

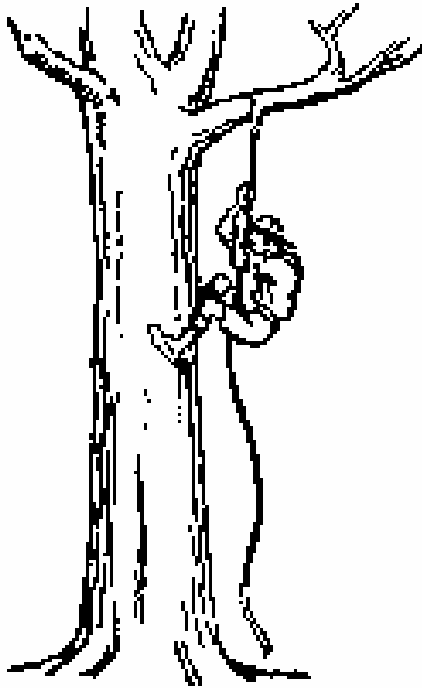


Cómo dirigir una Tropa de Guías Scouts

Agrupación Scout Mexicana, A. C.

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS

Literatura básica para Guías Scouts,
en el rango de mujeres adolescentes de 11 a 16 años.



Esta obra es una publicación de la Agrupación Scout Mexicana, A. C.

Recopilación de datos: Gerardo Martínez Hernández



Esta obra puede ser reproducida.
2004 Puebla, México.

Cómo dirigir una Tropa de Guías Scouts

INTRODUCCIÓN

En la Agrupación Scout Mexicana, A. C., cuenta con la Tropa de Guías Scouts, quienes forman parte de un grupo.

Las Guías Scouts son muchachas de 11 a 16 años de edad, quienes siguen el movimiento Scout creado por Baden Powell, el cual originalmente fue creado para ser llevado a la práctica por hombres de 12 a 16 años

Se plantea el mismo sistema Scout, pero con adaptaciones que corresponden a la mentalidad, anatomía y fortaleza propiamente femenina, ya no retomando las características varoniles de las cuales partió B. P.

A este sistema se le llama Guía-escultismo.

Esperamos que este manual sea de gran utilidad en el desarrollo de tu trabajo y actividades con tu Tropa de Guías Scouts.

También es importante que recuerdes cuando eras muchacha y vivas nuevamente con tu Tropa ese tiempo, pero si aún lo eres, no dejes de serlo y disfrutarlo, combinándolo con tu responsabilidad.

PRÓLOGO

A manera de prólogo, retomaremos unas palabras del manual del "Guía para el Jefe de Tropa", escritas por nuestro fundador.

"En este mundo, las niñas son de mucha importancia, pues cuando las madres de la nación son buenas ciudadanas y mujeres de carácter, se preocupan de que sus hijos no carezcan de estos atributos, según marchan las cosas, se hace indispensable el adiestramiento para ambos sexos y se imparte por medio de actividades de los Boy Scouts y de las Muchachas Guías, en los que los principios son los mismos, tanto en varones como en niñas, la única diferencia estriba en cuestión de detalles".

BADEN POWELL

El objetivo del Guiascoutismo es coadyuvar en el buen carácter de las niñas y buscando que las malas Tropas no sean su ejemplo de vida y formen parte de sus amistades, a fin de consolidar un desarrollo sano, a través de personas adecuadas; así mismo busca fomentar la superación personal, educativa y cultural.

Es importante recordar que muchos de los aspectos importantes en el Guiascoutismo son: carácter, habilidad, servicio, búsqueda de Dios y salud, los cuales alcanzamos y cubrimos básicamente en el desarrollo activo de nuestras actividades.

Cada una de nosotras desea de igual o diferente manera, formar muchachas que sean buenas ciudadanas, que practiquen verdaderamente su religión, y que se desarrollen en todos los aspectos: físico, mental, manual, moral, etc.

No olvidemos que Tú, como Guidora y Jefa de Tropa o aspirante a la misma, debes ser una mujer de acción y carácter, para poder dirigir y orientar a las jóvenes que dependen de ti, dentro del Escultismo.

Para lograr lo anterior, debes prepararte y superarte, no sólo en literatura y técnica Scout, sino también cultural y personalmente.

No olvides que el mejor ejemplo de los objetivos que desees lograr con ellas, eres tú misma. El Guiascoutismo esta condicionado a la ejecución de un programa general, que debe ser triple y unido lo más estrecho posible; lo tripartito se obtiene uniendo lo moral, lo físico (muscular, sensorial, etc.) y la educación en el Escultismo.

