













Scouts del Perú

Los primeros 3 meses de la Comunidad de Caminantes

Propuesta de programas
para desarrollar el Periodo Introductorio

Dirección Nacional de
Programa de Jóvenes

Dirección Nacional de
Programa de Jóvenes

Documento elaborado por Milagros Denisse Espinal Albinagorta y Fernando Alfonso León Góngora, con aportes de Jorge Arango Almidón, Gabriel Castillo Cárdenas, Bryan Iván Límaco Mamani y Patricia Silva Choy Kay.

Aprobado por Diana Mesones Quispe, Jefa Scout Nacional, bajo la recomendación de la Comisión de Método Educativo
Resolución Nº 022-2026/JSN

Asociación de Scouts del Perú

2026

Introducción

"LOS PRIMEROS 3 MESES DE LA COMUNIDAD DE CAMINANTES: Propuesta de programas para desarrollar el Periodo Introductorio", surge como respuesta a la necesidad de orientar de manera concisa y progresiva las primeras 13 reuniones de una Comunidad nueva dentro de un Grupo Scout.

Es preciso resaltar que esta propuesta es y debe ser diversificable a la realidad de cada Comunidad, en ese sentido, se alienta a los Coordinadores de Comunidad a adaptarla al contexto y características del entorno de la Comunidad de Caminantes en formación. Por semana se encontrará el programa planteado conforme al objetivo general correspondiente, el contenido a impartir, las sugerencias metodológicas, algunas observaciones a considerar y los documentos que puedan servir de referencia así como la descripción detallada de las propuestas de actividades. Como material complementario debes consultar el documento: "ANEXOS: "Los primeros 3 meses de la Comunidad de Caminantes" que incluye material gráfico sugerido para las actividades propuestas.

El Periodo Introductorio es el proceso por el cual un Caminante adquiere las nociones básicas del Movimiento Scout y su rama, para luego identificarse con su propia Comunidad y formar los cimientos de su futuro compromiso con la Promesa y Ley Scout. En tal sentido, la presente propuesta se ha elaborado considerando los objetivos propios de dicho proceso, los cuales se orientan por medio del documento llamado "Retos del Periodo Introductorio" (Anexo 1), el cual se sugiere que sea entregado impreso a cada Caminante. Este documento presenta tres caminos (conocimiento, integración y compromiso), los que a su vez se conforman por tres retos cada uno y su desarrollo involucra una duración de 1 a 3 meses.

Durante el Periodo Introductorio se desarrollarán dos ceremonias que demarcarán los momentos iniciales dentro de la Comunidad de Caminantes: la Ceremonia de Investidura y la Ceremonia de Integración. Al término de este proceso, se espera que los Caminantes se encuentren listos para iniciar con su progresión personal y la Comunidad en conjunto para elaborar su primer Ciclo de Programa.

La aventura de iniciar el trabajo en una Comunidad de Caminantes ya ha sido vivida por otros adultos voluntarios, forjando experiencias únicas e irrepetibles, y quienes siempre se encontrarán listos para brindar el apoyo que se requiera. El trabajo en conjunto con Comunidades más experimentadas supondrá una gran oportunidad para avanzar a paso seguro y en un entorno de aprendizaje.

¡Muchos éxitos en esta nueva aventura, AVANZAR!

Consideraciones iniciales

LA COMUNIDAD NUEVA

Hay dos situaciones que dan inicio a una Comunidad de Caminantes. La más común es que se forme con el pase de scouts de la Tropa y la menos común es que todos sean nuevos en el Escultismo. En ambos casos, este documento es aplicable.

PRIORIDADES EN EL PERIODO INTRODUCTORIO (PI)

La primera prioridad del PI es que el caminante conozca de manera general el Movimiento Scout y su rama. Y la segunda prioridad, que logre la identificación de su propia Comunidad y con ello vaya formando los cimientos de su compromiso futuro con el Movimiento Scout.

¿POR QUÉ SUGERIMOS LOS RETOS DEL PERIODO INTRODUCTORIO?

Porque presentan de manera progresiva todo el contenido básico necesario para que cualquier Caminante logre integrarse de manera natural al Movimiento Scout y a su Comunidad.

CEREMONIAS EN EL PERIODO INTRODUCTORIO

Durante el PI se celebran dos ceremonias: la Investidura (al pasar 1 reto de cada camino) y la de Integración (al culminar los 9 retos de todo el PI). El caminante, a través de la autoevalución, comunica el logro de cada reto por medio de la reflexión de lo compartido y de los aprendizajes obtenidos.

¿QUÉ SIGUE DESPUÉS?

Una vez culminado el Periodo Introductorio se deberían abordar dos situaciones. Por un lado los caminantes iniciarán con su progresión personal a través del uso de la Agenda Caminante y por otro lado, la Comunidad deberá iniciar con el primer Ciclo de Programa.

¿QUÉ DOCUMENTOS USAMOS COMO REFERENCIA?

-Guía para Dirigentes de la Rama Caminante
-Conceptos y Definiciones de Programa de Jóvenes
-ODS Guía Rápida
-Agenda Caminante
-Retos del Periodo Introductorio

Temas generales

Los temas generales para las 13 primeras reuniones de Comunidad son:

1. Presentación inicial, oración, lema y colores de tu pañoleta
2. Seña y saludo, formaciones y presentaciones en la Comunidad
3. Historia del Movimiento Scout y vida de Baden Powell
4. Identificación de la Ley Scout en contextos reales
5. Participación en una reunión conjunta o masiva
6. Elementos del Marco Simbólico
7. Ceremonia de Investidura
8. Significado de la Flor de Lis Mundial e Insignia de Promesa
9. Promesa del Caminante
10. Historia de la Comunidad de Caminantes
11. Primer encuentro con los proyectos de servicio
12. Revisión y selección de objetivos educativos personales
13. Ceremonia de Integración

Semana 1

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMAS DE LA REUNIÓN	1. Presentar a los Coordinadores y Caminantes. 2. Introducir conceptos básicos como la Oración, Lema y significado de la pañoleta de grupo.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Presentación y oración.	Bandera de Comunidad, Impresión de Anexo 1 y 2.	Coordinador.
00:10	25'	Dinámica enérgica: "Que salgan todos".	-----	Vice-Coordinador.
00:35	25'	Dinámica de Comunidad: "Nudo gordiano".	-----	Coordinador.
01:00	20'	Reflexión: El lema "Avanzar".	-----	Vice-Coordinador.
01:20	25'	Dinámica enérgica: "Tira de la pañoleta".	Una pañoleta por Caminante o tela triangular.	Coordinador.
01:45	15'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida	Bandera de Comunidad, Impresión de Anexo 2.	Vice-Coordinador.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO	Camino 1, Reto 3. parte 1 (Oración, lema y los colores de tu pañoleta)
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	Por tratarse del primer encuentro, se sugiere realizar la reunión en torno a juegos de equipos (4 a 6 caminantes) y naturalmente hablar tanto de la oración como del lema, de acuerdo a su uso dentro de la reunión. La oración al iniciar y terminar, el lema en cada llamado y complementar con la explicación de los colores de la pañoleta.
OBSERVACIONES	Este reto no culmina la primera semana, bajo observación, debería evidenciarse el conocimiento de los contenidos antes de la ceremonia de investidura.
DOCUMENTOS DE CONSULTA	"Conceptos y Definiciones de Programa de Jóvenes" "Retos del Periodo Introductorio"

Semana 1

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

PRESENTACIÓN Y ORACIÓN:

El Coordinador de Comunidad presentará al equipo de Adultos Voluntarios e invitará a los caminantes a presentarse también, se puede emplear una dinámica de presentación para ello. El Coordinador entregará impreso el documento "Retos del Periodo Introductorio" (Anexo 1), e informará que este documento plantea algunos retos a cumplir y que se utilizará a lo largo de estas 13 semanas. Al terminar invitará a los Caminantes a realizar la oración de Caminantes, entregándoles el Anexo 2 impreso. El Coordinador dirigirá la oración por ser la primera reunión. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada.

DINÁMICA ENÉRGICA "QUE SALGAN TODOS":

Los Caminantes se colocan en círculo con una persona en el centro. Quien está en el centro dice "Que salgan todos los que..." mencionando una característica común, y quienes la cumplen cambian de lugar mientras el del centro intenta ocupar uno de los espacios. La persona que queda sin lugar pasa al centro y continúa el juego. Al final, el Coordinador reflexiona sobre las características compartidas e individuales. Como complemento, se puede realizar la actividad "encuentra a alguien que..." para registrar por escrito los aspectos que tienen en común.

DINÁMICA DE COMUNIDAD "NUDO GORDIANO":

El "nudo gordiano" es una expresión que se refiere a un problema o situación extremadamente difícil de resolver, que parece imposible o que requiere una solución ingeniosa y no convencional.
En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de explorar enfoques innovadores y proponer soluciones creativas en cualquier circunstancia.

Aprende a jugar
"Nudo gordiano" aquí

REFLEXIÓN EL LEMA "AVANZAR":

El Coordinador aprovechará este momento para explicar el significado del lema "Avanzar" dentro de la Rama Caminante, promoviendo la participación activa de los Caminantes. Se debe destacar el simbolismo y su relevancia en la vida de la Comunidad. Asimismo, se abordará el contexto en el que este lema se utiliza como arenga dentro de la rutina de las reuniones, reforzando su importancia como parte del espíritu y unión de los Caminantes. Se sugiere que, al finalizar esta reflexión, se ponga en práctica invitando a romper la formación con el grito de "Avanzar". El lema de la Comunidad es "AVANZAR". Este hace alusión a la actitud que se busca desarrollar en los caminantes. Un espíritu incansable capaz de sonreír ante las dificultades, de ir tras sus sueños y anhelos, lo que podemos determinar cómo RESILIENCIA.

DINÁMICA ENÉRGICA "TIRA DE LA PAÑOLETA":

Se dibujan dos círculos en el suelo y dos Caminantes se enfrentan colocando un pie dentro de cada círculo y sujetando sus pañoletas. A la señal del Coordinador, tiran para hacer que el otro pierda el equilibrio y salga del círculo. Los participantes juegan por turnos en parejas. Al final, se reflexiona sobre el uso práctico y el significado simbólico de la pañoleta scout y sus colores.

REFLEXIÓN FINAL ¿QUÉ HICIMOS HOY?:

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre la característica lúdica del Movimiento Scout enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. También se sugiere iniciar la reflexión con la pregunta abierta "¿Por qué creen que el lema Caminante es Avanzar?", dando lugar que los propios Caminantes lo expliquen con sus propias palabras.

