Programa de Caminantes

I Congreso Nacional de Caminantes 8 y 9 de octubre de 2005

Rama Caminantes

 Término empleado para agrupar a todos los y las adolescentes y jóvenes de nuestra Asociación en edades entre los 15 y los 17 años.

Unidad de la Rama Comunidad de Caminantes

- La Comunidad de Caminantes es la estructura base de la Rama Caminantes, formada por las/los adolescentes y jóvenes de entre 15 y 17 años de edad.
- Número de integrantes: Se recomienda que esté integrada por un mínimo de 8 y un máximo de 32 adolescentes o jóvenes, de ambos sexos, entre los 15 y los 17 años.

Equipo de Comunidad

- El equipo es un grupo de adolescentes y jóvenes cohesionado (puede ser mixto).
- Los equipos no tienen menos de 3 ni más de 6 integrantes.
- Su integración será preferentemente horizontal.
- El Consejo de Equipo (integrada por todos los miembros del equipo) toma las decisiones del mismo. El Equipo es dirigido por un Vocero(a) de equipo que es electo por los mismos jóvenes por el tiempo que define el Consejo de Equipo. La comunidad de caminantes no está integrada por un número ideal de equipos. El número de equipos cambia de acuerdo a la necesidad de integración de la Comunidad de Caminantes, incluyendo el ingreso de nuevos miembros o salida de los mismos.

	Diferencia entre Patrulla y Equipo como Grupo Informal		
	Patrulla Grupo de amigos con énfasis en la acción Cohesión por intereses comunes Hagamos cosas QUE QUEREMOS TODOS	Equipo Grupo de amigos con énfasis a la relación Cohesión por "contrato afectivo" Hagamos cosas JUNTOS	
Número de Integrantes	5 a 8	3 a 6	
Continuidad de sus integrantes	Permanencia constante con cambios habituales	Selectivo con pocos cambios	
Relaciones organizacionales	Verticales y Horizontales	Predominantemente horizontales	
Unidad de trabajo	Todas las actividades son por patrullas	Buena parte del trabajo por equipos, pero siendo flexibles de acuerdo a las necesidades de los proyectos	
Estructura Interna	Estructura interna que guarda relación con la identidad de la Patrulla	Estructura ligera, flexible y que no se basa en la identidad del equipo	

Coordinador(a) de Comunidad

 El Coordinador(a) de Comunidad es el(la) dirigente responsable de coordinar el desarrollo del programa educativo, la aplicación del Método Scout y la gestión de la Comunidad de Caminantes, además de compartir las tareas con los Vice coordinadores(as) de Comunidad.

Vice Coordinador(a) de Comunidad

 Miembro del equipo de dirigentes que colabora en el desarrollo del programa de actividades, anima la participación de los adolescentes y jóvenes, contribuye al seguimiento de su progresión personal y participa en las tareas educativas y de gestión que le corresponde

Lema de los Caminantes

 Frase que resume y recuerda la Promesa que los/las Caminantes asumen como compromiso y norma de conducta. Al igual que la otra Rama Mayor, la Rover, el lema de los Caminantes es "Servir".

Ley

La Ley de los Caminantes es:

```
El Scout o la Scout,
es persona digna de confianza;
es leal;
sirve a los demás;
comparte con todos;
es amable;
protege la vida y la naturaleza;
se organiza y no hace nada a medias;
enfrenta la vida con alegría;
cuida las cosas y valora el trabajo;
es una persona limpia en pensamiento, palabra y obra
```

Símbolos de Rama

- Los símbolos de la Rama Caminantes contribuyen a generar el sentido de pertenencia entre los adolescentes y jóvenes que pertenecen a la rama, y establecen referentes respecto de los objetivos del Programa de Jóvenes.
- Color: Azul
- Bandera: Fondo Azul con Flor de Liz Mundial
- Libro: Libro de Ruta
- Espacio de Unidad: Tambo de la Comunidad
- Marco Simbólico: El desafío de vivir la propia aventura

Etapas de Progresión de la Rama Caminante

 Las Etapas de Progresión reconocen el avance en el desarrollo y crecimiento del adolescente o joven evaluado a través del logro de sus objetivos educativos personales

