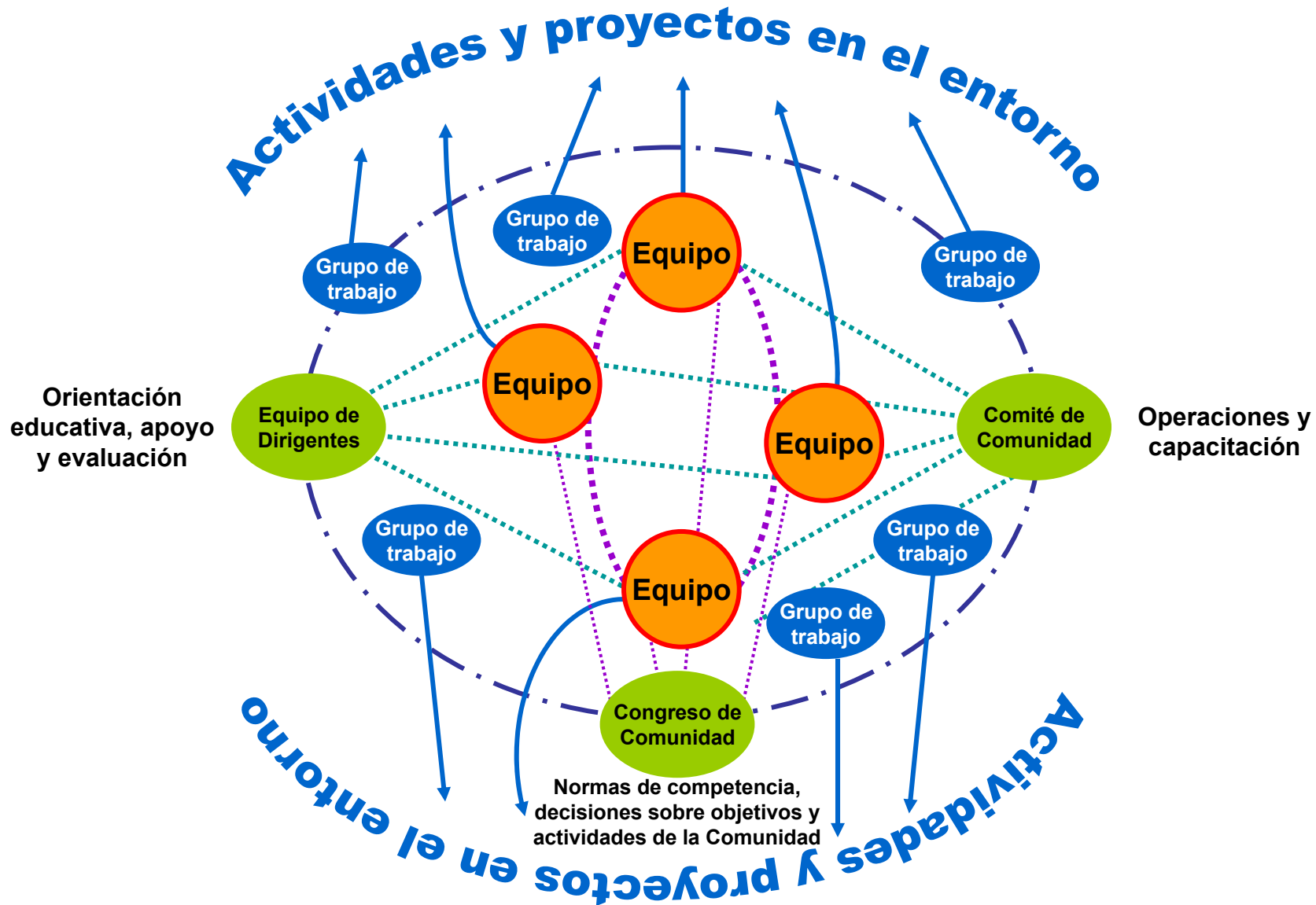


Estructura de la comunidad



Comunidad de Caminantes

- **Esta integrada por un mínimo de 8 y un máximo de 32 muchachos/as entre 14 y 18 años.**
- **El equipo es el eje central y también tiene un carácter formal e informal**
 - El equipo es un grupo fundamentalmente cohesionado.
 - Los equipos no tienen menos de 3 ni mas 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 coordinador de equipo es electo por los mismos jóvenes, aunque los cambios serán muy poco frecuentes.
- **La comunidad de caminantes no está integrada por un numero ideal de equipos**