ORACIÓN Y DESPEDIDA:

El Coordinador terminará la reunión realizando la oración final e invitando a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.

Semana 2

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Conocimiento de la Seña y saludo, formaciones y presentaciones en la Comunidad.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad, Impresión de Anexo 2.	Coordinador.
00:10	25'	Dinámica de integración: "Empezó la fiesta".	-----	Vice-Coordinador.
00:35	20'	Sesión: "Saludo Scout e historia del saludo por BP".	Impresión Anexo 3.	Coordinador.
00:55	15'	Dinámica enérgica: "Veneno".	Un objeto que sea el veneno.	Vice-Coordinador.
01:10	20'	Dinámica enérgica: "Plaza de Toros".	-----	Coordinador.
01:30	15'	Dinámica enérgica: "Mostrito".	-----	Vice-Coordinador.
01:45	15'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad, Impresión de Anexo 2.	Coordinador.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO	Camino 1 Reto 2 parte 1 (Seña, Saludo Scout, presentaciones y formaciones de Comunidad)
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	La reunión se puede desarrollar con juegos que involucren cambios de formaciones y presentaciones permanentes, de modo que se interiorice el concepto a través de la misma ejecución. Lo que corresponde a seña y saludo sí puede explicarse en una breve sesión.
OBSERVACIONES	Este reto no culmina la primera semana, bajo observación, debería evidenciarse el conocimiento de los contenidos antes de la ceremonia de investidura.
DOCUMENTOS DE CONSULTA	"Conceptos y Definiciones de Programa de Jóvenes"

Semana 2

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN.:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se entregará nuevamente el Anexo 2 impreso y se solicitará un voluntario para realizar la oración, sin ejercer presión que pueda sentir incómodos a los Caminantes. El caminante hará la oración leyendo el Anexo 2.

DINÁMICA DE INTEGRACIÓN "EMPEZÓ LA FIESTA":

Reunir a la Comunidad en círculo o en un espacio amplio, todos de pie, viéndose entre sí y en parejas. La primera acción es que con esta primera pareja se digan sus nombres y su plato de comida favorito. Después de compartir estos datos deben crear un saludo único entre los dos. Se sugiere que sean saludos muy enérgicos. Después todos irán a buscar una segunda pareja, se dirán sus nombres, el lugar del mundo que les gustaría conocer y crearán su paso de baile único entre los dos. Esta acción se repetirá por tercera vez, encontrarán una tercera pareja, se dirán su nombre, compartirán un plan que cada uno tenga a corto plazo y recrearán una escena de película entre los dos. Finalmente, todos volverán a formar el círculo y el Coordinador dará la indicación ¡Empezó la fiesta! Y cada uno deberá ir a buscar a su pareja 1 para hacer el saludo, a su pareja 2 para los pasos de baile y a su pareja 3 para la escena de película; al terminar gritarán "Avanzar" y sabrán quién terminó la dinámica.

Esta es una dinámica para romper el hielo, generar confianza y conocerse de manera más profunda, lo cual puede ser reflexionado al final entre todos aunque puede finalizarse sin esta reflexión.

SESIÓN SALUDO SCOUT E HISTORIA DEL SALUDO POR BP:

Lectura y reflexión sobre el comic (Anexo 3), que se presentará en el que se narre el episodio que originó el saludo scout. Se sugiere que se ahonde en detalles como la concepción de lealtad, respeto y empatía; además de las características diversas que hay en las personas y por ende su valorización diversa sobre un mismo evento, en este caso el saludo.

DINÁMICA ENÉRGICA "VENENO":

Se divide a los caminantes en equipos de 4 a 6 integrantes. Se colocan en círculo tomados de las manos al rededor de un objeto que represente el "veneno". A la indicación del Coordinador todos empiezan a girar con la consigna de hacer tocar el veneno a los caminantes de otro equipo. Si los caminantes tocan el veneno o se sueltan de las manos, automáticamente quedan fuera del juego. Termina cuando queda un último caminante vivo. Esta dinámica puede servir de herramienta para practicar formaciones, ya que de tanto en tanto se sugiere realizar un llamando y pedir a la Comunidad que se presente en distintas formaciones (círculo y semicírculo).

DINÁMICA ENÉRGICA "PLAZA DE TOROS":

Los Caminantes se dividen en dos grandes grupos, se colocan en círculo tomados por los hombros, mirando hacia el centro. Deben sujetarse de modo que no sea fácil soltarse, formando una "plaza". Uno de ellos será elegido como TORO e irá a la plaza del otro grupo, donde se colocará en el centro: no está permitido que el grupo coja de ninguna manera al toro, solo pueden mantener la plaza cerrada. El objetivo del juego es que el toro logre liberarse de la plaza en el menor tiempo posible.

En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de una estrategia para realizar una tarea encomendada. Sobre el respeto y la comunicación efectiva. De manera paralela también se trabajarían las formaciones y las presentaciones, en este caso no por Comunidad, sino por equipos.

DINÁMICA ENÉRGICA "MOSTRITO":

La Comunidad se divide en grupos con la misma cantidad de Caminantes, cada grupo será un mostrito. El Coordinador indicará cómo está formado el mostrito, solo las partes mencionadas del mostrito deberán tener contacto con el piso. El primer equipo en "formarlo" deberá gritar avanzar y se pasa a formar un nuevo mostrito. Ejemplo: "el mostrito tiene 3 pies, 7 manos y dos cabezas". Con esta dinámica, el Coordinador busca desarrollar coordinación, trabajo en equipo, estrategia y resolución de problemas. Al terminar, nuevamente se presentan por equipos con un nuevo Coordinador para reforzar las formaciones.

REFLEXIÓN FINAL ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre los momentos cuando usamos la seña y el saludo y las formaciones y presentaciones en la Comunidad, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión. El Coordinador se debe despedir de cada Caminante estrechando la mano izquierda.

Conoce más sobre las formaciones

Semana 3

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Conocer y reflexionar acerca de la Historia del Movimiento Scout y los principales episodios de la vida de Baden Powell.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad, Impresión de Anexo 2.	Coordinador.
00:10	20'	Dinámica: "Dos verdades y una mentira".	-----	Vice-Coordinador.
00:30	25'	Dinámica: "El valor de la verdad de BP".	Preguntas y sonido del programa, Anexo 4.	Coordinador.
00:55	15'	Juego activo: "Tutti Frutti".	Tizas.	Vice-Coordinador.
01:10	25'	Dinámica: "Dilo con memes".	Celulares de los Caminantes.	Coordinador.
01:35	15'	Juego activo: "Pollitos adentro-pollitos afuera".	Soga o driza gruesa, bolsa de dormir.	Vice-Coordinador.
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad, Impresión de Anexo 2.	Coordinador.
02:00	---	-----	-----	---

CONTENIDO	Camino 1 Reto 1 (Historia del Movimiento Scout y la vida de Baden Powell)
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	Se sugiere abordar el tema de manera muy dinámica y cercana al caminante, se puede dividir el tema en varios episodios y a cada uno corresponderle un juego. Para el análisis de la vida de BP se les puede pedir contar lo que más les haya impactado como alguno de los personajes de la historia, incluso el mismo BP (ejercicio de empatía y testimonio).
OBSERVACIONES	No es un reto de memoria, no es indispensable recordar detalles de fechas y nombres de lugares. Lo primordial es generar la identificación con la experiencia de vida de BP, que los caminantes logren analizar las capacidades personales del fundador, su entorno social y el aporte de su propuesta.
DOCUMENTOS DE CONSULTA	Guía para Dirigentes de la Rama Caminante (Capítulo 1 sobre identificaciones y testimonios).

Semana 3

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN.:
El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se entregará nuevamente el Anexo 2 impreso y se solicitará un voluntario para realizar la oración, sin ejercer presión que pueda sentir incómodos a los Caminantes. El caminante hará la oración leyendo el Anexo 2.

DINÁMICA "DOS VERDADES Y UNA MENTIRA":
La Comunidad se sentará en círculo, se le pedirá a cada Caminante que piense en tres datos curiosos sobre sí mismos. De los tres datos, deben pensar en dos verdades y una mentira que sea creíble. Se les da 5 minutos para pensarlos y se inicia la ronda de verdades y mentiras. Cuando el primer Caminante termina de compartir sus datos curiosos, los demás intentarán adivinar cuál es la mentira y por qué. Esta dinámica puede emplearse como una dinámica de integración y para generar confianza entre los Caminantes.

DINÁMICA "EL VALOR DE LA VERDAD DE BP":
Con la misma dinámica que el programa de TV, se plantearán 21 preguntas sobre la vida de BP y los Caminantes deberán determinar si era verdadera o falsa. Todos deben tener la oportunidad de pasar por el "sillón rojo" por lo menos una vez. El Coordinador de Comunidad utilizará cada pregunta para dar un dato biográfico adicional sin ahondar demasiado para no perder el impulso de la dinámica.

JUEGO ACTIVO "TUTTI FRUTTI":
Se dibuja en el suelo una cuadrícula de 2x3, donde cada cuadro tenga 1 metro por lado aproximadamente. A cada cuadrante se le asignará una categoría como en el juego de referencia: nombre, apellido, fruta/verdura, color, lugar, cosa (la cantidad y determinación de categorías son referenciales). Se divide a la Comunidad en equipos, sale un representante por equipo y saltando en un pie deberá ir diciendo en voz alta la respuesta de cada cuadrante. La letra la indica el Coordinador al iniciar el juego. Todos los Caminantes deberán pasar por lo menos una vez por el juego. Con esta dinámica el Coordinador contribuye al desarrollo del trabajo en equipo y seguimiento de instrucciones, además puede servir para una reflexión sobre la honestidad y el respeto.

DINÁMICA "DILO CON MEMES":
El Coordinador indica el tema que se debe representar, por ejemplo: ¿Cómo te sientes hoy? Cada Caminante diseña su meme con la herramienta de su elección. Puede usar imágenes propias, plantillas famosas o generar algo desde cero. Al terminar, muestran su meme al grupo y explica brevemente su intención o el mensaje del meme. Se abre un espacio breve para comentarios, risas, reacciones o preguntas. La dinámica cierra planteando preguntas como: ¿Qué aprendiste al expresar ideas con humor?, ¿Cómo cambia el mensaje cuando usamos imágenes y memes?, ¿Te sentiste identificado con los memes de los demás? Opcional: Votación a "El más creativo", "El más realista", "El que más nos hizo reír".
Con esta dinámica el Coordinador contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas para expresar ideas, sentimientos, situaciones o temas específicos mediante la creación de un meme, usando humor y creatividad como herramientas.