No se podrían fijar de una manera exacta y precisa, los programas, tipos de reunión o salidas, ya que estas demandan, una variedad practica de espíritu de aventura, de uso de recursos, o la adaptación a circunstancias o situaciones imprevistas, buscando siempre el objetivo de hacer vivir a tu Tropa la aventura en un ambiente natural, haciendo hasta lo imposible por no tener una Tropa de Guías Scouts de banqueta, ya que entonces no estas haciendo Escultismo, sino que estas "pretendiendo" jugarlo.

Es importante que tú como Guidora y Jefa de Tropa sepas, conozcas y compartas con tus Guías:

- Ese espíritu de aventura que nos ha hecho Scouts
- La incertidumbre de un mal tiempo.
- El temor a la oscuridad
- La impotencia de no poder controlar factores que echan a perder hasta el mejor programa, pero que te da la oportunidad de improvisar.
- Pero sobre todo: la satisfacción que se experimenta al regreso de un campamento, en el que viviste aventuras diferentes (buenas o no, son aventuras que recordarán toda su vida).

No te conformes con salir de campamento únicamente con tu grupo, con otras ramas o a los campamentos nacionales cada año, ya que esos campamentos no te dan la oportunidad de establecer un lazo más estrecho con tu Tropa y con el Escultismo.

Debido a que cuando realizas actividades de Tropa, ¡únicamente ustedes! van a conocer detalles de sus actividades, ya que lo que viven es únicamente suyo y no hay necesidad de que todo el grupo lo conozca, sino que son "experiencias propias de tu Tropa", y que tu como jefa tienes el deber de proporcionárselos, ya que por el sistema, no hay campamentos de patrulla y ellas no pueden vivirlo solas.

¿Recuerdas los comentarios de tu última pie tierna a la que llevaste de campamento, o la satisfacción y gusto reflejado en la patrulla que gana el banderín de tu último campamento?

¡De tu respuesta depende definitivamente tu próximo campamento!

Como Guia y Jefa de Tropa debes saber que no hay limitantes realmente fuertes para no realizar campamentos, ya que ¡siempre! decimos:

- “ Es que no las dejan ir sus papas”

Bueno pues invítalos o bien, gánate su confianza y sensibilízalos respecto a la importancia de estas actividades.

- Otra excusa “ Es que no tiene dinero”

¿Desde cuando el Escultismo es elitista, en el que sólo van las Guías que tienen dinero?
¿Para que son las campañas financieras? Si no hay tiempo para realizarlas, entonces mantengan una campaña permanente (de material reciclable, por ejemplo: papel, botellas, plástico, etc., a fin de tener un fondo de Tropa, que te permita sustentar los gastos más fuertes de tus actividades.

¡Enséñales a ganar dinero para cubrir sus necesidades!

- Otra situación a la que te puedes enfrentar como Jefa es que “tu misma Tropa “ no quiera ir de campamento,

¡Cuidado! este es el principal reflejo de que tus campamentos no son de su agrado, o bien la falta de ellos genera temor.

Proponte como meta en tu próximo campamento que al regreso, antes de llegar al local, TU TROPA VENGA PREGUNTANDO CUANDO SERÁ EL SIGUIENTE CAMPAMENTO, O BIEN ¡LO VENGAN PLANEANDO!

Un factor más, que probablemente también puede afectar tus salidas es el consejo de grupo o tu jefe(a), pero no por que quieran, sino por que probablemente tu Programa no reúne los requisitos y estructura necesaria, tales como: tiempo de entrega, seguridad, servicio, material y organización.

Procura presentar en forma organizada y clara tus programas, si no sabes hacerlo, acude a la Oficina Nacional a que te asesoren, o bien, que te den ideas, o procura compartir experiencias con Jefas de Tropa de otros grupos.

Es importante que en tus actividades nunca olvides la organización y disciplina. Para tus salidas, debes de elaborar un programa semestral o anual, de modo que puedas planear anticipadamente tus actividades y prever el material necesario.

PROGRAMA DE TROPA

Es la enumeración de todas las actividades Scouts que se realizarán en el transcurso del año y debe incluir:

- Juntas normales
- Mínimo doce excursiones de Tropa
- Dos campamentos de Tropa
- Trabajos manuales
- Actividades especiales

- Fiestas o festejos
- Un servicio
- Visitas a otras Tropas
- Premiaciones
- Actividades generales con el grupo y con la WFIS.
- etc.

