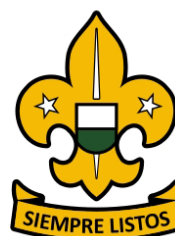


# PIONEROS CSA

*... más vivos que nunca!!!*



**DOCUMENTO GUÍA PARA LA COMPRENSIÓN Y  
APLICACIÓN DEL GRAN JUEGO DE LA CSA EN  
LA SOCIEDAD DE PIONEROS**



**CSA**  
CORPORACIÓN  
**SCOUTS**  
DE ANTIOQUIA  
INDABA 2009

## PRESENTACIÓN

---

Desde 1996, cuando la CSA se transforma en una Organización Scout modelo que desarrolla un nuevo Escultismo para los nuevos tiempos, ha sido una premisa institucional mantener una propuesta educativa fiel, útil y moderna que permita que cada niño, adolescente y joven afiliado a la Corporación Scouts de Antioquia, logre cumplir de una manera práctica, atractiva y novedosa el propósito y los fines del Movimiento.

Esta propuesta educativa, que en la CSA recibe el nombre de **EL GRAN JUEGO**, ha sido diseñada como un todo integral y está fundamentada en la pedagogía del constructivismo, que responde a la idea del fundador de aprender haciendo y jugando, y que permite a los niños, adolescentes y jóvenes asumir la construcción de su propia formación, en su autogestión y la edificación conjunta de sus intereses, aspiraciones y necesidades personales, a través de temas que propician el desarrollo de pruebas y proyectos que se logran a través del Plan de Adelanto y las Especialidades.

En consecuencia con lo anterior y según los postulados fijados por Baden-Powell, se sustenta en la idea de dar confianza al muchacho, otorgarle responsabilidades y buscar que las asuma por convicción y de manera responsable.

Dicho de otro modo: el Gran Juego desarrolla el Proyecto Educativo de la CSA.

Como antesala al Manual del Plan de Adelanto para el Jefe Educador, y en el marco de nuestro INDABA 2009, la Dirección Scout CSA se complace en entregar el presente documento, el cual se constituye en una herramienta fundamental para el desarrollo de nuestra misión como animadores, motivadores y facilitadores del proceso de cada uno de nuestros Cachorros, Lobatos, Scouts, Pioneros y Rovers, hacia la obtención de la Insignia Máxima en su respectiva Unidad.

Agradecemos a todos los Scouters, Dirigentes y Ayudantes que, durante casi dos años, participaron en este proceso de revisión y actualización de los cinco Planes de Adelanto, haciendo posible que como Movimiento sigamos creciendo y transformándonos en beneficio de nuestros niños, adolescentes y jóvenes.

**DIRECCIÓN SCOUT CSA  
2009**



## **EL PROYECTO EDUCATIVO DE LA CSA**

---

*“Para juzgar y valorar exactamente el Escultismo, es preciso saber penetrar en su espíritu con humilde y apasionado hábito educador, con capacidad pedagógica e incluso, con cierta madurez de hábitos democráticos personales. Únicamente entonces nos revelará el Escultismo, por encima de las limitaciones y contingencias de las realizaciones humanas, su gran riqueza y su genialidad educativa.”*

La Corporación Scouts de Antioquia CSA, consciente de su compromiso y responsabilidad en la educación de la niñez, la adolescencia y la juventud colombianas, ha elaborado un Proyecto Educativo que nos permita atender y contribuir al desarrollo integral y consecuente de los niños, los adolescentes y los jóvenes que optan por afiliarse a la CSA.

### **La propuesta que planteamos a cada uno de los integrantes juveniles es la siguiente:**

- Vivir de acuerdo con un estilo de vida, con una forma de conocer y vivir el mundo que nos ha correspondido y participar de él para transformarlo y hacerlo a nuestro sueños e ideales.
- Participar activamente en la construcción de nuestras vidas y de un mundo mejor para todos.
- Una ruta de libertad que, inspirada en principios, en valores y en una ley, nos indica el camino de ser más humanos y mejores cada día.
- Asumir alegremente el viaje de la vida, esforzándonos por conquistar la felicidad.
- Hacer realidad metas propias y comunes en la fraternidad de un movimiento universal, haciendo el bien y no solamente siendo buenos.
- Estar en permanente contacto vivo y profundo con la naturaleza.
- Formar nuestro carácter y contribuir a la construcción de nuestro país, procurando una ciudadanía activa.
- Ser ejemplo y estar Siempre Listos para la vida.

**Esta propuesta se inspira en el ESPÍRITU SCOUT, que se representa en:**

**Una Promesa**, que consiste en un solemne compromiso libre y personal, irrevocable, intransferible, permanente aún cuando se deje de pertenecer al Movimiento, indelegable, singular y único, de adhesión a la propuesta de vida y valores consagrados en la misma Promesa y en la Ley.

*Por mi honor y con la ayuda de Dios me comprometo:*

*A servir a Dios y a mi País.*

*A ser solidario con la humanidad,  
y a vivir cabalmente la Ley del Pionero.*

**Una Ley**, que significa un camino de superación constante para todo momento y lugar, y que implica:

1. *Ser digno de confianza.*
2. *Ser leal y responsable con lo que me comprometo.*
3. *Ser solidario.*
4. *Convivir con mis semejantes y amar a mi prójimo.*
5. *Defender la Justicia y respetar a los demás.*
6. *Amar la vida y proteger la naturaleza.*
7. *Obedecer por convicción y no hacer nada a medias.*
8. *Superar las dificultades con temple y alegría.*
9. *Tener sentido del trabajo y respetar el bien ajeno.*
10. *Cultivar mi espíritu y cuidar mi cuerpo.*

**Principios Fundamentales del Escultismo:**

***Definición:***

Un movimiento educativo, no político, de carácter voluntario, de jóvenes, abierto a todos sin distinción de clase, raza o credo, de acuerdo con el propósito, los principios y el método concebidos por el fundador Lord Baden-Powell de Gilwell.

***Propósito:***

Contribuir al desarrollo de la juventud mediante la realización de sus potenciales espirituales, sociales, intelectuales y físicos como individuos, como ciudadanos responsables, y como miembros de sus comunidades, local, nacional e internacional.

***Principios:***

- Deberes para con Dios.
- Deberes para con los demás.
- Deberes para consigo mismo.

***Fines:***

- La formación del carácter.