JUEGO ACTIVO "POLLITOS ADENTRO - POLLITOS AFUERA":
El juego consiste en que el Coordinador se coloca en el centro de un área dando vueltas por encima de su cabeza una driza que lleva atada una bolsa de dormir en el otro extremo. Cuando el Coordinador dice "Pollitos adentro" todos intentarán tomar la zapatilla del Coordinador sin ser golpeados por la bolsa de dormir. De igual forma, cuando el Coordinador dice "Pollitos afuera", todos intentarán llegar al extremo del área delimitada del juego. Con este juego el Coordinador contribuye al desarrollo de estrategias mediante una actividad física y lúdica.

REFLEXIÓN FINAL ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:
El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre la característica lúdica del Movimiento Scout enfatizando lo trabajado en la reflexión previa, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.

Semana 4

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Entender la relevancia de la de la Ley Scout en contextos reales.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, Bandera y Oración.	Bandera de Comunidad, Impresión de Anexo 2.	Coordinador.
00:10	15'	Dinámica enérgica: "Órbita elástica".	4 metros de elástico de 0.5 cm de ancho.	Vice-Coordinador.
00:25	60'	Dinámica de distención: "Cacería de la Ley".	Impresión de Anexo 5.	Coordinador.
01:25	25'	Reflexión: "La Ley Scout".	Impresión de Anexo 5.	Vice-Coordinador.
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad. Impresión de Anexo 2.	Coordinador.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO	Camino 2 Reto 1 (cumplido automáticamente) y Reto 2 (Ley scout)
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	Se sugiere desarrollar esta reunión en una actividad fuera del local, puede ser una caminata por la ciudad. Cada Caminante con la ley scout en mano y "cazando" cumplimientos o incumplimientos de cada artículo.
OBSERVACIONES	El valor agregado de este reto es contextualizar a la realidad lo propuesto por la ley scout, no memorizarla, sino evaluarla y definirla en un contexto real.
DOCUMENTOS DE CONSULTA	Conceptos y Definiciones de Programa de Jóvenes

Semana 4

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se entregará el Anexo 2 impreso si es necesario y se solicitará un voluntario para realizar la oración, sin ejercer presión que pueda sentir incómodos a los Caminantes. El caminante hará la oración leyendo el Anexo 2. Se recomienda que esta sea la última semana que se entregue dicho anexo, motivándolos para que alternadamente ellos mismos dirijan la Oración inicial y final sin usar la impresión.

DINÁMICA ENÉRGICA "Órbita elástica":

Todos los caminantes se colocan en círculo separados entre ellos a una distancia de sus brazos extendidos. Se coloca un elástico por afuera de ellos a la altura de la cintura que limita el círculo (el tamaño del elástico debe permitir una tensión ligera al colocarlo en la cintura de los caminantes). Para iniciar la dinámica, el Coordinador gritará "UNO" para que los Caminantes aún sin moverse levanten las manos. Luego el Coordinador gritará "DOS" para que los Caminantes empiecen a dar vueltas sobre su eje mientras recorren el círculo todos en la misma dirección sin perder la tensión del elástico. A la voz de "TRES" todos deben agacharse y salirse del círculo formado por el elástico lo más pronto posible. Siempre habrá alguno un poco más lento que se quede con el elástico enrollado en el cuerpo. La dinámica permite ir "eliminando" Caminantes aunque también podrían hacerse variantes como por ejemplo que todos empiecen con 3 vidas para que la eliminación no sea automática. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de tener una estrategia en cualquier circunstancia para poder superar el reto que nos planteamos, dando ejemplos como: Noté que el Caminante "X" nunca quedó último por que al dar las vueltas siempre lo hacía ligeramente agachado por lo que le era más fácil salir del elástico. El Coordinador también podría solicitar que los Caminantes se hagan la pregunta ¿Qué podría hacer diferente la siguiente vez que juegue esto? o ¿Cómo podría mejorar mi estrategia?, de esta forma se estimula un momento de diálogo y reflexión.

Aprende a jugar
Órbita elástica

DINÁMICA DE DISTENCIÓN "Cacería de la Ley":

Antes de iniciar los Coordinadores repartirán la impresión del Anexo 5 y harán una reflexión sobre la Ley Scout, su significado y la aplicación en nuestras vidas. Posteriormente se realizará una pequeña Caminata en una ruta previamente establecida durante la cual se dará a los Caminantes la consigna de encontrar ejemplos positivos o negativos de los artículos de la Ley Scout. Esta dinámica puede ser trabajada por Equipos, en parejas, en forma personal o como el Coordinador considere que se obtendrá mejores resultados.

Los Coordinadores participarán activamente durante la búsqueda de ejemplos positivos o negativos de la Ley Scout conversando y dando ejemplos durante todo el recorrido que faciliten la consigna a los Caminantes.

REFLEXIÓN "La Ley Scout":

De regreso en el local de reunión, los Caminantes se formarán en círculo y se les invitará a comentar los ejemplos que pudieron identificar durante la Caminata. Los Coordinadores deben facilitar la participación de todos los Caminantes motivando el debate y dirigiendo la reflexión para que se convierta en una conversación horizontal en donde no hay conceptos correctos ni incorrectos, sino puntos de vista diferentes todos igual de válidos.

REFLEXIÓN FINAL ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre lo que representa en nuestra vida la Ley Scout enfatizando lo trabajado en la reflexión previa, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión. Se sugiere solicitar ejemplos de la vida diaria de cómo aplican o aplicarían la Ley Scout.

Semana 5

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Participar en una reunión conjunta o actividad masiva con Caminantes de otros Grupos Scouts.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
De acuerdo a lo que se coordine realizar o participar.	De acuerdo a lo que se coordine realizar o participar.	Los coordinadores deberán determinar con qué Comunidad o Comunidades amigas se podrán reunir para desarrollar una reunión conjunta, ya sea presencial o virtual. En caso coincidiera una actividad masiva con este periodo, se sugiere mover el orden de las reuniones propuestas en este documento para participar en dicha actividad.	De acuerdo a lo que se coordine realizar o participar.	De acuerdo a lo que se coordine realizar o participar.

CONTENIDO	Participación en una reunión conjunta o masiva en la que puedan observar otros Caminantes y tener mayor referencia de otras Comunidades con mayor experiencia.
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	Enfatizar en la salida el área de sociabilidad y de manera complementaria la identificación de elementos del marco simbólico, tales como patrono, lugar de reunión, bandera, actividades de la rama, el báculo, el cuaderno de ruta, etc.
OBSERVACIONES	Este reto se completa con la exposición de la siguiente semana.
DOCUMENTOS DE CONSULTA	Conceptos y Definiciones de Programa de Jóvenes

Semana 5

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

¿DÓNDE CONOCER NUEVAS COMUNIDADES?

La Comisión Nacional de Rama Caminante tiene un grupo de WhatsApp para Coordinadores y Vice-Coordinadores de Comunidad con más de 200 participantes de todo el país. Este grupo te ayudará a ponerte en contacto con otros Adultos Voluntarios de la Rama y a conocer sobre las próximas actividades masivas programadas .

Solicita unirte a este grupo escaneando desde tu dispositivo móvil el siguiente QR.

Una vez que te pongas en contacto con otros Coordinadores de Comunidad cercanos a tu local de reunión elije un tema de reunión y prepara un Programa de Reunión. Solicita apoyo en el grupo de WhatsApp a Coordinadores de Comunidad con más experiencia.

Solicita unirte al Grupo de Whatsapp de Coordinadores de Comunidad aquí

NOTA IMPORTANTE:

- Recuerda que para poder salir a una reunión conjunta con los Caminantes o participar de una actividad masiva deben estar inscritos en el Registro Anual correspondiente y debes cumplir con lo establecido en el documento: "Normas para Actividades Externas y/o al Aire Libre".

- Sí aun no están inscritos en el Registro Anual correspondiente, se sugiere que la reunión conjunta sea en tu local de reunión y que coordines recibir como invitados a otra Comunidad de Caminantes.

- Adicionalmente tendrás que completar los Anexos correspondientes establecidos en el documento "Anexos de Normas para Actividades Externas y/o al Aire Libre" y enviarlos al Comisionado Local o Regional según corresponda con el tiempo debido de anticipación.

- Ambos documentos los podrás encontrar y descargar en la Biblioteca Scout virtual:

Acceso a la Biblioteca Scout virtual

Semana 6

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Conocer y entender el sentido de los elementos del Marco Simbólico.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
00:10	15'	Dinámica de equipos: "Charada de marcas".	Anexo 6: Imágenes de diversas marcas famosas	Vice-Coordinador.
00:25	35'	Dinámica enérgica: "Nervioso scout".	Naipes jumbo o impresiones de naipes (anexo 7).	Coordinador.
01:00	20'	Dinámica: "Plumón malogrado".	Plumones, hojas bond e imágenes	Vice-Coordinador.
01:20	30'	Dinámica de Equipos: "Acrosport".	Impresión de anexo 8	Coordinador.
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad.	Vice-Coordinador. Coordinador.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Camino 3 Reto 2 (exposición de los elementos del marco simbólico)

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Se recomienda separarse lo más posible del concepto de exposición que se maneja en la educación formal. Se puede proponer hacer un juego democrático como una galería de arte y que los elementos se presenten en cuadros famosos, o en reels de alguna red social: utilizar un marco temático para hacer de la reunión una experiencia significativa y divertida.

OBSERVACIONES

La organización del juego se debe dar con una o dos semanas de anticipación para que tengan tiempo de preparar sus materiales.

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Conceptos y Definiciones de Programa de Jóvenes
Guía para Dirigentes de la Rama Caminante (Capítulo 8. Ciclo de Programa-Juegos democráticos).

Semana 6

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se solicitará un voluntario para realizar la oración.

DINÁMICA DE EQUIPOS "CHARADA DE MARCAS":

Se divide a los participantes en Equipos. Previamente se preparan tarjetas o un listado de marcas comerciales, pueden ser marcas conocidas por todos. Se establece un tiempo límite: para cada ronda y para adivinar la marca. Un equipo elige a un representante: para que actúe la marca sin usar palabras ni sonidos. Los demás miembros del equipo intentan adivinar la marca: dentro del tiempo establecido. Se otorga un punto al equipo que adivina correctamente. Si nadie adivina, el punto puede quedar desierto o asignarse a un equipo que lo intente más tarde, según las reglas que establezcas. Alterna los equipos: para que cada uno tenga la oportunidad de actuar y adivinar. El equipo con más puntos al final de las rondas: es el ganador.

Se relaciona con el tema central de la significancia de los símbolos y cómo ellos pueden representar ideas muy complejas y representativas en diversos ámbitos.