JUNTAS NORMALES

Son aquellas que realizas en el local de actividades cada semana.

El objetivo de tus juntas normales es enseñar de manera teórico - práctica, la técnica del Guíascoutismo así como el cultivo de la salud corporal y mental, para lograr que tus Guías Scouts sean sanas en cuerpo y alma.

Todas tus juntas, desde el momento en que las planeas deberán llevar una secuencia en el adiestramiento, que te permita enseñar y adiestrar en todas las clases, así como en especialidades y manualidades, independientemente del avance que tengan tus Guías Scouts, ya que es la forma en que todas conocerán todos los temas.

Tus juntas deberás estructurarlas de modo que cada semana puedas reafirmar el adiestramiento de la semana anterior, lo que lograrás a través del juego o actividades variadas.

Es importante que busques variación para los diferentes temas, ya que cuando algún tema específico (semáforo, por ejemplo) resulta tedioso, es conveniente que cambies la forma en que lo enseñas o practican, a fin de hacerlo atractivo y no detestable.

Es necesario que nunca faltes a tus cursos de adiestramiento, ya que ahí aprenderás formas diferentes de como trabajar y adiestrar a tu Tropa, y no será tiempo mal invertido.

EXCURSIONES

El objetivo de las excursiones de campo es el adiestramiento o práctica de actividades que no puedes realizar en tu local, por ejemplo: fogatas, trabajos de pionerismo (puentes, escalas, etc.), uso de hacha, reconocimiento de árboles, etc.

Puedes realizarlas en la ciudad o en el campo, cuando sean en ciudad no requieres llevar Servicio, en cambio cuando sean de Campo si es necesario el apoyo de un servicio de vigilancia (de preferencia un padre de familia).

En las excursiones de Ciudad, puedes aprovechar por ejemplo el museo de Historia Natural, el zoológico, etc., en donde podrás encontrar animales y aves que te permitirán ilustrar tus enseñanzas previas.

Estas salidas las puedes aprovechar para verificar que tus Guías portan su uniforme completo e impecable, así como su persona, también te permitirán conocer su desenvolvimiento y comportamiento social.

CAMPAMENTOS

El objetivo de un campamento es la práctica del adiestramiento previo, pero no confundas la práctica, con un examen a título de suficiencia, ni con un campamento flojo o aburrido.

Es requisito para su realización que cuentes con dos servicios varoniles (padres de familia, JG, SJG, Scouters o claneros), un programa bien estructurado y el material necesario para su realización. Recuerda que debes trabajar con tu Tropa "hombro con hombro", desde la planeación hasta el reporte final para tu corte de Tropa

- Acostumbra a tu Tropa a elaborar un diario de campamento, que pueda servirles posteriormente como informe de viaje, para lo cual es conveniente que estén en la compra de los boletos junto a ti, para saber el medio de transporte en que viajarán, línea de camiones, horario, etc. También deberán aprender a registrar los comentarios más sobresalientes del campamento, contratiempos o experiencias.
- A la hora de repartir el equipo, recuerda que tú formas parte de la Tropa, y no pretendas ser tú la única que va a acampar (cargando todo) o ser visitante (que no cargues algo), es necesario que tu Tropa sepa que cuenta contigo.

La estructura de tu programa de campamento deberá incluir tiempo para:

- El levantamiento de construcciones y astucias, cercas, trampas, etc., a fin de establecer un campamento cómodo, y que tus Guías aprendan a disfrutarlo y no ha padecerlo.
- Área de cuerdas o pista de obstáculos
- Siempre listo
- La vivencia de una aventura diferente

Es necesario que trabajes con ellas, que te sientan parte de la rama y no ajena a ella, aunque también hay que recordar que el programa es elaborado para ellas y tú debes de conocerlo plenamente. Que tú Tropa pueda palpar que los programas son preparados para ellas, que siempre estás buscando su preparación y superación y no sólo el distraerlas.

Evita salir con las demás ramas ya que con eso le restas emoción a las actividades de grupo, en donde tu rama tendrá la oportunidad de demostrar su adelanto y conocimiento.

Es esencial que controles el servicio que emplees para tus campamentos, ya que puedes ser relevada en tu papel de jefa, o bien puede restarte personalidad ante tu Tropa. Si necesitas algún adiestramiento especial por parte de ellos, dales un tiempo específico y no permitas que entorpezcan, se burlen o entrometan en el resto de tus actividades. ¡Recuerda que eres TÚ la responsable de la actividad!, por lo tanto el servicio está a tus disposición, para apoyarte en lo que tu requieras, más no está la Tropa a la disposición del servicio para hacer lo que él quiera.