Las etapas de la Rama Caminante

BUSQUEDA

Sentido: Exploro caminos diversos

Momento: Al inicio de los objetivos intermedios



ENCUENTRO

Sentido: Elijo mi camino

Momento: Al 30 – 40 % de los objetivos educativos



DESAFIO

Sentido: Sigo mi camino

Momento: Al 70% de los objetivos educativos



Áreas de Crecimiento

Dimensión de la personalidad	Área del proyecto educativo	Componentes del SER
El cuerpo	Corporalidad	Vivir
La inteligencia	Creatividad	Crear
La voluntad	Carácter	Decidir
Los afectos	Afectividad	Querer
La integración social	Sociabilidad	Convivir
El sentido de trascendencia	Espiritualidad	Creer

Sistema Progresivo

- Cada caminante lleva una bitácora para el registro de la progresión: El avance se marca con stickers.
- Las áreas de crecimiento se dividen en un total de 18 campos (3 por cada área).
 Cuando uno completa 6 campos obtiene la segunda insignia y cuando llega a los 12 campos alcanza la tercera.

	Corpor	Creativ	Caract	Afectiv	Sociab	Espirit
	Vivir	Crear	Decidir	Amar	Convivir	Creer
Objetivos						
Objetivos						
Objetivos						













Saludo

 El saludo o seña se hace con la mano derecha flectando el dedo pulgar sobre el meñique y alzando los otros tres, al mismo tiempo se flecta ligeramente el brazo hacia atrás y se ubica la mano a la altura del hombro con la palma mirando hacia delante.

Periodo introductorio

Proceso de duración variable que se inicia al momento de ingreso del(a) Caminante a la Comunidad y que termina con la entrega de la insignia de Búsqueda, etapa en que comenzará su progresión. En este periodo el nuevo integrante participa como uno más en las actividades de la unidad, conoce a sus compañeros, compañeras y dirigentes, se familiariza con nombres y símbolos y adopta sus objetivos personales. (luego del periodo introductorio se produce la mutua aceptación que se marca con el primer compromiso del caminante - Compromiso Personal).

Investidura

 Ceremonia en la que se reconoce formalmente el ingreso del adolescente o joven que no ha sido parte del Movimiento Scout al mismo así como a la Comunidad entregándole la pañoleta símbolo de su grupo y de pertenencia al Movimiento.

Insignia de Promesa

Insignia que indica la realización de la Promesa y que se entrega en la ceremonia respectiva. La insignia de Promesa de la Rama Caminantes es la Cruz del Camino. Inspirada en las Cruces del Camino, hitos y señales de carreteras y vías rurales camino en el Perú, cuya fiesta inspira caminatas de peregrinaje hacia tales cruces.

Oración de la Rama Caminante

Señor, Acompaña mi búsqueda, dame la fuerza para ir a tu encuentro, y el valor para asumir el desafío de hallarte en la aventura del servicio a los demás Amén

Patrono de la Rama

 El Patrono de la Rama Caminante es Santo Toribio de Mogrovejo, siendo su festividad el 27 de abril.

Instancias de toma de decisiones

Instancias formales para la toma de decisiones, las cuales tienen diferentes niveles de participación de acuerdo a la edad de los participantes.

Asamblea de Comunidad: Establece las normas de convivencia y decide los objetivos y las actividades de la comunidad. Esta integrada por todos los y las caminantes de la comunidad

Comité de Comunidad: Ordena las operaciones y capacita. Está integrada por los coordinadores de equipo, líderes de proyecto y dirigentes

Equipo de Caminantes: Equipo de entre 3 y 6 caminantes que adoptan nombres diversos vinculados con los desafíos del camino. Los nombres se inspiran en nombres quechuas y aymaras para los caminos y las montañas.

Equipo de Dirigentes: Responsable de la orientación educativa, apoyo y evaluación. Integrada por los dirigentes de la comunidad

Promesa

Prometo dar todo de mí, para hacer de mi camino uno de amor a Dios, de servicio al país y vivencia de la Ley Scout.