DINÁMICA ENÉRGICA "NERVIOSO SCOUT":

El clásico juego de mesa con naipes "Nervioso" (o "Manotazo" como se conoce en otros países), pero en su versión scout

El mazo (naipes jumbo o impresiones del Anexo 7), se repartirá en cantidades iguales entre todos los Caminantes que estarán formados en círculo. Todos deberán mantener las cartas boca a abajo, de modo que no vean los números de las cartas. Cada Caminante lanzará una carta al centro, volteándola para que se vea el número a la hora de lanzarla y junto a esto, se irá contando del 1 al 13, es decir, un jugador lanza una carta y dice el número 1, luego el siguiente jugador dice el número 2, y así sucesivamente hasta llegar al 13. Luego se comenzará nuevamente desde el número 1. Cuando se lance una carta con el mismo número que diga el Caminante (si en el conteo un Caminante dice "ocho" y sale la carta 8) todos los Caminantes pondrán sus manos encima del montón de cartas, y el último en poner la mano en el montón, se lleva todas las cartas lanzadas. Dentro del mazo habrán cartas con los elementos del Marco Simbólico, la lógica del juego será la misma que si saliera el número "cantado" con la variante que si el último en poner la mano, responde correctamente de qué elemento se trata, las cartas se las lleva quien dirige el juego y no el caminante. Con esta dinámica el Coordinador busca reforzar los conceptos de los elementos del marco simbólico de una forma muy lúdica y enérgica.

DINÁMICA "PLUMÓN MALOGRADO":

Es una variación del juego clásico "teléfono malogrado" donde la información se distorsiona al pasar de persona a persona. En esta versión, en lugar de palabras, se utilizan dibujos, y cada participante interpreta y reproduce la imagen que recibe, creando una cadena de representaciones visuales que a menudo se alejan bastante de la imagen original. Para ello los Caminantes se sientan uno detrás del otro, en Equipos, y al último de la fila se le enseña la imagen que deberá reproducir sobre la espalda del caminante de adelante, quien a su vez repetirá la acción con la información captada a través del dibujo hecho en su espalda. No está permitido hablar durante el juego. Finalmente se verificará qué Equipo logró reproducir el dibujo de origen con mayor similitud.

Al cierre de la dinámica el Coordinador tiene la oportunidad de reforzar la importancia que tiene que todos los miembros de la Comunidad manejen significados iguales respecto a los elementos representativos de la rama. Ello no implica que para todos tengan el mismo valor, pero sí el mismo significado.

DINÁMICA DE EQUIPOS "ACROSPORT":

Utilizando las impresiones del Anexo 8, desafiaremos a los Caminantes a realizar las posiciones descritas en imágenes.

El Coordinador de Comunidad tiene el papel de cuidar la seguridad física de los Caminantes por lo que se sugiere escanear el QR a continuación y leer el documento.

En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de la confianza en el trabajo en equipo para poder superar el reto planteado.

Explicación Acrosport

REFLEXIÓN FINAL ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre el sentido de los elementos del Marco Simbólico enfatizando lo trabajado en la reflexión previa, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.

Semana 7

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Realizar una Ceremonia de Investidura y entender el significado de la misma

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
00:10	15'	Dinámica de Equipos: "Tunea tu camisa".	Impresiones, limpiatipo y papelógrafos	Vice-Coordinador.
00:25	10'	Dinámica de Comunidad: "El director de orquesta".	-----	Coordinador.
00:35	20'	Dinámica de Equipos: "La foto".	Anexo 9: Fotos referenciales	Vice-Coordinador.
00:55	50'	Ceremonia de investidura.	-----	Coordinador.
01:45	15'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad.	Vice-Coordinador.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Ceremonia de Investidura

Para la ceremonia de Investidura el caminante deberá completar un reto de cada "Camino" y al culminar se hará entrega de la pañoleta, insignia de rama y cinta de grupo. Es preciso que ellos mismos se auto evalúen y determinen que ya tienen los requisitos para esta ceremonia.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

OBSERVACIONES

Lo ideal es que se desarrolle en el lugar donde ellos sugieran, decidan y con los invitados que ellos estimen convenientes. Ello incluye amigos, adultos voluntarios y/o padres de familia. Es muy importante que se sientan cómodos en esta ceremonia y por ende la preparen ellos mismos.

"Dossier del Curso Elemental de Rama Caminante" (si ninguno del equipo de Coordinadores de Comunidad ha tomado el Curso Elemental, se sugiere contactar a Coordinadores con experiencia en la Comisión Nacional de Rama Caminante).

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Semana 7

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se solicitará un voluntario para realizar la oración.

DINÁMICA DE EQUIPOS "TUNEA TU CAMISA":

Se tendrá una réplica de la camisa scout por equipo de 70 x70 o en su defecto una camisa real, sin parches. Adicionalmente se les repartirá un sobre a cada equipo con las insignias que corresponden al uniforme de un Caminante. Estos pueden ser parches reales o en imágenes impresas, todo dependerá de la disponibilidad de materiales que se tenga. A la indicación del Coordinador, cada equipo deberá colocar las insignias en su lugar. El equipo solicitará que se verifique si el orden propuesto es el correcto a la voz de "Avanzar", Finalmente se realizará la misma dinámica con la ayuda de todos a modo de repaso. Esta dinámica permite al Coordinador familiarizar a los Caminantes con las insignias y su significado en la Rama Caminante.

DINÁMICA DE COMUNIDAD "EL DIRECTOR DE ORQUESTA":

Esta es una dinámica de coordinación grupal, puede empezar dirigida por un adulto voluntario y luego rotar la tarea a algún caminante que lo desee. Es conocida también como "Pachín".
Quien dirija la orquesta indicará que ante ciertos movimientos de manos, los participantes deberán reproducir ciertos sonidos, por ejemplo, ante un movimiento similar a tocar platillos, ellos deberán decir "pachín"; ante el movimiento que simula tocar una batería, deberán decir "chin" y así sucesivamente.
Esta dinámica permite al Coordinador desarrollar un nivel de atención y concentración adecuados entre los Caminantes de modo que ninguno se pierda en la armonía buscada.

Explicación de la dinámica "El director de orquesta"

DINÁMICA DE EQUIPOS "LA FOTO":

Se dividirá a la Comunidad en Equipos, a cada uno se le mostrará una fotografía aleatoria (Anexo 9) u otras de su elección. Los Equipos tendrán un minuto para recrearla considerando a todos los miembros del Equipo. Al cierre de la dinámica el coordinador tiene la oportunidad de reflexionar sobre el trabajo en equipo y la creatividad que demuestran para la resolución de la tarea.

CEREMONIA DE INVESTIDURA":

Este es el acto de incorporar al joven al Movimiento Scout, y ocurre en la Unidad Scout, porque es ahí donde comparte por primera vez con otros el gusto de ser scout. Cuando alguien ingresa a un grupo scout, sea la unidad que le corresponda tiene un momento en el cual es admitido por su deseo voluntario de incorporarse al movimiento. En la rama Caminante esto ocurre desde su ingreso en un Equipo, probablemente entre la segunda y la cuarta semana. Como ser scout implica involucrarse con todos sus simbolismos imprescindibles lo más natural es que aquí se complemente con la prenda que lo identificará como miembro del Movimiento Scout e integrante de un grupo en especial al haber ingresado a un Equipo de Caminantes: la pañoleta.

LOS PREPARATIVOS. Este acto puede ser individual o no, si se tratara de ingresos colectivos. Previamente el Consejo de Equipo ha informado al Comité de Comunidad que han tenido un nuevo ingreso y desean sea incorporado oficialmente. Prever la ceremonia una semana antes, para tener la oportunidad de comunicarse con los padres de familia y contar con la pañoleta. El lugar podría ser el local del Grupo, o en su defecto acondicionar uno con la presencia de elementos motivadores. La Bandera de la comunidad, bandera de grupo, etc. La formación más adecuada puede ser la que, como consecuencia del espacio disponible, nos ofrezca la mayor visibilidad y participación de todos.

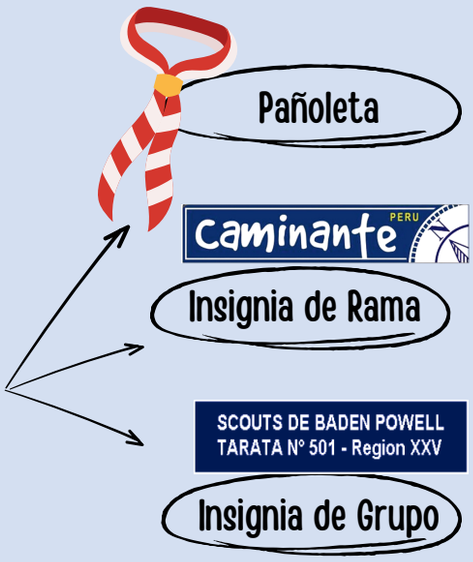
LA CEREMONIA. Se hace un pequeño relato de lo que sucederá. Es muy apropiado dar alguna reseña del Movimiento Scout, y el Grupo en particular. Acto seguido se invita al nuevo caminante a que pase adelante. Así mismo, se invita a los padres de familia para que junto con el Coordinador Responsable le coloquen la pañoleta y nudo. En ese momento se le da la bienvenida al Movimiento Scout. Entonces este girará dando frente a todos y se ordenará saludo como signo de bienvenida general. También se puede entregar la Insignia de Grupo Scout y la insignia de Rama, que también son parte del uniforme.

Semana 7

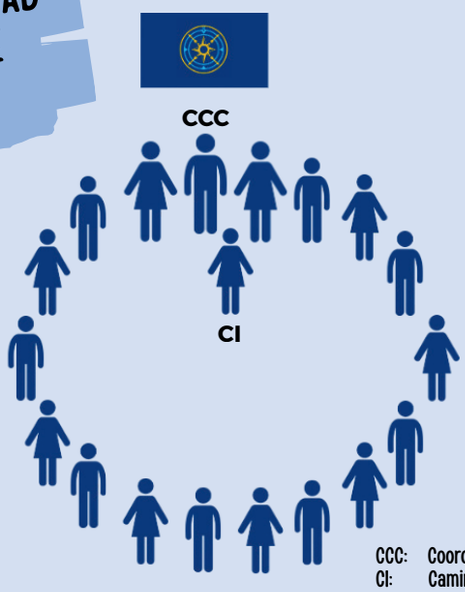
DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

SÍMBOLOS QUE SE ENTREGAN EN LA CEREMONIA DE INVESTIDURA

Para la ceremonia de Investidura se deberá completar un reto de cada "Camino" y se hará entrega de la pañoleta de grupo, cinta de rama y cinta de grupo.
Si el Caminante viene investido de Tropa solo se entregará la cinta de rama.