Desarrollo de un cuerpo y mente sanos.  
La preparación para una carrera u oficio.  
Hacerse útil para servir a los demás.  
Acercarse más a Dios.

***El Método Scout:***

Adhesión voluntaria a una Ley y una Promesa.  
La vida al aire libre.  
Aprender haciendo y jugando.  
Pequeños grupos naturales.  
Adulto motivador.

***El Programa Scout:***

El adelanto progresivo.  
Los marcos simbólicos.  
Las estructuras.  
Las actividades.

**Áreas de Crecimiento y Objetivos Educativos:**

El Escultismo se propone la tarea de contribuir al desarrollo equilibrado de las diversas dimensiones de la personalidad de los niños, de los adolescentes y de los jóvenes, promoviendo, formando y dando oportunidades de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona, interesándose en el Ser Humano en toda su dimensión y amplitud de manera completa.

Para lograr ese propósito, y enriqueciendo el Proyecto Educativo de la CSA, la progresión educativa Scout establece áreas de crecimiento que consideran esa pluralidad y la ordenan con base en la estructura de la personalidad.

Conscientes de que esa estructura ha sido objeto de múltiples teorías e interpretaciones, la propuesta de la CSA opta por una distinción que proviene fundamentalmente de su experiencia y que, sustentados en los Fines del Escultismo, conjuga en cinco áreas de crecimiento tanto los conceptos generalmente aceptados acerca de la naturaleza humana, como los énfasis propios de nuestro Proyecto Educativo.

En cada Área de Crecimiento, se fijan los objetivos educativos que se proponen para el desarrollo y cumplimiento del proceso educativo del Escultismo en la CSA; estos objetivos se expresan en conductas deseables y observables que determinan el perfil del joven que termina su proceso en la CSA.

**CARÁCTER Y AFECTIVIDAD:**

Destacando que el hombre se diferencia de todos los otros seres creados por su capacidad de distinguir entre el bien y el mal, entra a desarrollar la disposición permanente de la voluntad para organizar las fuerzas e impulsos de la persona de acuerdo a un principio regulador de naturaleza ética.

Por otra parte, confirmando la resonancia que los afectos tienen en la historia interna de las personas, nos preocupamos porque los niños, adolescentes y jóvenes obtengan y mantenga un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional, integrando la vida afectiva al comportamiento.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:***

- Conocer sus posibilidades y limitaciones, aceptándose con capacidad de autocrítica y manteniendo a la vez una buena imagen de sí mismo pero siempre buscando su propia superación y la excelencia.
- Ser el principal responsable de su desarrollo, asumiendo la vida con un proceso constante de la perfección y la realización de sí mismo.
- Construir su proyecto de vida con base en los principios y valores del Movimiento Scout.
- Actuar consecuentemente con sus convicciones.
- Enfrentar la vida con sentido de trascendencia, alegría y sentido del humor.
- Reconocer en su grupo de pertenencia un apoyo para su crecimiento personal y para la realización de su proyecto de vida.
- Autoformarse en la responsabilidad, el sentido de autodisciplina y el orden.
- Ser digno, con una identidad definida y propia.
- Tolerar pero no ser permisivo y desarrollar la capacidad de actuar en las situaciones que se le pueden presentar siendo capaz de dominarse y ver el lado bueno de las cosas y no el malo y produciendo resultados positivos.
- Tomar decisiones en lograr sus objetivos y la educación de un carácter marcado por la fortaleza de su personalidad en su comportamiento ético inspirado en sus valores y que ama la verdad.
- Lograr mantener un estado de libertad, equilibrio y madurez emocional.
- Practicar una conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones ni agresividad.
- Construir su felicidad personal en el amor, sirviendo a los otros sin esperar recompensa y valorándolos por lo que son.
- Conocer, aceptar y respetar su sexualidad y la del sexo complementario como expresión del amor.
- Reconocer el matrimonio y la familia como base de la sociedad, convirtiendo la suya en una comunidad de amor conyugal, filial y fraterno.

- Servir a los demás, hacer el bien y no solamente ser bueno, capaz de ponerse en el lugar de los demás, respetuoso de los derechos de los otros, que demuestra su afecto especialmente por los buenos.
- Desarrollar la capacidad de admiración y generosidad para combatir el egoísmo.
- Creer en el valor del diálogo y la importancia de escuchar.
- Amar y respetar a sus padres y comprender desde joven que debe superarlos y agradecerles cuanto han hecho por él.

### **CORPORALIDAD:**

Dada la evidencia física de la persona y la importancia ineludible de su identidad corporal, esta área se ocupa del desarrollo de la parte de la responsabilidad que a cada uno le corresponde en el crecimiento y funcionamiento de su propio cuerpo.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:***

- Asumir la parte de responsabilidad que le corresponde en el desarrollo armónico de su cuerpo.
- Procurar el orden en su organismo conociendo los procesos biológicos que lo regulan, protegiendo su salud, aceptando sus potencialidades físicas y orientando sus impulsos y fuerzas.
- Valorar su aspecto y cuidar su higiene personal y la de su entorno.
- Mantener una alimentación sencilla y adecuada.
- Administrar su tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando formas apropiadas de descanso.
- Convivir constantemente en la naturaleza y participar en actividades deportivas y recreativas que le proporcionen un cuerpo sano y fuerte.
- Asumir el descubrimiento de sus potencialidades desarrollando sus sentidos y respeto por sí mismo y los demás.

### **CREATIVIDAD:**

Reconociendo al hombre como ser inteligente que puede lograr por sí mismo su realización personal, se propone el desarrollo de la capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:***



- Incentivar el deseo de aprender nuevos conocimientos mediante la autoformación y el aprendizaje progresivo.
- Actuar eficaz y eficientemente con agilidad mental ante las situaciones más diversas, desarrollando su capacidad de pensar, innovar y aventurar.
- Unir los conocimientos teóricos y prácticos mediante la aplicación constante de sus habilidades técnicas y manuales.
- Elegir su vocación considerando conjuntamente sus aptitudes, posibilidades, intereses y las necesidades de la comunidad, manteniéndose fiel a ella y valorando las demás opciones sin prejuicios.
- Expresar lo que piensa y siente a través de los distintos medios, creando en los que se actúa espacios que faciliten el encuentro y el perfeccionamiento entre las personas.
- Reconocer en el saber científico un importante camino para comprender al hombre, la sociedad y el mundo; y utilizar la técnica como un medio al servicio del hombre.
- Que desarrolle y use el sentido común.
- Observador, analítico, que sabe usar la información, que distingue el bien del mal, a quien seguir y a quien rechazar, capaz de tomar decisiones éticas de acuerdo con sus convicciones.

