que tomas, son oportunidades para implementar estrategias de salvaguarda y protección para ti y tus protagonistas de programa. Así fortalecemos el enfoque de protección y las habilidades que tenemos para lograrlo: observar con atención, construir entornos seguros, escuchar activamente a cada miembro y actuar de manera oportuna ante cualquier señal de riesgo.

Te invitamos a fortalecer tu conocimiento consultando Haré Todo Cuanto de Mí Dependa: Política Nacional de Entornos, y sus manuales de implementación en la Biblioteca de Scouts de Colombia. Si requieres orientación o acompañamiento, puedes escribir al correo [asalvodelpeligro@scout.org.co](mailto:asalvodelpeligro@scout.org.co).

Sigamos construyendo juntos un Movimiento Scout en el que el cuidado sea una práctica cotidiana que protege, transforma y educa con integridad.

La seguridad no es un trámite administrativo, sino una cultura de cuidado.

### **11.2.2. Gestión del riesgo**

Para cada experiencia es necesario:

- Identificar posibles riesgos.
- Evaluar su probabilidad e impacto.
- Establecer medidas preventivas.
- Definir planes de respuesta.
- Aprender de cada situación vivida.

Esto es especialmente importante en:

- Salidas
- Campamentos
- Actividades al aire libre

La gestión del riesgo no limita la aventura: la hace responsable.

### **11.3. Sentido educativo del ciclo de programa**

El ciclo de programa es el corazón organizador de la vida de la Manada. Cuando se aplica con sencillez y con intención educativa, permite que los niños participen activamente, aprendan a través del juego, crezcan en valores, se sientan escuchados y vivan experiencias profundas y seguras.

Para los Lobatos, cada ciclo será simplemente una nueva aventura. Para los Viejos Lobos, es la garantía de que esa aventura tiene coherencia, propósito y continuidad.

Porque en la Manada la educación no se improvisa: se construye paso a paso, para que cada experiencia contribuya al crecimiento integral de quienes forman el Pueblo Libre.

## **Capítulo 12: La Administración de la Rama**

La administración es un componente fundamental de la vida de la Manada. No se trata de burocracia ni de llenar formularios, sino de organizar con responsabilidad todo aquello que permite que el programa educativo se desarrolle con seguridad, continuidad y calidad.

Cuando los dirigentes se colocan la pañoleta, asumen el compromiso de construir experiencias significativas para los niños y niñas. Las formaciones, los juegos, las competencias y las fogatas que viven los Lobatos tienen detrás un trabajo silencioso de organización que hace posible que todo ocurra de manera segura y coherente.

Administrar una rama es, en esencia, dar estructura a los sueños y a la energía de los protagonistas de programa para que se transformen en experiencias educativas reales y no en simples buenas intenciones.

Una Manada necesita memoria institucional: saber quiénes participan, qué se acordó, qué se hizo, qué se aprendió y qué sigue. Esa memoria se construye mediante documentos sencillos, útiles y accesibles que permiten tomar mejores decisiones y garantizar continuidad, incluso cuando cambian los dirigentes o el contexto.

### **12.1. ¿Para qué sirve la administración en la Manada?**

En la práctica, la administración cumple funciones muy concretas:

#### **Cuidar a las personas**

Permite disponer de información esencial para proteger la salud, el bienestar y la seguridad de cada niño y niña.

#### **Ordenar el programa**

Facilita la planificación de ciclos, el registro de asistencia y la progresión personal, asegurando coherencia educativa a lo largo del tiempo.

#### **Coordinar al equipo adulto**

Ayuda a tomar decisiones conjuntas, distribuir responsabilidades y evitar que el funcionamiento dependa de una sola persona.

#### **Gestionar recursos**

Organiza materiales, logística y comunicaciones, reduciendo improvisaciones y optimizando el uso de recursos.

#### **Aprender como unidad**

Permite documentar experiencias, identificar mejoras y fortalecer el programa en cada ciclo.