FORMACIÓN DE LA COMUNIDAD PARA UNA CEREMONIA DE INVESTIDURA



CCC: Coordinador de Comunidad de Caminantes
CI: Caminante investido

NOTA IMPORTANTE:
Se sugiere complementar esta información con el Curso Elemental de Rama Caminante, específicamente con lo brindado en la Sesión: "Ceremonias en la Comunidad de Caminantes"

REFLEXIÓN FINAL: ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:
El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre el sentido de la Investidura, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.

Semana 8

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Comprender el simbolismo de la Flor de Lis Mundial e Insignia de Promesa

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
00:10	15'	Juego enérgico: "Piedra-Papel-Tijera".	Aros de plástico o tiza.	Vice-Coordinador
00:25	20'	Dinámica de equipos: "Dibuja la Flor de Lis".	Papelógrafos, limpiatipos y plumones. Anexo 10 Flor de lis partes y significado	Coordinador
00:45	25'	Dinámica de equipos: "Kiwi de Los Vientos".	Tizas, 5 taparoscas, una pelota	Vice-Coordinador
01:10	25'	Sesión de códigos y claves.	Impresiones Anexo 11	Coordinador
01:35	15'	Dinámica de equipos: "Las cartas de Rosita".	Impresiones Anexo 12	Vice-Coordinador
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad.	Coordinador
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO	Camino 1 Reto 2 parte 2 (Flor de Lis Mundial, Insignia de Promesa del Caminante)
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	Se sugiere desarrollar los temas de manera inmersiva a las dinámicas propuestas en la reunión.
OBSERVACIONES	Enfatizar no sólo en memorizar, sino entender y trasladar la información a contextos reales.
DOCUMENTOS DE CONSULTA	Conceptos y Definiciones de Programa de Jóvenes https://www.scout.org/es/news/news/preparate-para-la-vida-la-nueva-marca

Semana 8

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se solicitará un voluntario para realizar la oración.

JUEGO ENÉRGICO: "PIEDRA-PAPEL-TIJERA":

Se coloca un camino sinuoso de círculos dibujados con tiza en el piso o de aros de ula-ula, aproximadamente 30 círculos. Se divide a la Comunidad en dos grupos y cada grupo se ubica en fila en cada extremo del camino. Cuando el Coordinador de Comunidad da la voz de inicio, el primero de cada fila empieza a recorrer el camino, pisando todos los círculos con ambos pies, en el punto en donde se encuentren ambos Caminantes deben jugar: "Piedra-Papel-Tijera", el que pierde debe regresar con el resto de su grupo y el que gana podrá continuar el recorrido por los círculos. El objetivo es recorrer el camino completo.

DINÁMICA DE EQUIPO: "DIBUJA LA FLOR DE LIS":

Juego de equipos que consiste en colocar un papelógrafo y un plumón por equipo en un extremo del área de juego. Cada Equipo se ubica en fila en el extremo opuesto. Cada vez que un Caminante corre hacia el papelógrafo, solo puede hacer un trazo continuo (sin levantar el plumón) del dibujo de la Flor de Lis. Al terminar, debe dejar el plumón y correr de vuelta para dar el relevo. El Equipo tendrá un minuto para que dibujar la Flor de Lis lo más completa y precisa posible. A la señal de fin, todos se alejan de su papelógrafo. En el cierre de la dinámica el Coordinador repasa si la Flor de Lis tiene cada una de sus partes entregando el anexo 10 y se comenta la importancia de trabajar en Equipo, coordinarse y tener un objetivo común claro antes de actuar.

DINÁMICA DE EQUIPO: KIWI DE LOS VIENTOS:

Todos los Caminantes se dividen en dos equipos, "lanzadores" y "armadores. El equipo lanzador intenta derribar una pirámide de 10 latas con la pelota desde una distancia de aproximadamente 5 metros. Cada Caminante tendrá un sólo lanzamiento. Tras derribarla, sus miembros corren para evitar ser alcanzados por la pelota lanzada por el equipo armador, si algún Caminante es alcanzado por la pelota queda eliminado.

Simultáneamente, el equipo armador trabaja en volver a armar la pirámide lo más rápido posible. Gana el equipo armador si logra reconstruir la torre por completo y al hacerlo todos a una voz dicen "AVANZAR". Gana el equipo lanzador si logra eliminar a todos los miembros del equipo contrario. Con esta dinámica el Coordinador tiene la oportunidad de estimular valores y habilidades cómo trabajo en equipo, coordinación y comunicación, agilidad y estrategia, al decidir cuándo lanzar o reconstruir y empatía y tolerancia, al lidiar con la competencia de manera justa.

SESIÓN DE CÓDIGOS Y CLAVES:

Durante 15 minutos el Coordinador de Comunidad hará una breve explicación sobre el Código Murciélago y el Código Michi (ver anexo 11). Explicando que la utilización de códigos y claves es un juego tradicional scout para enviar mensajes en clave y que muchas veces se utiliza en diversas actividades con el fin de que sea entendido solo por scouts. Luego de la explicación el Coordinador entregará el texto en clave Murciélago y Michi del anexo para que sean descifrados. Con esta sesión el Coordinador tiene la oportunidad de estimular el trabajo en equipo, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas.

JUEGO DE MESA: LAS CARTAS DE ROSITA:

Las reglas de juego y los materiales se pueden encontrar en el Anexo 12. Se sugiere que el grupo de Coordinadores practique este juego antes de llevarlo a cabo con los Caminantes. Este juego ayuda a desarrollar el pensamiento colateral creativo entre los participantes así como desarrollar la capacidad de establecer una estrategia.

REFLEXIÓN FINAL: ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre el simbolismo de la Flor de Lis mundial y de la Insignia de Promesa, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.

Semana 9

Diagnóstico:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
Énfasis:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Comprender el simbolismo de la Promesa del Caminante y las características de su ejecución.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad.	Coordinador
00:10	15'	Dinámica de parejas: "Torre de vasos móviles".	Vasos de plásticos altos (7 por cada 2 Caminantes), pelotas de ping pong (12 por cada 2 Caminantes).	Vice-Coordinador
00:25	15'	Dinámica de Comunidad: "Pásame el báculo".	Un palo de escoba por Caminante	Coordinador
00:40	45'	Sesión: "La Promesa"	Anexo 13 y Anexo 14, papelógrafos plumones	Vice-Coordinador
01:25	25'	Juego de roll: "El Kharisiri"	Anexo 15	Coordinador
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad	Vice-Coordinador
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Camino 1 Reto 3 parte 2 (Promesa del Caminante)

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Se sugiere solicitar a los caminantes traer juegos para esta reunión y que ellos mismos los dirijan. De manera complementaria a la generación de compromisos se puede abordar el tema de la promesa.

OBSERVACIONES

Es indispensable resaltar que la promesa caminante no forma parte de la progresión personal, sino que supone un compromiso libre para asumir un estilo de vida. Se puede realizar al terminar su periodo introductorio y es a solicitud del Caminante.

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Guía para Dirigentes de la Rama Caminante (Capítulo 2 La promesa, pag 84)."

Semana 9

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se solicitará un voluntario para realizar la oración.

DINÁMICA DE PAREJAS: "TORRE DE VASOS MÓVILES".

Se agrupa los Caminantes en parejas y se les ubica en dos filas de tal forma que cada pareja quede uno frente al otro a una distancia de 3 metros aproximadamente. Cada Caminante de una fila recibe una torre de 6 vasos y sus parejas para el juego reciben 12 pelotas de tenis de mesa. Cuando el Coordinador da la indicación los Caminantes deben lanzarle a sus parejas una pelota quienes intentarán que caiga dentro de su torres de vasos, con la condición que antes de atraparla con el vaso debe dar un bote en el suelo. Si el Caminante atrapa en el vaso la pelota, entonces toma el primer vaso de su torre y sin retirar la pelota pone dicho vaso en la base de la torre y volverá a intentar atrapar una segunda pelota de la misma forma. A medida que aumentan los vasos con pelotas la torre se vuelve inestable y es más difícil atraparla. En el cierre de la dinámica, el Coordinador tiene la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de la comunicación para lograr una tarea encomendada.

DINÁMICA DE COMUNIDAD: "PÁSAME EL BÁCULO".

Todos los Caminantes se ubican en círculo aproximadamente a 50cm de separación, cada uno debe tener un báculo o palo de escoba el cual lo sostendrá con ambas manos ubicándolo apoyado en el piso frente a él. Cuando el Coordinador dice "Derecha", todos los Caminantes deberán dejar el báculo que tienen en la mano y tomar el de la derecha antes que caiga al suelo. De igual forma, si el Coordinador dice "Izquierda", los Caminantes deben tomar el báculo de la izquierda. En cambio, si el coordinador dice "Vuelta", el Caminante debe soltar el báculo y girar 360° para volver a tomar el báculo antes que caiga. El coordinador tiene la oportunidad de aumentar la dificultad de la dinámica aumentando la velocidad de las indicaciones
En el cierre de la dinámica, el Coordinador tiene la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de la atención y el seguimiento de indicaciones para cumplir el reto encomendado.

SESIÓN: "LA PROMESA"

La Sesión inicia con el Coordinador entregando el Anexo 13 y haciendo una reflexión del significado de la Promesa y Renovación de Promesa Scout. Terminada esta reflexión que debe durar 5 a 7 minutos aproximadamente. se dividen a los Caminantes en grupos de 2 o si son pocos se puede trabajar individualmente, A cada grupo se le entrega un fragmento del texto de la Promesa (Anexo 14) y se les encargará que relacionen el texto recibido con acciones o situaciones concretas, utilizando roles, mimos o dibujos para representar su comprensión. Después de la representación, se abre un espacio para que cada grupo explique lo que ha representado y cómo lo relaciona con la Promesa Scout. En el cierre de la dinámica, el Coordinador tiene la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de vivir la Promesa Scout en la vida diaria.

JUEGO DE ROLL: "EL KHARISIRI"

El Kharisiri es un juego de roll basado en el personaje mítico de la tradición andina, especialmente en Perú y Bolivia, conocido por extraer la grasa corporal de las personas. EL Kharisiri es una figura sobrenatural que se alimenta de la grasa humana y la utiliza para diversos fines, como lubricar maquinaria o realizar rituales. Las reglas del juego se encuentran en el Anexo 15.

REFLEXIÓN FINAL: ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre el significado de la Promesa Scout, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.