El Proyecto de Comunidad

- La comunidad de caminantes organiza sus principales actividades a través de proyectos. Estos tienen las siguientes características:
- Los objetivos del Proyecto tienden a tener una clara orientación social
- El proyecto es coordinado por un Líder o Lidereza de Proyecto, designado por el Congreso de Comunidad.
- Para cada proyecto se tomará como base los equipos, pero podrán formarse grupos de trabajo o encargarse funciones especiales a algún caminante. Los Grupos de Trabajo durarán sólo el tiempo que dura el proyecto.

CICLO DE PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO



	Descripción básica de la actividad	Área
Aventura Empresarial	Diseñar un proyecto empresarial destinado a la exportación que aproveche las ventajas del país y luego enfrentar situaciones que obligan a tomar decisiones críticas (que serán definidas por el equipo de dirigentes).	Sociabilidad
Aventura Gastronómica (cocina típica)	Con un conjunto limitado de ingredientes los equipos de caminantes deben elaborar un pequeño banquete para un invitado especial.	Creatividad
Aventura en la Ciudad (descubriendo la ciudad)	Sobre la base de un mapa antiguo de la ciudad los equipos de caminantes deben identificar la ubicación de lugares que ya no existen, como plazas, avenidas, edificios, etc.	Sociabilidad
Por los cines de martes (críticos de cine)	Se escoge una o varias películas que deberán ser vistas por los distintos equipos durante los martes del espectador. Luego se les pide organizar un panel de críticos en donde se analizan aspectos más resaltantes de la historia de la película.	Creatividad
Aventura Ambiental	Los equipos estudian un problema ambiental específico que enfrentan y luego realizan una visita de campo a fin de identificar el problema y reportarlo al resto de la comunidad.	Sociabilidad Corporalidad
Raid del Desarrollo (caminata del diálogo)	Una caminata de varios kilómetros intercalada con reuniones con personas de las comunidades que atraviesan a fin de identificar los problemas del desarrollo.	Sociabilidad Corporalidad
En nombre de Dios (diálogo ecuménico)	Se organiza una conversación con jóvenes que profesan distintas religiones con el fin de organizar una presentación conjunta que se denomina "en nombre de Dios", en donde mostrarán lo esencial de su fe sin necesidad de nombrarla.	Espiritualidad

	Descripción básica de la actividad	Área
Glocal!! (globalización y lo local)	Identificar elementos locales que se enriquecen con lo global, incluyendo las expresiones culturales. Luego pensarán en algún elemento local que podrían "exportar" globalmente.	Sociabilidad
BP en el Siglo XXI (como sería BP hoy, donde nacería, que haría)	Escribir la historia de un BP que vive a inicios del Siglo XXI. ¿Cómo sería su vida?, ¿cómo crearía el movimiento scout?	Creatividad
Radio Novela (a partir de una noticia real)	El equipo de dirigentes escoge un conjunto de noticias de los diarios y les pide a cada equipo de caminantes que preparen una radionovela que desarrolle una historia a partir de la noticia. Deben grabar el programa en un casete o cd y presentarlo al resto de la comunidad.	Afectividad Creatividad
Mi página web (presentándome al resto)	Cada caminante debe preparar su página web en donde se presentará, tratando de una idea lo más veraz de su personalidad.	Carácter Creatividad
Gym al aire libre (aparatos scouts)	Durante un campamento los equipos tienen a su cargo la preparación de "máquinas" de Gimnasio, utilizando los recursos del campo.	Corporalidad Creatividad
Reportaje a la juventud (cada joven, una historia)	Cada equipo tiene como labor realizar un reportaje de un joven de la edad de los caminantes y que no pertenece al movimiento scout.	Sociabilidad Carácter
¿Y si fuera? (escribiendo tu historia profesional)	Cada caminante escribirá el discurso que pronunciará durante un homenaje que recibirá por 30 años de desempeño profesional.	Carácter
Otra vez Romeo y Julieta (reescribiendo el drama del amor hoy)	A partir de una nueva historia de Romeo y Julieta los caminantes deben culminar la historia y hacer un montaje que se presentará al resto del Grupo Scout o a otras comunidades de caminantes.	Afectividad

Otros Símbolos

- Estandarte de Comunidad: Rectángulo Azul con Cruz del Camino al centro, nombre del la comunidad en la parte superior, del Grupo Scout en la parte inferior. Lo demás queda al gusto de la comunidad.
- Cada Comunidad debe tener un nombre: simbología del camino y la aventura.