Los Proyectos en la comunidad

- **La comunidad de caminantes está basada en proyectos**
 - Con orientación social
 - Para cada proyecto se formarán uno o varios grupos de trabajo independientes de los equipos

Tres instancias apoyan a los equipos y aseguran su autonomía

* Congreso de Comunidad

- Establece normas de convivencia y decide objetivos y actividades de la comunidad
- Esta integrada por todos los muchachos de la comunidad

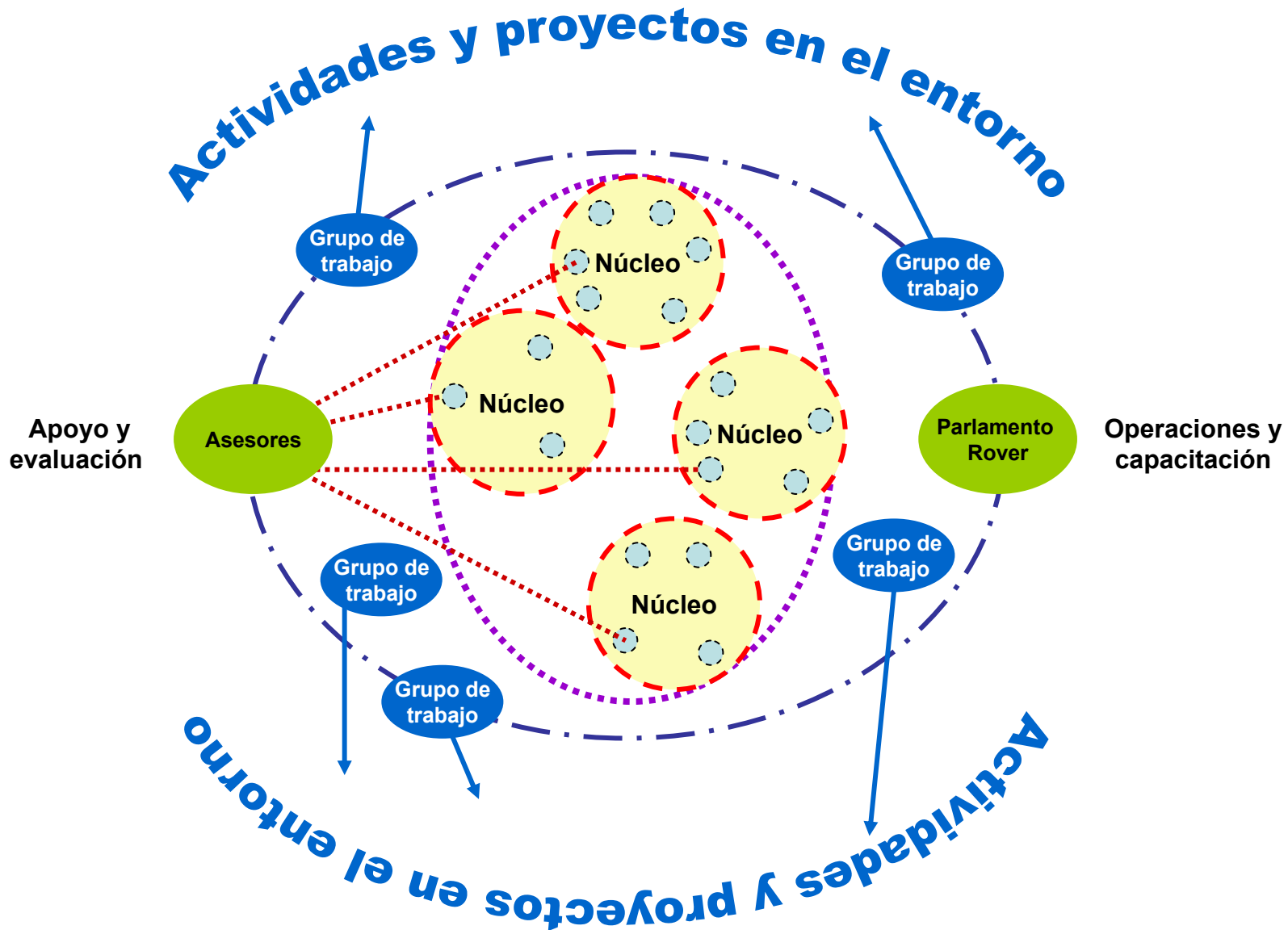
* Comité de Comunidad

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

* Equipo de Dirigentes

- Responsable de la orientación educativa, apoyo y evaluación.
- Integrada por los dirigentes de la comunidad

Estructura del Clan



Clan de Rovers

- Esta integrada por un mínimo de 5 muchachos/as entre 17 y 21 años.
- Los individuos, asociados en proyectos de alta trascendencia son los que forman esta sección.
- Se reconoce la existencia de núcleos de amigos, sin embargo estos no son un grupo al estilo patrulla sino que cumplen con el apoyo del par tutor a la evaluación de la progresión

Dos instancias y un coordinador existen en Clan y aseguran su autonomía

- * Parlamento Rover**
 - **Establece normas de convivencia y decide objetivos y actividades del clan**
 - **Esta integrada por todos los muchachos.**

- Coordinador Rover**
 - **Es un muchacho electo por los propios muchachos,**
 - **Es el responsable de la administración operativa de la sección.**

- * Asesores**
 - **Brinda orientación educativa, y apoya a la evaluación.**
 - **Son los dirigentes, quienes siguen siendo responsables de la sección pero no autoridades en la misma.**