Semana 10

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMAS DE LA REUNIÓN	1. Conocer la historia de la Comunidad de Caminantes en Perú y en su Grupo Scout. 2. Elaborar su Cuaderno de Ruta.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
00:10	25'	Dinámica de Equipo: "Confía en tu equipo".	-----	Vice-Coordinador.
00:35	50'	Sesión: "La historia de la Comunidad y el Cuaderno de Ruta".	Cuaderno en blanco grande, fotos, plumones, colores, papeles de colores, etc.	Coordinador.
01:25	25'	Dinámica Enérgica: "Embolsa el globo".	Bolsa de plástico grande de 120 cm de ancho, 1 soguilla de 1,20m por Caminante, globos.	Vice-Coordinador.
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Camino 3 Reto 1 (Historia de la Comunidad de Caminantes)

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Se recomienda realizar esta reunión en un lugar distinto al lugar regular de reuniones, sería un buen momento para armar su cuaderno de ruta y emplear la tarde para su llenado y recordatorio de las experiencias vividas en las últimas semanas y las primeras ideas para la elaboración de su insignia de Comunidad. Se puede complementar con una actividad variable externa.

OBSERVACIONES

Al tratarse de una Comunidad nueva, serán ellos los que sientan las bases históricas de su Comunidad. Guardar evidencias será de gran valor sentimental en la posteridad.

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Cuaderno de Ruta de la Comunidad (si lo hubiera).

Semana 10

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se solicitará un voluntario para realizar la oración.

DINÁMICA DE EQUIPO: "CONFÍA EN TU EQUIPO":

Para fomentar la formación natural de equipos, se invita a los Caminantes a organizarse en grupos de 4 a 6 integrantes. Cada equipo deberá colocarse en círculo, mirando hacia el centro y manteniéndose lo suficientemente cerca como para que los hombros de cada participante se rocen entre sí.

A continuación, se les pedirá que giren hacia la derecha, de manera que puedan ver la espalda del compañero delante de ellos, y crucen los brazos frente a su pecho. Al recibir la señal del Coordinador de Comunidad, todos los integrantes deberán, al mismo tiempo, dejarse caer hacia atrás sin mover los pies, flexionando las rodillas. Las rodillas dobladas servirán como punto de apoyo para la espalda del compañero que está a su derecha. Si todos realizan el movimiento de forma sincronizada, el grupo logrará mantener una posición estable y en equilibrio, sin caerse.

En el cierre de la dinámica, el Coordinador tiene la oportunidad de reflexionar junto con los Caminantes sobre temas clave como la importancia del trabajo en equipo, la planificación estratégica para alcanzar objetivos comunes.

SESIÓN: "LA HISTORIA DE LA COMUNIDAD Y EL CUADERNO DE RUTA":

En el caso de ser una Comunidad nueva de un Grupo Scout nuevo, el Coordinador puede contar la historia de la fundación del Grupo y además puede contar historias trasmitidas por otros Coordinadores para reflexionar acerca del abanico de posibles aventuras que los Caminantes pueden llegar a tener. En el caso de ser una Comunidad que se reabre después de un tiempo de haber estado inactiva se puede intentar contactar ex-Caminantes que cuenten la historia del Grupo.

En un segundo momento de la sesión, el Coordinador encomendará a los Caminantes el inicio de su propio "Cuaderno de Ruta", que es una especie de diario de la Comunidad en donde ellos mismos cuentan aquellos eventos importantes durante su paso como Caminante. El Cuaderno de Ruta puede ser físico o virtual y el formato es completamente libre. Se recomienda utilizar fotos tomadas desde el inicio de las reuniones y en caso de optar por un Cuaderno de Ruta físico se sugiere el uso de muchos materiales diversos que despierten la creatividad de los Caminantes.

DINÁMICA ENÉRGICA: "EMBOLSA EL GLOBO":

Cada equipo recibirá una bolsa grande de plástico, de aproximadamente 120 cm de diámetro. Este tamaño permite amarrar soguillas en 4 a 6 pliegues de la apertura de la bolsa, dependiendo del número de Caminantes que conformen el equipo. Cada Caminante deberá sujetar el extremo de una de las soguillas y tensarla ligeramente.

Para iniciar la dinámica, el Coordinador de Comunidad lanzará al aire un globo inflado que el equipo deberá intentar introducir dentro de la bolsa. La regla principal es que no podrán tocar el globo con las manos. Si el globo está a punto de caer al suelo, podrán evitarlo utilizando los pies o cualquier otra parte del cuerpo, excepto las manos.

El reto puede volverse más desafiante si se propone realizar la actividad en menos tiempo que el intento anterior o prohibiendo que los Caminantes hablen entre ellos durante todo el proceso.

En el cierre de la dinámica, el Coordinador tiene la oportunidad de reflexionar junto a los participantes sobre la importancia de la comunicación efectiva para garantizar el éxito en el trabajo en equipo.

REFLEXIÓN FINAL: ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre la historia de la Rama Caminante en Perú y la historia de la Comunidad de su Grupo, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.

Semana 11

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Conocer el concepto de "Proyecto de servicio", sus objetivos, fundamentación y pasos.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
00:10	15'	Dinámica de Equipo: "El piso es lava".	3 Cartones de 40 x 40 cm por cada equipo.	Vice-Coordinador.
00:25	30'	Sesión: "La Limonada".	Limones, cuchillo, agua, 1 jarra por equipo, cuchara de palo, azúcar, hielo, Anexo 16, etc.	Coordinador.
00:55	15'	Dinámica de Equipo: "Campo minado"	Tubos de cartón de papel higiénico	Vice-Coordinador.
01:10	25'	SESIÓN: "Guía rápida de Scouts por los ODS".	Impresiones de Guía rápida de Scouts por los ODS.	Coordinador.
01:35	15'	Dinámica de Comunidad: "No los dejen caer"	Globos e inflador.	Vice-Coordinador.
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
02:00	---	-----	------	-----

CONTENIDO	Camino 2 Reto 3 (proyecto de servicio)
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS	Se recomienda realizar la reunión en torno a un análisis situacional de la realidad próxima al Grupo Scout o de la Comunidad que les entusiasme intervenir. Luego de mirar y determinar dónde pueden apoyar podrán formar grupos de trabajo para plantear uno o dos proyectos de servicio que se incluirán en el próximo Ciclo de Programa.
OBSERVACIONES	Este ejercicio servirá como preparación para la elaboración de un futuro Ciclo de Programa.
DOCUMENTOS DE CONSULTA	ODS Guía Rápida - Scouts del Perú chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://scout.org.pe/wp-content/uploads/2020/04/ODS-Guia-rapida.pdf

Semana 11

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se solicitará un voluntario para realizar la oración.

DINÁMICA DE EQUIPO: "EL PISO ES LAVA":

Cada equipo de Caminantes recibe 4 piezas de cartón de 40 x 40cm, (si el equipo es de 4 Caminantes entonces solo recibe 3). Los Coordinadores establecen un circuito por donde el Equipo debe recorrer sin tener contacto directo con el piso, es decir deben usar los cartones entregados para no pisar el suelo. Las reglas es que todos los miembros del Equipo deben recorrer el circuito establecido a la vez. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de tener una estrategia en cualquier circunstancia para poder superar el reto que nos planteamos y la importancia del trabajo en Equipo incluyendo al líder.

SESIÓN: "LA LIMONADA".

EL Coordinador iniciará la sesión contando que toda la Comunidad ha pasado toda la mañana plantando árboles en una campaña de recuperación de áreas verdes, debido al trabajo físico, todos tienen muchísima sed por lo que hay que hacer para solucionar ese problema. Inmediatamente a cada equipo se le entregará una impresión del Anexo 16 y se les dirá que tienen 5 minutos para listar todo lo que necesitan para hacer una limonada, pero hay dos reglas: Deben usar todo lo que escriban en la lista y no será posible solicitar nada adicional después de entregada la lista.
luego se dará 15 a 20 minutos para que cada Equipo prepare su limonada y luego se puede realizar un concurso de degustación.
En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre las fases de un proyecto utilizando esta dinámica como ejemplo.

- SOÑAR: Estamos agotados y queremos tomar algo refrescante, podríamos comprar una gaseosa pero es mucho más sano una limonada
- ELEGIR: Definitivamente la limonada es mucho más rica y más sana. ¡Hagamos limonada!
- ORGANIZAR: Planifiquemos que necesitaremos mediante la lista de ingredientes.
- REALIZAR: ¡Manos a la obra... hagamos limonada!
- EVALUAR: Esta es una etapa que se realiza transversalmente durante toda su ejecución y nos permite ajustar el rumbo con pequeños detalles.
- CELEBRAR: ¡Nos quedó deliciosa... brindemos con limonada!

DINÁMICA DE EQUIPO: "CAMPO MINADO"

Se establece un área del campo con una entrada y una salida. Se informa a todos los Caminantes que esa área es un campo minado y se colocan los tubos de cartón de papel higiénico que serán las minas. Se solicita un voluntario entre los Caminantes a quien se le vendará los ojos. Se le colocará al Caminante en la entrada del campo minado y estando a ciegas deberá seguir las indicaciones de sus compañeros para atravesarlo. El resto de Caminantes no puede ingresar. Se repite con todos o la mayoría de los Caminantes. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de aprender a dar indicaciones claras cuando se está en una posición de liderazgo en un Equipo.

SESIÓN: "GUÍA RÁPIDA DE SCOUTS POR LOS ODS":

Utilizando la Guía rápida de Scouts por los ODS, presentaremos a los Caminantes las iniciativas globales así como las rutas para obtener determinada insignia haciendo énfasis en la relevancia sobre la concienciación acerca de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.

DINÁMICA DE COMUNIDAD: "NO LOS DEJEN CAER":

Todos los Caminantes se colocan en un círculo tomados de las manos sin estirarse completamente. El Coordinador de Comunidad lanzará un globo al centro del círculo dando la consigna que no caiga al suelo por un minuto. Para mantenerlos en el aire pueden usar cualquier parte del cuerpo siempre y cuando no se suelten de las manos. Logrado el primer reto el Coordinador aumenta la dificultad aumentando la cantidad de globos. Dependiendo de la cantidad de globos al mismo tiempo que utilice puede retarlos a mantenerlos más o menos tiempo sin que uno toque el suelo. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de tener una estrategia en cualquier circunstancia para poder superar el reto que nos planteamos.

REFLEXIÓN FINAL: ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre la historia de la Rama Caminante en Perú y la historia de la Comunidad de su Grupo, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.