### **SOCIABILIDAD:**

El Ser Humano debe comprenderse en relación con los demás, por lo cual la CSA debe atender el desarrollo de la dimensión social de la personalidad, con énfasis en el aprendizaje y práctica de la solidaridad.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella depende para:***

- Vivir su libertad de un modo solidario, capaz de ponerse en el lugar de los demás, especialmente los más débiles, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus obligaciones y defendiendo igual derecho para todos.
- Reconocer y respetar la autoridad válidamente establecida y ejercerla al servicio de los demás.
- Cumplir las normas que la sociedad se ha dado, evaluándolas con responsabilidad y sin renunciar a cambiarlas conforme evoluciona la sociedad en la construcción de una vida mejor y en ejercicio de una ciudadanía activa.
- Servir activamente en su comunidad local contribuyendo a crear una sociedad justa, participativa y fraterna.
- Hacer suyos los valores de su país, de elevado sentido de la ética; desarrollar un sentido de pertenencia y dignidad hacia su pueblo, el arte y la cultura.

- Promover la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos, luchando siempre por la comprensión y la paz.
- Contribuir a preservar la vida a través de la conservación de la integridad del mundo natural y el respeto por los derechos humanos.
- Ser disciplinado, organizado y trabajador en la búsqueda constante de la excelencia en lo que hace y en la formación de un liderazgo de excelencia frente a los demás.

### **ESPIRITUALIDAD:**

La vida humana en su vocación hacia lo trascendente. Esta Área de Crecimiento desarrolla en los jóvenes la aspiración a establecer vínculos personales con Dios, la capacidad de asumir la Fe e integrarla a la vida y la disposición a respetar las distintas opciones.

***En la Corporación Scouts de Antioquia, aspiramos a que el niño, el adolescente o el joven que vive el Escultismo, hombre o mujer, haga siempre todo de lo que de él o ella dependa para:***

- Buscar siempre a Dios en forma personal y comunitaria, aprendiendo a reconocerlo en los hombres y en la creación.
- Adherirse a principios espirituales, ser fiel a la religión que los expresa y aceptar de manera alegre y con compromiso verdadero los deberes que de ello se desprenden.
- Practicar la oración individual y comunitaria como expresión del amor a Dios y como medio de relacionarse con El.
- Dialogar con todas las personas cualquiera sea su opción religiosa, buscando establecer vínculos de comunión entre los hombres y un acercamiento conjunto a la verdad.
- Formar una familia en los valores propuestos por la religión que profesa y en el amor y para el amor, la caridad, la comprensión, la tolerancia, el respeto y la búsqueda juntos de la felicidad.

## **EL GRAN JUEGO**

---

Es la herramienta fundamental para el desarrollo de las Áreas de Crecimiento y los objetivos del Proyecto Educativo de la CSA, a través de las pruebas y proyectos del Plan de Adelanto y las Especialidades, con sus respectivas insignias y líneas de ascenso.

Es una propuesta integrada para las cinco Unidades Educativas, que pretende una educación integral con base en las áreas de crecimiento propias de cada etapa de la niñez, la adolescencia y la juventud.

Es el instrumento didáctico, atractivo y novedoso, con el que la CSA garantiza que cada niño, cada adolescente y cada joven, recorre su camino hacia los reconocimientos máximos de progreso, en la construcción implícita y desapercibida del perfil que propone nuestro Proyecto Educativo.

Reiterando lo que dijimos al comienzo en la presentación, el Gran Juego ha sido diseñado como un todo integral y está fundamentado en la pedagogía del constructivismo, que responde a la idea del fundador de aprender haciendo y jugando, y que permite a los niños, adolescentes y jóvenes asumir la construcción de su propia formación, en su autogestión y la edificación conjunta de sus intereses, aspiraciones y necesidades personales, a través de temas que propician el desarrollo de pruebas y proyectos que se logran a través del Plan de Adelanto y las Especialidades.

El Gran Juego pretende contribuir a la formación de los niños, adolescentes y jóvenes colombianos, en especial antioqueños, conforme a los Principios Fundamentales del Movimiento Scout.

### **Enfoques del Gran Juego:**

- Estructura **horizontal** en contraposición a la tradicional vertical que se ha usado en los planes de adelanto.

Esto significa que los niños, adolescentes y jóvenes tienen un horizonte para escoger el módulo que deseen perfeccionar sin ninguna limitación, en el momento que les apetezca como quien “da al pez la carnada que le gusta”, expresión utilizada por el fundador para indicarnos la forma como deberíamos atraer a los muchachos. El Gran Juego no tiene misterio y sí mucha aventura. Todas las cartas se ponen sobre la mesa y “el jugador escoge su mano”.

Los módulos para escoger son cinco; coincidentes con los cinco fines del Escultismo y son ofrecidos desde la primera hasta la última Unidad Scout, traducidos al lenguaje romántico de cada una.

FINES DEL ESCULTISMO	MÓDULOS DEL GRAN JUEGO	DESAFIOS DE ACCION
La formación del carácter.	Carácter y Afectividad	SALIR
Desarrollo de un cuerpo y mente sanos.	Corporalidad	VIVIR
Hacerse útil para servir a los demás.	Sociabilidad	DAR
La preparación para una carrera u oficio.	Creatividad	CREAR
Acercarse más a Dios.	Espiritualidad	BUSCAR

- En cada Unidad se **continúan** los cinco módulos, traducidos a cada uno de los fondos románticos que sirven de soporte al marco simbólico de la respectiva Unidad. Por eso el plan adquiere significados importantes y llamativos para cada niño, adolescente o joven participante: DENTELLADAS, PRESAS DE CAZA, AVENTURAS, DESAFÍOS DE ACCION, RUTAS ROVER.
- El Plan es completamente **integral** y permite evaluar en cada etapa del proceso de adelanto el logro de los cinco fines del Escultismo.
- El sentido de **hermandad, individualidad y educación** centrada en el joven, permite evidenciar la coincidencia de muchachos de diferente adelanto y edad en el mismo módulo, demostrando así la autenticidad de cada participante e introduciendo el concepto de **universalidad** propio de los centros de educación superior. Es decir que en la operación del Plan se vive el espíritu universitario.
- Orientación **constructivista**, donde cada participante, solo o con sus compañeros de Unidad o de Sección, defina sus preferencias de conocimiento de acuerdo a sus necesidades, inquietudes, aspiraciones, entorno y marco cultural para apoderarse de conocimientos hasta el límite de sus deseos por medio de proyectos concretos, realizables y medibles, que orientados por el jefe educador, se conviertan en actividades atractivas tanto como lo sería participar en un divertido “Gran Juego”.