### **12.2. La administración como base de la confianza**

Un manejo ordenado transmite seguridad a todos los actores:

- Las familias confían cuando perciben organización y criterio.
- Los niños confían cuando sienten estabilidad y coherencia.
- El equipo adulto confía cuando sabe qué se espera de cada uno.

Esta confianza es un elemento clave para el éxito educativo.

La organización no se alcanza de un día para otro; es un proceso gradual de mejora continua. Por ello, es importante comenzar por documentos esenciales que aseguren la protección de los niños y la continuidad del programa.

## **12.3. Documentos indispensables**

### **12.3.1. Información de protagonistas y familias**

#### **Directorio de Lobatos y familias**

Permite conocer quiénes integran la Manada, cómo contactar a sus responsables y a quién acudir en caso de emergencia. Facilita convocatorias, seguimientos y acompañamiento individual.

#### **Fichas de salud o emergencia**

Reúnen información crítica como alergias, condiciones médicas, medicamentos, restricciones y contactos de emergencia. En salidas o campamentos constituyen una condición mínima de seguridad.

#### **Autorización de afiliación y participación**

Formaliza el vínculo institucional y deja constancia de las autorizaciones necesarias para la participación del niño o niña en actividades.

### **12.3.2. Documentos del Programa de Jóvenes**

#### **Planeación del ciclo de programa**

Actúa como un mapa de navegación que orienta diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación. Evita improvisaciones y asegura coherencia con los objetivos educativos.

#### **Calendario de la unidad**

Convierte la planificación en una agenda concreta. Permite anticipar reuniones, salidas, campamentos, ceremonias y actividades con familias.

#### **Planeaciones de reuniones y actividades**

Describen cómo se desarrollará cada experiencia, garantizando coherencia con el Método Scout y condiciones adecuadas de seguridad.

#### **Registro de asistencia o permanencia**

Permite identificar ausencias recurrentes, monitorear participación y detectar situaciones que requieran acompañamiento.

#### **Registro de progresión personal**

Hace visible el avance educativo de cada Lobato o lobata. Permite acompañar su crecimiento de manera individual, justa y continua.

## **12.4. Buenas prácticas administrativas**

Una vez consolidados los documentos básicos, es recomendable incorporar herramientas adicionales que mejoran la calidad de la gestión.

### **Actas de reuniones del equipo de dirigentes**

Registran acuerdos, decisiones y responsabilidades, evitando confusiones y facilitando la continuidad cuando hay cambios en el equipo.

### **Inventario de materiales**

Permite organizar los recursos disponibles, evitar pérdidas y planificar mejor las actividades.

### **Informes por ciclo de programa**

Recogen lo planificado, lo ejecutado, los resultados obtenidos y las mejoras necesarias para el siguiente ciclo.

### **Registro de comunicaciones**

Documenta información relevante compartida con familias o aliados, fortaleciendo la transparencia.

### **Lecciones aprendidas y plan de mejora**

Un sistema simple de seguimiento permite identificar avances y orientar decisiones futuras con mayor claridad.

## **12.5. Sentido educativo de la administración**

La administración no es un fin en sí mismo. Su propósito es crear las condiciones necesarias para que el programa educativo se desarrolle con calidad, seguridad y continuidad.

Un sistema administrativo ordenado permite a los dirigentes:

- Tomar decisiones informadas.
- Reducir el estrés organizativo.
- Prevenir problemas.
- Garantizar el cuidado de los niños.
- Sostener el programa a largo plazo.

En última instancia, la buena administración libera tiempo y energía para lo verdaderamente importante: la vivencia del escultismo.

Administrar bien una Manada significa cuidar a las personas, ordenar el programa y fortalecer la confianza de toda la comunidad.

Cuando los procesos están claros y los documentos esenciales se mantienen actualizados, el equipo adulto puede concentrarse en su misión principal: acompañar el crecimiento de los niños y niñas.

Así, detrás de cada juego, cada aventura y cada fogata, existe una estructura invisible que hace posible que todo ocurra de manera segura, coherente y significativa.

Una administración sencilla, útil y constante no limita la magia del escultismo; la sostiene.