Semana 12

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Revisar y seleccionar los Objetivos Educativos personales.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
00:10	20'	Dinámica de reflexión: "Debate del fin del Mundo".	Anexo 17 (uno por Caminante)	Vice-Coordinador.
00:30	50'	Sesión: "Los Objetivos Educativos".	Anexo 18 (uno por Caminante).	Coordinador.
01:20	15'	Dinámica de Equipo: "La pelota de ping pong".	Madera o cartón grueso de 30x30cm (una por Caminante), un balde, pelota de ping pong.	Vice-Coordinador.
01:35	15'	Dinámica Enérgica: "Una vuelta al círculo".	Pelota ligera, silla.	Coordinador.
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad.	Vice-Coordinador.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Camino 3 Reto 3 (organización de la salida para la ceremonia de integración)
Revisión y Elección de los Objetivos Educativos Personales

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Esta será una reunión en la que se tendrán dos momentos que requieren de concentración, por lo que se sugiere tener unos tres juegos enérgicos para nivelar la energía de la reunión.

OBSERVACIONES

La lectura de los OE se realiza de manera individual, cada caminante analiza los OE y determina cuáles ya ha logrado. Posteriormente los contabiliza y de acuerdo al número se define la etapa de progresión. Para esta tarea se puede emplear la Agenda Caminante o algún otro formato que contenga todos los OE.

DOCUMENTOS DE CONSULTA

Agenda Caminante - Scouts del Perú
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://scout.org.pe/wp-content/uploads/2018/10/Agenda-Caminante.pdf

Semana 12

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se solicitará un voluntario para realizar la oración.

DINÁMICA DE REFLEXIÓN: "DEBATE DEL FIN DEL MUNDO"

Inicia la Dinámica planteando la siguiente situación: Una catástrofe mundial ha sucedido que inicialmente obligó a todos las personas a abandonar las ciudades y empezar a vivir en la naturaleza en pequeños conglomerados de personas. La catástrofe empeora y hay que tomar decisiones que permitan preservar la existencia de la especie humana. Los Caminantes se convierten en uno de esos pequeños conglomerados de personas que tienen la obligación de elegir a 5 personas para enviarlas a un lugar seguro.

Para iniciar la Dinámica cada Caminante recibe el Anexo 17 y se le solicita que reflexione de manera personal para elegir a los 5 personajes que enviará al lugar seguro (tendrá aproximadamente 5 a 10 minutos para esta tarea).

Concluida esta tarea se reúne a toda la Comunidad y se inicia un debate en el que la tarea del Coordinador de Comunidad es, sabiendo que no hay una elección correcta o incorrecta, intentar hacer cambiar de opinión a los Caminantes. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de un momento de meditación personal para tomar decisiones así como la importancia de defender sus ideas sin dejar de estar abierto a cambiar de opinión si se plantea otras opciones argumentadas.

SESIÓN: "LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS"

El Coordinador de Comunidad preguntará a los Caminantes ¿Por qué somos scouts? guiando las respuestas al carácter educativo no formal del Movimiento Scout. Al llegar a dicha conclusión el Coordinador de Comunidad complementará la información acerca de las áreas de crecimiento propuestas en el Movimiento Scout y los Objetivos Educativos para posteriormente entregarles el Anexo 18 y solicitarles que realicen una reflexión en forma personal de que Objetivos Educativos ya han cumplido y qué objetivos de los que consideran no cumplidos (1 o 2 por área), les gustaría trabajar.

DINÁMICA DE EQUIPO: "LA PELOTA DE PING PONG"

Los Caminantes se colocan en dos filas una frente a la otra con una separación de 1 metro aproximadamente entre ellos. Cada Caminante recibe una madera o cartón grueso de 30x30cm. Al final de las dos filas se coloca un balde. Al primero de una de los dos filas se le entrega una pelota de ping pong y se le indica que la tarea es pasársela al de al frente en forma de zig zag usando la madera o cartón. De esta forma deberá ser tocada por todos los Caminantes al menos una vez y el último de la fila deberá hacer que la pelota entre dentro del balde. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de tener una estrategia en cualquier circunstancia para poder superar el reto que nos planteamos El reto consiste en que el Caminante que estaba sentado de la vuelta completa y logre sentarse sin que la pelota de la vuelta completa de mano en mano. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo para obtener resultados esperados.

DINÁMICA ENÉRGICA: "UNA VUELTA AL CÍRCULO"

Los Caminantes se colocan de pie en círculo, mirando hacia el centro del círculo. Sólo uno de ellos está sentado en una silla mirando hacia afuera del círculo. Quien está sentado tiene una pelota ligera y puede elegir si entregársela a quien tiene a la derecha o a la izquierda. En el momento que lo hace, el Caminante empieza a correr por fuera del círculo mientras que los demás Caminantes se pasan la pelota de mano en mano en la misma dirección sin moverse de su sitio. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo para obtener resultados esperados y la importancia del esfuerzo personal para superar un reto.

REFLEXIÓN FINAL: ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:

El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre las áreas de crecimiento y los objetivos educativos, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de la reflexión personal en la toma de decisiones así como la importancia de defender sus ideas sin dejar de estar abierto a cambiar de opinión si se plantea otras opciones argumentadas.

Semana 13

DIAGNÓSTICO:	La Comunidad está en formación y los Caminantes no conocen la dinámica de trabajo propia de la Rama.
ÉNFASIS:	Promover la permanencia de los Caminantes para integrarse o mantenerse en el Movimiento Scout a través de actividades participativas.
TEMA DE LA REUNIÓN	Realizar una Ceremonia de Integración y entender el significado de la misma.

Inicio	Duración	Actividad	Materiales	Encargado
00:00	10'	Bienvenida, bandera y oración.	Bandera de Comunidad.	Coordinador.
00:10	20'	Dinámica Enérgica: "Tres en raya".	Tiza, 6 cartulinas de 30x30cm (3 con "X" y 3 con "0").	Vice-Coordinador.
00:30	20'	Dinámica de Equipo: "El laberinto".	Anexo 19, un plumón por equipo, un ovillo de pabilo.	Coordinador.
00:50	20'	Dinámica de Equipos: "Que caiga la torre".	Vasos de plástico resistentes (7 por equipo), cartulinas circulares con un pabilo atado en un extremo (uno por caminante).	Vice-Coordinador.
01:10	40'	Ceremonia de Integración.	Elementos de ambientación para la ceremonia.	Coordinador.
01:50	10'	Reflexión final: ¿Qué hicimos hoy? Oración y despedida.	Bandera de Comunidad.	Vice-Coordinador.
02:00	---	-----	-----	-----

CONTENIDO

Ceremonia de Integración

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Para la ceremonia de Integración el caminante deberá completar los retos faltantes (6). Se hará entrega de la insignia de comunidad (diseñada por ellos mismos) y su primera insignia de progresión (determinada con la lectura de los objetivos educativos personales).

OBSERVACIONES

Se debe desarrollar en el lugar que los Caminantes sugieran y con los invitados que estimen convenientes. Ello incluye amigos, adultos voluntarios y/o padres de familia. Es muy importante que se sientan cómodos en esta ceremonia y por ende la preparen ellos mismos.

DOCUMENTOS DE CONSULTA

"Dossier del Curso Elemental de Rama Caminante" (si ninguno del equipo de Coordinadores de Comunidad ha tomado el Curso Elemental, se sugiere contactar a Coordinadores con experiencia en la Comisión Nacional de Rama Caminante).

Semana 13

DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

BIENVENIDA, BANDERA Y ORACIÓN:

El Coordinador iniciará la reunión dando la bienvenida a los Caminantes. La bandera se podrá izar o tenerla a la vista en caso no se cuente con un asta adecuada. Para la oración se solicitará un voluntario para realizar la oración.

DINÁMICA ENÉRGICA: "TRES EN RAYA"

Se divide a toda la Comunidad en dos Grupos. Un Grupo recibe las "X" y el otro las "O". Se dibuja un tablero de tres en raya en el piso a una distancia de 10 metros aproximadamente. Cuando el Coordinador de la indicación de iniciar el juego, sale uno de cada grupo y coloca en el tablero dibujado la cartulina que le corresponde y regresa inmediatamente donde su grupo (para mayor dificultad se puede agregar la regla que la cartulina no puede tocar la línea). Al llegar a su grupo dan la posta y salen los segundos a colocar la segunda cartulina y se repite el mismo procedimiento, con el tercero de cada grupo. Si al completar los 3 primeros no han hecho 3 en línea, sale un cuarto que debe tomar una de las cartulinas ya colocadas de su equipo y cambiarla de posición y así sucesivamente hasta que algún grupo complete 3 en línea. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de tener una estrategia en cualquier circunstancia para poder superar el reto que nos planteamos así como sobre la importancia de la rapidez mental para enmendar pequeños problemas a los que nos enfrentemos.

DINÁMICA DE EQUIPO: "EL LABERINTO".

Se entrega el Anexo 18 a cada Equipo de Comunidad y un plumón grueso con pabilos amarrados, tantos como Caminantes tenga el equipo. El objetivo de la dinámica es trazar con el plumón el camino de salida pero no pueden tocar el plumón directamente, este debe ser movilizado mediante los pabilos amarrados. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia de tener una estrategia en cualquier circunstancia para poder superar el reto que nos planteamos así como sobre la tolerancia, el enfoque en resultados y la comunicación efectiva.

DINÁMICA DE EQUIPOS: "QUE CAIGA LA TORRE"

Se arma una torre de 7 vasos de plástico, uno sobre el otro colocando entre ellos una cartulina circular con un pabilo atado, un total de 6 separadores de cartulina, (la cantidad corresponde a un Equipo de 6 Caminantes pero si los Equipos tienen menos integrantes entonces esta dinámica puede hacerse con menos cantidad de vasos. Cada Caminante toma uno de los pabilos atados a una cartulina y se coloca en posición expectante, puesto que el objetivo de la Dinámica es que al dar la indicación de inicio, los Caminantes deben jalar rápida y simultáneamente los pabilos para dejar caer los vasos uno dentro del otro manteniendo la torre en pie. En el cierre de la dinámica, el Coordinador puede reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo, la importancia de tener una estrategia en cualquier circunstancia para poder superar el reto que nos planteamos así como la comunicación efectiva

CEREMONIA DE INTEGRACIÓN":

Este es el acto de integrar al joven a su Comunidad de Caminantes y se realiza cuando el Caminante conoce y vivencia sus experiencias dentro de su propia Comunidad y se identifica como parte de ella. por esta razón el Caminante recibe la Insignia de Comunidad.
De igual forma, debido a que se ha concluido el periodo introductorio, y el Caminante, con la ayuda de su Coordinador de Comunidad, ha reflexionado sobre los objetivos educativos, el caminante también recibe en esta Ceremonia su Insignia de Etapa de Progresión.