- **Recapitulemos:** El Gran Juego ofrece un patrón horizontal con cinco módulos de conocimientos basados en los cinco fines del Movimiento, desarrollados de manera personal por cada participante, por medio de pruebas y proyectos individuales o grupales escogidos por los mismos muchachos, con terminología y referencias propias del ambiente de cada Unidad Scout.

### **Características del Gran Juego:**

- **Personalizado:** De acuerdo al ritmo natural y las necesidades de cada quien.
- **Activo:** Utiliza el método de aprender haciendo.
- **Divertido:** Presentado como un juego que despierta el interés del niños, el adolescente y el joven por desarrollar sus pruebas y proyectos.
- **Formativo:** Educa integralmente en las áreas de crecimiento.
- **Continuo:** Toma en consideración la etapa anterior y prepara para la siguiente.
- **Útil:** Permite experiencias que dan lugar a un aprendizaje efectivo.
- **Progresivo:** Contribuye al crecimiento de manera sencilla y práctica, fácil de asumir y vivir.
- **Estimulante:** Produce en el niño, en el adolescente y en el joven la percepción de haber logrado un provecho que se reconoce por un atractivo sistema de insignias de adelanto.
- **Coeducativo:** Está diseñado para ser desarrollado por niños, adolescentes y jóvenes de ambos sexos sin distinción.
- **Técnico:** concierne al desarrollo físico y de la habilidad manual.
- **Humano:** concierne al carácter y a la relación con Dios y los demás.

### **Reglas para jugar al Gran Juego:**

1. **Participantes:** todos los niños, adolescentes y jóvenes que estén afiliados a un Grupo Scout.
2. **Facilitador, Motivador y Orientador:** Jefe Educador, comprometido con la educación de los participantes por medio del Método Scout.
3. **Tiempo de duración:** durante toda la vida de actividad como miembro juvenil de la CSA.
4. **Procedimiento:** cada participante al inscribirse en una Unidad Scout recibe la información de los cinco módulos ofrecidos para aprender a ser Cachorro, Lobato, Scout, Pionero o Rover, según su edad. Una vez ilustrado, escoge de manera voluntaria y libre el módulo de su preferencia y anuncia a su Jefe educador su elección. El Jefe Educador procede a diseñar la estrategia para orientar a todos sus muchachos y muchachas de manera individualizada, hacia los proyectos grupales o individuales que les permitan adquirir los conocimientos. Al finalizar con éxito cada proyecto y adquirir

los conocimientos, el Jefe Educador y sus asistentes proceden a calificar a los participantes y entregarles las insignias de estímulos, que lucirán en su uniforme, y que son demostrativas ante la comunidad Scout y ante sus propios compañeros del éxito logrado. Los proyectos se desarrollarán por lapsos de tiempo definidos y en medio de las actividades propias de la Unidad: reuniones semanales o quincenales, excursiones, campamentos, caminatas, rallys, reuniones especiales, etc.

5. **Instructores del juego:** tanto el Jefe Educador, como los padres de familia, los hermanos mayores, los amigos y los maestros pueden contribuir a los proyectos con el objetivo de que el participante adquiera los conocimientos que el proyecto escogido le exige.
6. **Instrumentos para jugar:** los textos Scouts, las bibliotecas de los colegios y las públicas, la red mundial de Internet, los cuadernos de notas de los antiguos Scouts, las prácticas aprendidas en acción en campamentos y excursiones o enseñadas y orientadas por los instructores.
7. **Límite de tiempo:** no existe. Cada participante elige la velocidad con la que desea adquirir los conocimientos. Debe motivárseles a la eficiencia y recordarles la Ley Scout como espíritu motivador que anime sus proyectos.
8. **Estímulos:** títulos, nombres e insignias que se entregan en ceremonia pública a cada participante una vez logre los objetivos de conocimientos propuestos. Algunas Unidades tienen diseñada una insignia para cada módulo de conocimientos y a su vez la suma de módulos y especialidades les permite obtener insignias de adelanto tradicional (en todas las Unidades).
9. **Las especialidades:** hacen parte fundamental del Gran Juego y se consiguen de la misma forma, por medio de pruebas y proyectos que el muchacho desarrolla para demostrar que adquirió el conocimiento y lo practica. Están íntimamente ligados a los módulos de cada Unidad y son perfectamente compatibles. No hay límite para su profundización. Los muchachos podrán ser todo lo expertos que deseen en cada una de ellas. Tampoco hay límite de especialidades. En cada Unidad hay especialidades prediseñadas, pero si “no existe” la que el muchacho quiere, el Jefe Educador debe crearla, asegurándose primero de que no esté contenida en otra ya existente.
10. **Materiales del juego:** Manual para el Jefe Educador, Fichas para los participantes que describen los módulos, los ascensos y algunos proyectos sugeridos.
11. **Ganadores:** todos los participantes que logren las metas propuestas y obtengan sus insignias de adelanto. Habrán ganado en conocimientos, actitudes y sentimientos: serán unos verdaderos Scouts.

**12. Objetivo final:** formar hombres y mujeres íntegros que con sus acciones y ejemplos se conviertan en ciudadanos de carácter que construyan una nación fuerte y respetada.

## **EL GRAN JUEGO EN LA SOCIEDAD DE PIONEROS: DESAFÍOS DE ACCIÓN**

---

Teniendo en cuenta todas las consideraciones anteriores, debe hacerse énfasis en que se trata de un programa enteramente práctico tanto en su presentación al adolescente como en su desarrollo y evaluación, el cual debe llevarse a cabo aplicando el Método Scout.