Marco Simbólico

El marco simbólico de la Comunidad Caminante

El desafío de vivir mi propia
aventura



**Se apoya en 3 dinamismos esenciales
propios de la edad**

- * **Desafío: El reto que representa enfrentar la realidad**
 - * **Vivir: Ser actor y no espectador**
 - * **La propia aventura: posibilidad de probar**
-
- **Se recomienda que se base en héroes que encarnan valores**
 - **Tienen un color que los identifica: AZUL**

El marco simbólico del Clan de Rovers



El vivir mi propia
aventura mediante un
proyecto para mi vida

**Se apoya en 3 dinamismos esenciales
propios de la edad**

- * Vivir: Continuar siendo el actor**
- * Mi propia aventura: El reto de comenzar su vida adulta**
- * Proyecto de vida: Un plan que los oriente hacia donde quieren llegar**
- Tienen un color que los identifica: ROJO**

En la Comunidad de Caminantes, se continuan utilizando sellos, pero adecuados a la edad, mismos que se colocan en la bitácora del muchacho



Las insignias de progresión son un estímulo y se entregan al comienzo de una etapa



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





Al inicio de la vida en la sección



- **25 % de avance en el desarrollo de su plan**
- **Evaluación profunda**
- **1 proyecto**

- **50 % de avance en el desarrollo de su plan**
- **Evaluación profunda**
- **2 proyectos**



- **75 % de avance en el desarrollo de su plan**
- **Evaluación profunda**
- **3 proyectos**



Proyectos en el Clan de Rovers

- **Como una forma de orientar al joven hacia donde enfocar los proyectos, se considera necesario que tengan una experiencia profunda en:**
 - Vida al aire libre
 - Servicio
 - Viaje
 - Laboral