LOS PREPARATIVOS. Este acto puede ser individual o no, no lo es cuando más de un Caminante concluyen simultáneamente el periodo introductorio, como sería el caso que se funde una nueva Comunidad y se siga el paso a paso de este Manual. Previamente el Coordinador de Comunidad ha tenido una reunión con el Caminante en donde se ha reflexionado los objetivos educativos que el Caminante ya tiene cumplido y sobre los objetivos educativos que quiere trabajar en el siguiente ciclo de programa. El lugar podría ser el local del Grupo, o en su defecto acondicionar uno con la presencia de elementos motivadores. La Bandera de la comunidad, bandera de grupo, etc. La formación más adecuada puede ser la que, como consecuencia del espacio disponible, nos ofrezca la mayor visibilidad y participación de todos.

LA CEREMONIA. Se hace un pequeño relato de lo que sucederá. Es muy apropiado dar alguna reseña del Movimiento Scout, y el Grupo en particular. Acto seguido se invita al nuevo caminante a que pase adelante. En ese momento se le da la bienvenida a la Comunidad de Caminantes. Entonces este girará dando frente a todos y se ordenará saludo como signo de bienvenida general.

Semana 13

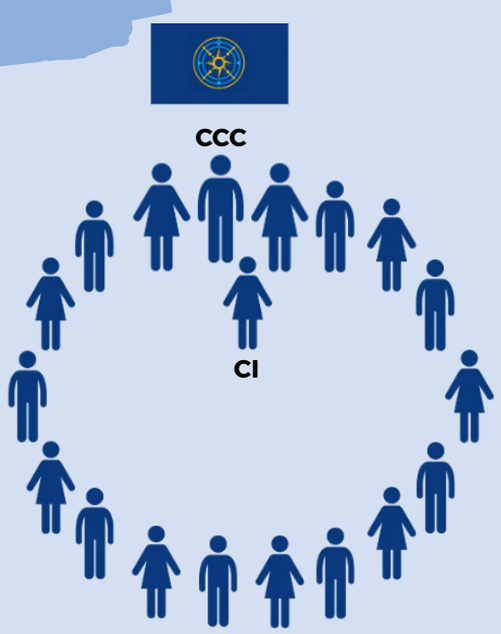
DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REUNIÓN

SÍMBOLOS QUE SE ENTREGAN EN LA CEREMONIA DE INTEGRACIÓN

Para la ceremonia de Integración se deberán completar los retos restantes (6) de los tres caminos y se hará entrega de la insignia de Comunidad y la insignia de etapa de progresión correspondiente.



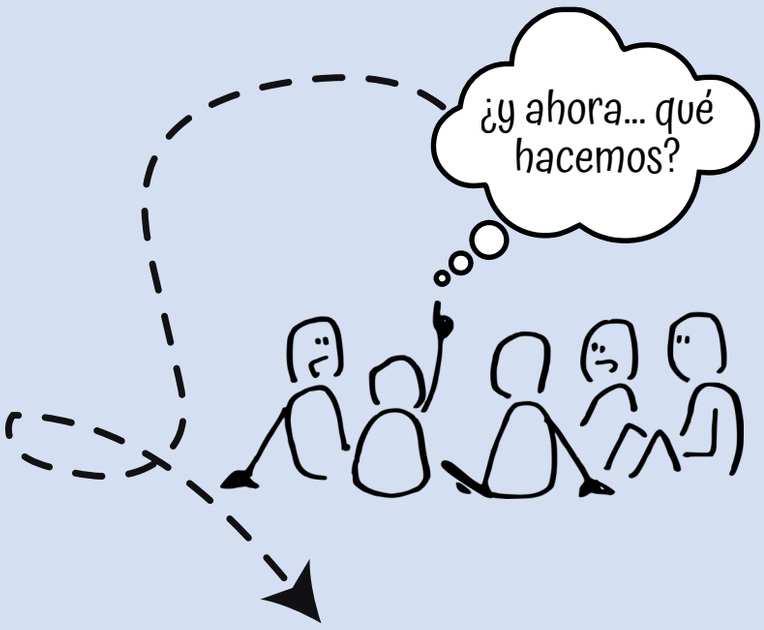
FORMACIÓN DE LA COMUNIDAD PARA UNA CEREMONIA DE INTEGRACIÓN



CCC: Coordinador de Comunidad de Caminantes
CI: Caminante integrado

NOTA IMPORTANTE:
Se sugiere complementar esta información con el Curso Elemental de Rama Caminante, específicamente con lo brindado en la Sesión: "Ceremonias en la Comunidad de Caminantes"

REFLEXIÓN FINAL: ¿QUÉ HICIMOS HOY? ORACIÓN Y DESPEDIDA:
El Coordinador de Comunidad hará una reflexión sobre el sentido de la Ceremonia de Integración, enfatizando lo trabajado en la reflexión previa y en cada cierre de dinámica dando espacio al intercambio de ideas de los propios Caminantes. Se solicitará un voluntario para hacer la oración y se arriará la bandera si fuese el caso. Se invitará a los Caminantes a participar de la siguiente reunión.



EL CICLO DE PROGRAMA

¿QUÉ ES EL CICLO DE PROGRAMA?

Se trata de una valiosa herramienta de planificación, la cual permite mediante un proceso continuo desarrollar el programa de jóvenes (base del Ciclo de Programa). Con él se puede diagnosticar el estado actual de cada uno de los Equipos y de la Comunidad, así como diseñar, ejecutar y evaluar el programa trazado a partir de ese diagnóstico.

Da origen al planteamiento de distintas actividades y/o proyectos, la selección de algunos de ellos se hace según las preferencias de los Equipos y de la Comunidad. Su realización, evaluación y la generación de nuevas propuestas permite a los Caminantes vivir experiencias que les ayudan a formar opinión sobre sí mismos (reconocimiento del crecimiento personal).

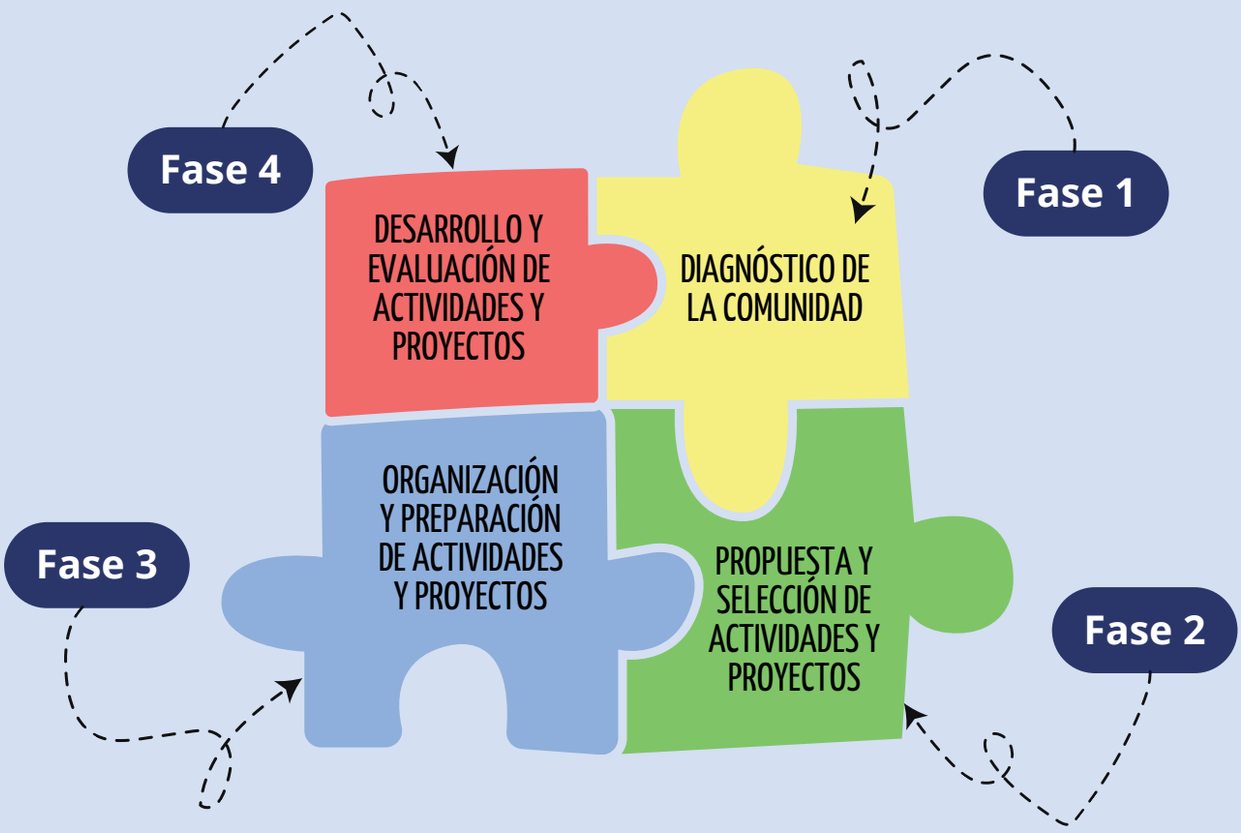
Al año una Comunidad de Caminantes realiza dos o tres Ciclos de Programa y su duración se determina de acuerdo al tipo de actividades seleccionadas por los Caminantes.

¿CUÁNTO DURA UN CICLO DE PROGRAMA?

En cualquier caso, es recomendable que el ciclo no dure menos de cuatro meses ni más de 6 meses, ya que la realización de actividades de Equipo entrelazadas con las actividades y proyectos demandan tiempo para organizarse, para que armonicen, se ejecuten con fluidez y provean a los jóvenes experiencias sucesivas en diferentes campos.

¿POR QUÉ ES ÚTIL EL CICLO DE PROGRAMA?

- Porque los Caminantes aprenden a tener una opinión, a expresarla y a tomar decisiones que concuerden con esa opinión.
- Porque ejercitan mecanismos de participación que consideran su opinión y que también les enseñan a respetar y valorar la opinión ajena.
- Porque adquieren destrezas para elaborar, presentar y defender un proyecto.
- Porque desarrollan capacidades de organización y negociación.



¿QUÉ SE OBTIENE EN CADA FASE?

- FASE 1: Diagnóstico de Comunidad y énfasis.
- FASE 2: Listado de actividades de Equipo, de Comunidad y proyectos.
- FASE 3: Calendario, formación de Grupos de Trabajo y diseño de actividades y proyectos.
- FASE 4: Evaluación de logros comunes (actividades y proyectos) y personales (objetivos educativos).

Scouts del Perú