El Gran Juego en la Sociedad se desarrolla en el Programa **DESAFIOS DE ACCION**, a través del cual el adolescente desarrolla una pedagogía constructivista, base de todos los Programas de adelanto de los miembros juveniles de la CSA.

Los Desafíos son escogidos por el Pionero de acuerdo con sus intereses sin importar el orden, pues al finalizar su etapa en la Sociedad, habrá logrado el desarrollo integral que se pretende.

Los Desafíos que se plantean a los Pioneros son: **SALIR, VIVIR, CREAR, DAR y BUSCAR.**

Estos Desafíos se componen de pruebas y proyectos; las pruebas concretas y específicas, mientras los proyectos son planteados y elaborados por el Pionero, con la orientación del Líder de Sociedad.

Cada Desafío de Acción corresponde a una de las áreas de crecimiento y el desarrollo de los logros corresponde al cumplimiento de los objetivos educativos.

Los proyectos no son enunciados de una manera rígida o categórica; el Pionero escoge el área de crecimiento y a partir de sus objetivos construye un proyecto procurando desarrollar todos sus potenciales, utilizando diferentes técnicas, herramientas, grupos de trabajo, recursos, etc.

De esta manera, el constructivismo se da no solo en la escogencia libre del Desafío, sino también en la elaboración de proyectos que el Pionero propone, planea y ejecuta, teniendo en cuenta además su experiencia, y que el Líder de Sociedad canaliza para garantizar el logro de los diferentes objetivos de cada una de las áreas de crecimiento.

Es un proceso de autogestión pero ordenado; libre y voluntario pero a su vez de responsabilidad y compromiso, que contribuye al proceso educativo y de formación de los adolescentes que optan por un estilo de vida en la CSA

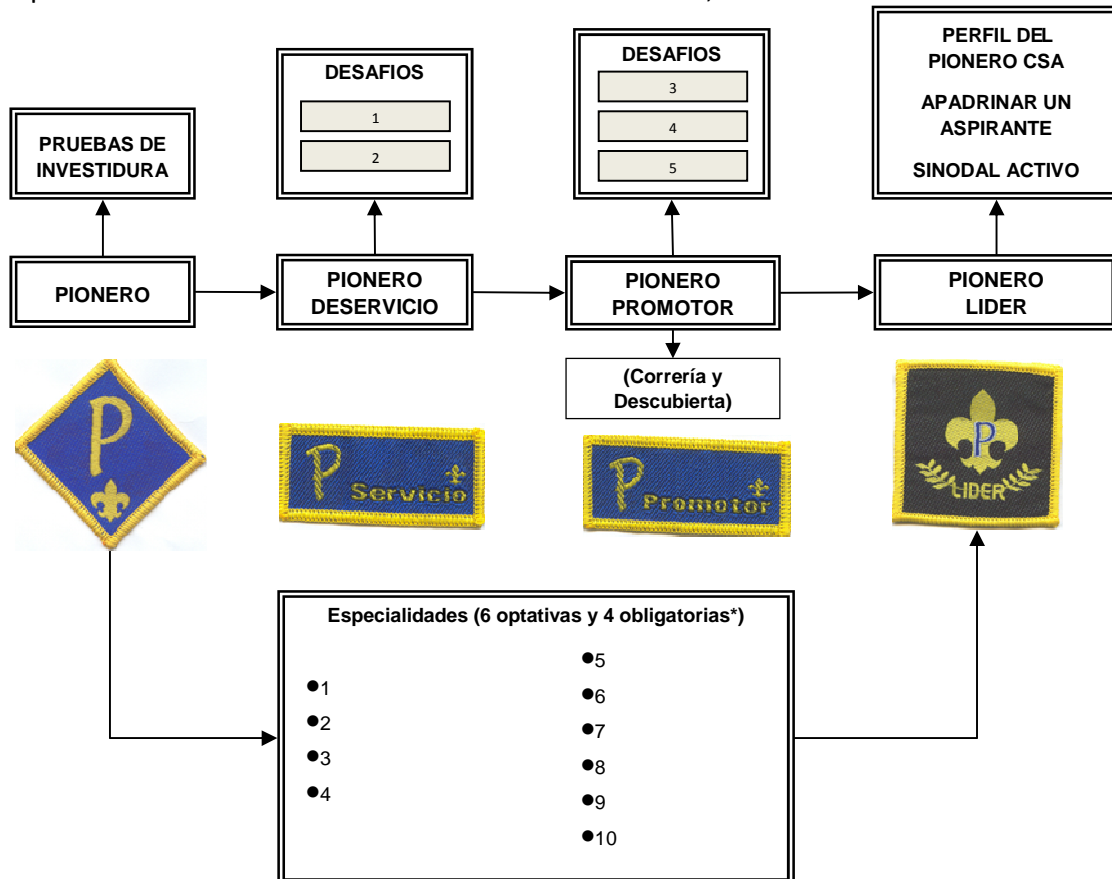
La Asamblea de Sociedad y el Consejo de Ley verifican si el Pionero con sus proyectos, y por supuesto con las pruebas concretas, cumple los objetivos de acuerdo al Desafío.

Del ingenio de los Líderes de Sociedad y de la correcta aplicación de las ayudas de la CSA depende en gran medida la motivación al adolescente para desarrollar diferentes proyectos de acuerdo a los temas y objetivos de cada módulo.



**CAMINO HACIA EL PIONERO LÍDER:**

Para llegar a la Insignia de Pionero Líder, el adolescente debe obtener los diferentes ascensos hacia la máxima insignia de la Unidad; a medida que va superando las pruebas y proyectos de los diferentes Desafíos de Acción y de las Especialidades irá logrando los respectivos ascensos en el Camino hacia el Pionero Líder, así:



\* Primeros Auxilios, Acampador, Pionerismo, Nadador.

**LAS ESPECIALIDADES:**

Representan una ayuda muy valiosa en la formación del carácter, en el desarrollo de las cualidades que harán del Pionero un buen ciudadano, y son incentivos para progresar en campos que le sugieren sus propios gustos y habilidades.

Es un programa vocacional en el que puede incursionar en muchos y diversos temas para que desarrolle conocimientos, habilidades y técnicas que ayuden a su crecimiento personal: deportes, artes manuales, ciencias, aficiones y profesiones.

Hay más de cien Especialidades y en cualquier momento las puede ganar; los Desafíos y los ascensos exigen un número mínimo, pero del entusiasmo e interés del adolescente depende cuánto quiera avanzar, progresar y descubrir.

### **PRUEBAS Y PROYECTOS:**

A continuación, y redactados para un Pionero, presentamos las Pruebas concretas y los Proyectos que los adolescentes deben lograr para acceder a los Desafíos de Acción y a la Línea de Ascenso.

## **PIONERO**



**Si llegas de la Tropa** renovarás tu Promesa una vez hayas cumplido con los requisitos y las pruebas de Investidura para ser Pionero/Pionera y apruebes satisfactoriamente tu período de prueba (con una duración de un mes a un mes y medio).

En la ceremonia de renovación de Promesa cambiarás tu Uniforme de Scout por tu nuevo uniforme de Pionero o Pionera y recibirás del Líder de Sociedad tu Insignia Oficial de Pionero CSA.

**Si llegas por primera vez** al Movimiento Scout debes cumplir satisfactoriamente los requisitos y las pruebas de Investidura para ser Pionero/Pionera y el período de prueba (que en este caso es de dos a tres meses) para poder hacer tu Promesa, portar el Uniforme y recibir tu Insignia de Pionero CSA.

Esta insignia es la Insignia Oficial de la Unidad y se porta durante todas las etapas en el bolsillo izquierdo del uniforme y en la gorra.

Tal y como lo manifestó Baden-Powell, para ser Scout debes inscribirte en un Grupo Scout con el permiso escrito de tus padres; por esta razón debes entregar a tu Líder de Sociedad o al Jefe de Grupo la autorización para ser Scout y tu historia clínica debidamente firmada por tus padres o acudientes.

Para ser Scout, en este caso en Pionero o Pionera, debes pasar las pruebas de Aspirante (Pruebas de Investidura) para demostrar que quieres ingresar a esta gran hermandad y que estás decidido/decidida a continuar; no se trata de nada difícil y con los libros y manuales Scouts y con el apoyo de los compañeros de la Sociedad y del Equipo al que elegiste pertenecer podrás superarlas correctamente.

Para ser Pionero/Pionera debes cumplir las siguientes pruebas en un período de 2 a 3 meses:

- Participa satisfactoriamente en por lo menos seis (6) reuniones de Equipo y Sociedad.
- Aprende y explica la Ley y la Promesa del Pionero.
- Explica el significado del Lema del Pionero.
- Practica y explica la Divisa del Pionero.
- Recita la Oración del Pionero y explica su significado.
- Conoce y explica los Fines, Principios y Virtudes del Movimiento Scout.
- Explica y demuestra la Señal Scout, el saludo Scout (medio y completo) y el estrechón de mano izquierda.
- Describe la Flor de Lis y su significado.
- Explica el sentido del Uniforme Scout.
- Relata una breve historia del Escultismo y su Fundador.
- Lee *Escultismo para Muchachos* de B.P.
- Conoce el Código del Aire Libre.
- Describe la Bandera y el Escudo de Colombia y su significado.
- Canta el Himno Nacional de Colombia.
- Conoce el Código de la Infancia y la Adolescencia.
- Conoce, lee y comprende, en compañía de tus padres, el documento contra el abuso infantil y juvenil.
- Invita a tus padres para que asistan al Curso Conociendo el Movimiento Scout.
- Elabora tu proyecto personal para dos años.

## PIONERO DE SERVICIO



Para ser Pionero de Servicio debes cumplir lo siguiente:

- Lograr dos (2) Desafíos de Acción.
- Obtener un mínimo de cuatro Especialidades.
- Estar en condiciones de pasar nuevamente las pruebas de Investidura para ser Pionero.
- Vivir profundamente los valores de la Ley y la Promesa del Pionero.

La Insignia de Pionero de Servicio se coloca encima del bolsillo izquierdo del uniforme.

## PIONERO PROMOTOR



Para ser Pionero Promotor debes cumplir lo siguiente:

- Completar los cinco Desafíos de Acción y diez Especialidades (mínimo seis nuevas).
- Estar en condiciones de lograr nuevamente los Desafíos logrados en la etapa anterior.
- Realizar la Correría de Ascenso.
- Realizar la Descubierta previa a la ceremonia de ascenso.
- Vivir profundamente la Ley y la Promesa del Pionero.

La Insignia de Pionero Promotor reemplaza la Insignia de Pionero de Servicio.

## PIONERO LÍDER



Es el máximo adelanto que la Sociedad le otorga al Pionero Promotor que está por culminar su vida en la Unidad y que, en conformidad con el estilo de vida que voluntariamente asumió, demuestra con sus acciones las virtudes del liderazgo, el carisma, el compromiso, el trabajo en equipo y la disposición para el servicio.

Es de resaltar la importancia que tiene **Daniel Boone** como el personaje ideal en el Pionerismo; este pionero norteamericano representa para el adolescente lo que Mowgli para los Cachorros y Lobatos, Kim para los Scouts y Baden-Powell para los Rovers; su nombre cualifica al adolescente que ha demostrado ser un/una excelente Pionero/Pionera al haber culminado con excelencia y mística su progreso personal en la Sociedad de Pioneros.

En esta etapa de la Excelencia en el Pionerismo, la CSA quiere que hagas todo cuanto de Ti dependa para cumplir con el **Perfil del Pionero CSA**:

- Vive a conciencia la Ley y la Promesa del Pionero.
- Tiene un elevado sentido de responsabilidad como líder.
- Vive de acuerdo a los valores Scouts de manera que se distingue entre los suyos y entre toda la comunidad como un excelente Scout.

- Es inteligente y práctico.
- Vive de acuerdo a los valores de la Solidaridad y el Cooperativismo.
- Procura constantemente un rendimiento óptimo y de excelencia en sus responsabilidades escolares.
- Mantiene siempre al día los conocimientos aprendidos en los Desafíos y Especialidades.
- Es autosuficiente.
- Genera con su ejemplo un liderazgo eficiente y eficaz en la Sociedad de Pioneros y en el Grupo Scout.

La aprobación del ascenso a Pionero Líder corresponde a la Asamblea de Sociedad y se entrega en Ceremonia de Grupo presidida por el Jefe de Grupo; se porta encima del bolsillo derecho del uniforme, reemplaza la de Pionero Promotor y puede portarse en el uniforme Rover.

Para ser Pionero Líder debes cumplir lo siguiente:

- Ser Pionero Promotor.
- Apadrinar un Aspirante.
- Ser Sinodal activo.
- Cumplir con el perfil del Pionero CSA.
- Ser aprobado (el ascenso) por la Asamblea de Sociedad.

### **ETAPA DE PREPARACIÓN PARA EL PASO AL CLAN DE ROVERS:**

*El programa que te ofrece la CSA es continuo y progresivo; por tal razón, es nuestro deseo que quien culmina su proceso en la Sociedad de Pioneros continúe su vida Scout en el Clan de Rovers.*

Antes de la Ceremonia de Paso al Clan de Rovers, en la que se reúne todo el Grupo Scout, debes prepararte para ingresar a la fraternidad de los Hermanos Mayores.

En esta etapa debes hacer lo siguiente:

- Asistir por lo menos a tres (3) reuniones con el Clan.
- Sustener una entrevista, programada por tu Líder de Sociedad, con el Jefe de Clan.
- Leer y comprender el Plan de Adelanto RUTAS para Rovers.
- Leer y comprender el Plan de Especialidades "CLUBES" para Rovers.
- Leer y conocer las pruebas y requisitos para la Investidura como Rover.
- Conocer el Sistema de Individuos Asociados y la Empresa Rover.

<b>SALIR (Carácter y Afectividad)</b>
---------------------------------------

- Demuestra que estás en capacidad de pasar nuevamente los Desafíos logrados anteriormente.
- Disfruta en compañía de tu Equipo o tu Familia una película (ó 1 libro) con contenido de valores para luego debatirla con ellos y con la Sociedad.
- Participa con tu familia en una actividad del Grupo Scout (Día de la Familia, Navidad Scout, Bazar, etc.).
- Participa en 2 de las siguientes conferencias (o actividades relacionadas):
  - Sexualidad responsable.
  - Igualdad del hombre y la mujer.
  - SIDA y enfermedades de transmisión sexual.
- Demuestra que ahorras y ponlo en práctica con una meta personal a corto plazo.
- Diseña y realiza en lugar seguro, bajo la supervisión de tu Líder de Sociedad, un campamento individual de supervivencia.
- Participa en 2 de las siguientes actividades de la Unidad:
  - Como Presidente o Secretario de la Asamblea de Sociedad.
  - Como Director de un Comité Móvil de la Sociedad.
  - En 2 Consejos de Ley.
- Lee el libro *Aventura hacia la edad viril* de Baden-Powell y prepara un foro, mesa redonda o video-foro para compartirlo con la Sociedad de Pioneros.
- Participa en un Curso para Directores de Equipo.
- Asiste en tu tiempo libre a por lo menos 3 de los siguientes eventos:
  - Obra de teatro.
  - Festival de cuenteros o poesía.
  - Feria del libro.
  - Concierto musical.
  - Exposición artística.
- Plantea y participa con tu Equipo, acompañados por un adulto responsable conocedor del tema, en la discusión de 3 de los siguientes temas en los que cada uno exprese asertivamente su criterio y opiniones:
  - Actualidad local y nacional.
  - Democracia, Constitución y participación política.
  - El valor de la familia.
  - Moda y consumismo.
  - Grupos sociales y Tribus Urbanas (alternativo, rock, metal, farándula, skate, emos, góticos, skinheads, etc.).
- PROYECTO CORRERÍA: Realiza con tu Equipo una correría y una descubierta de 12 a 24 horas que te ayude a reflexionar, a buscar tu propia subsistencia y a encontrarte contigo mismo y los demás.
- PROYECTO MICROEMPRESA: Organiza y participa en un proyecto de microempresa económica.

- PROYECTO DANIEL BOONE:** Organiza una actividad en la que se resalte y aplique la vigencia de Daniel Boone como un Pionero modelo: historia, valores, atributos, cualidades, acciones relevantes, acontecimientos significativos, etc.
- PROYECTO SIMULACRO:** Participa en un simulacro de emergencia.
- PROYECTO SINODAL:** Sirve como Sinodal activo para las Unidades menores o para la Sociedad.
- Demuestra constantemente lo aprendido y enséñalo a otros.

### VIVIR (Corporalidad)

- Demuestra que estás en capacidad de pasar nuevamente los Desafíos logrados anteriormente.
- Demuestra que te mantienes en buena condición física a través de lo siguiente:
  - Haz los ejercicios de B.P. y explica su importancia.
  - Practica constantemente un deporte.
  - Demuestra que mantienes una buena higiene personal.
- Toma un curso de alta técnica Scout entre los siguientes:
  - Orden del Pionero Técnico.
  - Manejo de cuerdas.
  - Pionerismo.
- Cocina 1 almuerzo ó 1 cena para concurso en campamento.
- Elabora un fichero de juegos y canciones Scouts y practícalos constantemente con tu Sociedad y tu Grupo Scout.
- Participa en por lo menos 1 correría donde apliques las técnicas de supervivencia.
- PROYECTO CAMPAMENTO:** Diseña y participa en un Campamento de 3 días (Equipo, Unidad o Grupo) donde conozcas, enseñes y pongas en práctica todas las normas técnicas de campismo, seguridad, orden, higiene, salubridad y nutrición.
- PROYECTO BASE PIONERA:** Participa en la adecuación, mejoramiento y organización constante de la Base Pionera.
- PROYECTO DEPORTIVO:** Organiza y participa, con tu Equipo o Sociedad, una jornada deportiva (deportes convencionales o extremos) o de juegos múltiples.
- PROYECTO SALUD:** Organiza con tu Equipo una actividad de capacitación para las Unidades del Grupo Scout en temas como:
  - Primeros Auxilios.
  - Cómo mantener buena salud.
  - La valoración del propio cuerpo.
  - Conocimiento de las enfermedades más típicas de la zona o región y los mecanismos de prevención y tratamiento de las mismas.
- PROYECTO ANATOMÍA:** Reconocer y comprender la anatomía de un hombre y una mujer adolescentes y realizar una actividad de enseñanza a otros Pioneros y Pioneras.
- Demuestra constantemente lo aprendido y enséñalo a otros.

<b>CREAR (Creatividad)</b>
----------------------------

- Demuestra que estás en capacidad de pasar nuevamente los Desafíos logrados anteriormente.
- Demuestra que conoces las tecnologías del mundo moderno y las aprovechas para tu beneficio y progreso: internet, telefonía celular, televisión digital, electrodomésticos, reproductores de música y video, comunicación satelital, GPS, etc.
- Diseña y participa en dos representaciones para fogata, una con el tema de Daniel Boone u otros Pioneros modelo.
- Visita y consulta en la biblioteca más importante de tu municipio.
- Escribe un artículo crítico, con sentido de la ética y la moral, sobre algún tema que actualmente afecta la vida en comunidad y haz uno de los siguientes:
  - Publícalo en un medio de información local, regional o nacional.
  - Dicta una charla sobre el tema a un auditorio de 16 personas.
- Practica y demuestra las siguientes habilidades Scouts:
  - Rastreo y acecho.
  - Excursionismo.
  - Mapas y brújula.
  - Manejo de herramientas.
  - Orientación.
  - Pionerismo.
  - Fuegos y cocina.
  - Salud y prevención.
  - Meteorología.
  - Astronomía.
  - Morse, semáforo y claves.
  - Señales de brazo y con silbato.
  - Talonamiento y evaluación.
  - Antropometría.
- PROYECTO ARTÍSTICO - CIENTÍFICO - TECNOLÓGICO: Desarrolla varias alternativas y posteriormente servir como Sinodal para las Unidades menores.
  - Un proyecto científico de utilidad práctica.
  - Una creación artística o artesanal.
  - Una página web.
  - Una composición literaria.
  - Una actividad de pintura, baile o teatro.
- PROYECTO VOCACIONAL: Visita una empresa, una industria y una universidad (o institución de educación superior) que faciliten tu proceso de elección vocacional.
- PROYECTO ALTO PIONERISMO: Construye 3 astucias de Alto Pionerismo.
  - Puente (de micos, de Pioneros, etc.).
  - Balsa.
  - Carpa elevada a 2 metros de altura.
  - Observatorio a 3 metros de altura.
  - Construcción múltiple.



- PROYECTO INFORMATIVO:** Diseña y publica, por lo menos durante tres meses, el medio de información de tu Sociedad por algún medio.
  - Video.
  - Página web.
  - Boletín o periódico informativo.
  - Periódico mural.
- PROYECTO CIUDAD:** Conoce la capital de tu departamento a través de una carrera de observación por el centro y sitios de interés.
- Demuestra constantemente lo aprendido y enséñalo a otros.

<b>DAR (Sociabilidad)</b>
---------------------------

- Demuestra que estás en capacidad de pasar nuevamente los Desafíos logrados anteriormente.
- Mantén correspondencia con Scouts colombianos y de otros países a través de correo tradicional o electrónico.
- Realiza una de las siguientes:
  - Participar activamente del Gobierno Escolar de tu Institución Educativa.
  - Presentar un proyecto significativo al Gobierno Escolar de tu Institución Educativa.
- Visita los lugares más representativos de tu municipio y dialoga con algunos de sus funcionarios: Alcaldía, Concejo, Hospital, Biblioteca, Casa de la cultura, Museo, etc.
- Divulga y resalta a través de un medio de comunicación visual los valores y aspectos más positivos de Colombia.
- Participa y apoya como mínimo una reunión de dos Unidades de tu Grupo Scout.
- PROYECTO EXCURSIÓN:** Programa una excursión a un municipio de una región diferente a la tuya conociendo con anticipación sus costumbres, tradiciones, historia, arte, etc.
- PROYECTO CAMPAÑAS:** Realiza como mínimo 1 campaña efectiva de entre las siguientes:
  - Contra el alcoholismo, la drogadicción y el tabaquismo.
  - Por la prevención del SIDA y las enfermedades de transmisión sexual.
  - De seguridad vial.
  - Por el respeto de los derechos humanos, del niño y la mujer.
  - De servicio a una comunidad marginada infantil o de ancianos (desplazados, huérfanos, discapacitados, etc.).
  - Primeros Auxilios.
- PROYECTO SOY SCOUT:** Organiza una actividad Scout para niños y jóvenes no Scouts:
  - Campamento juvenil.
  - Sea Scout por un día.
  - Caminata ecológica.
- PROYECTO COOPERATIVISMO:** Participa en un proyecto Cooperativo que promueva el progreso de tu Sociedad.
- PROYECTO DEMOCRACIA:** Organiza una campaña por la paz y la democracia en tu

barrio.

- Demuestra constantemente lo aprendido y enséñalo a otros.

<b>BUSCAR (Espiritualidad)</b>
--------------------------------

- Demuestra que estás en capacidad de pasar nuevamente los Desafíos logrados anteriormente.
- Participa en uno de los siguientes:
  - Una actividad espiritual del Grupo Scout acompañado de tu familia.
  - Una descubierta cuyo tema sea la vivencia de la Ley y la Promesa a la luz de los principios de la religión que profesas.
- Realiza uno de los siguientes:
  - Visita un jardín botánico o una reserva ecológica de tu municipio o región y haz una exposición a tu Equipo, en presencia de tu Líder de Sociedad, acerca de cómo encuentras y percibes a Dios en la naturaleza.
  - Realiza una excursión a un Parque Nacional o a un Parque ecológico; haz la exposición del enunciado anterior.
- Visita la Catedral o templo más importante de tu religión en tu municipio y elabora un ensayo consciente de tu compromiso en el acercamiento a Dios y tu vivencia espiritual y religiosa; discútelo con tu asesor espiritual.
- Aprende, practica y difunde el Código del Aire Libre.
- Conoce y relata a un aspirante la historia de San Ignacio de Loyola y comenta su importancia como Patrono de los Pioneros.
- PROYECTO ECOLÓGICO - INSIGNIA DE LA CONSERVACIÓN CSA.
- PROYECTO ASTRONOMIA: Con el acompañamiento y asesoría adecuados, realiza una salida de observación de astros y cuerpos celestes que te permita encontrar a Dios en la infinitud del Universo.
- PROYECTO EL TEMPRANO: Logra, como Pionero, mínimo una de las Insignias del Temprano.
- PROYECTO SERVICIO: Participa con tu comunidad religiosa, de manera individual o con tu Equipo, en por lo menos un servicio a una comunidad marginada.
- PROYECTO RELIGIÓN: Colabora y participa activamente en la celebración más importante de la religión que profesas.
- Demuestra constantemente lo aprendido y enséñalo a otros.