Como Guadora y Jefa de Tropa, eres TÚ la persona indicada para hacer vivir a tus Guías aventuras y experiencias inolvidables, por lo que no debes permitir que duden de tu capacidad.

Además debes prepararte para que seas tú la que conoce más en el aspecto técnico y que puedas sorprenderlas a cada paso que das, por lo que es necesario preparar cada una de tus actividades.

Aprende a compartir y vivir con tu Tropa las mismas experiencias, y sobre todo, no sólo seas Jefa, sino también compañera y amiga.

JUNTAS ESPECIALES

Estas juntas deberán realizarse con el objetivo de sacar del ritmo cotidiano a la rama, es preferente que tu Tropa desconozca el día, la actividad o el lugar (si desconoce todo, excelente).

Algunas de estas actividades pueden ser:

- Una Guiaolimpiada, donde no manejes puntuación, pero si una pequeña premiación que funcione como incentivo, pueden ser trofeos de lata, papel maché, medallas de corcholata, etc.
- Otro tipo de actividades puede ser el adiestramiento en especialidades, por parte de un grupo de personas que te apoyen, para que las Guías puedan adiestrarse o aprobar alguna(s) de las muchas especialidades que hay, y que tu sabes que les interesa o que tienen la habilidad para lograr, con lo que podrás motivarlas a continuar con un avance sistemático.
- También puedes preparar una sesión de cine, o para ver fotografías, con botanas si es posible
- Puedes también planear una sesión de juegos de salón, en donde los puedan aprender y divertirse, aunque también pueden inventar algunos y divertirse sanamente
- Con el motivo del Aniversario de las Tropas Scouts puedes planear una actividad especial, ya sea que gire alrededor de nuestro Santo patrono, del Escultismo o del tema que tú consideres más adecuado.

FIESTAS

La corte de Tropa trabajará para planear una fiesta de brujas o una fiesta mexicana, en donde podrán premiar el disfraz más ingenioso o el platillo más adecuado a la ocasión. También podrán invitar a otras ramas o a personas que no pertenecen al Escultismo.

En este tipo de actividades tendrás la oportunidad de:

- Convivir con tu Tropa en un ámbito social y no sólo Scout
- Podrás conocer otras habilidades de ellas, que no siempre son observables en las actividades Scouts (culinarias, ingenio, creatividad, etc.).
- Conocerás su forma de desenvolvimiento social, sin uniforme y con personas que no pertenecen al Escultismo

SERVICIO

No es necesario a que esperes que la ciudad se encuentre en ruinas por un terremoto, o que un almacén se incendie, para que tu Tropa y tú, den un servicio.

Un servicio también puede ser una buena acción planeada. Esto es, la organización planeada y depurada de alguna actividad en la que beneficien a alguna(s) persona(s).

Es ideal que este tipo de actividades formen parte de tus tradiciones y que puedas realizarlos al menos una vez al año.

Algunas de las actividades que pueden realizar son:

Visitar un orfanatorio, asilo de ancianos, etc., en las que puedan ofrecer algunos presentes hechos por ustedes mismas, así como un rato de esparcimiento a través de canciones, representaciones, etc.

VISITAS

Es conveniente que al año tengas una visita programada con otra Tropa de Guías Scouts.

Esto es con el objetivo de que puedan aprender la forma y dinámica de trabajo de otras jefas o guías, siempre con el mismo fin: el Guiascoutismo, en estas actividades también podrás comparar los adelantos y adiestramiento individual y de la Tropa, lo que te permitirá enmendar fallas o bien reforzar lo que saben.

PREMIACIÓN

Recuerda que todo esfuerzo merece recompensa, por lo que es necesario que fomentes interés por las puntuaciones que otorgas en cada actividad.

No olvides que la entrega del Banderín de Honor deberá ser periódica y con el objetivo de premiar a tu mejor patrulla.

También puedes premiar simbólicamente con pequeños trofeos o diplomas a la mejor patrulla del trimestre (o el período que consideres adecuado) y a tu mejor Guía Scout.

Tampoco debes olvidar que en todo campamento debe haber un banderín, a fin de generar competencia sana en busca del premio.

TRABAJOS MANUALES

Debes programar una serie de trabajos manuales en el transcurso del año, en los cuales fomentes y estimules habilidades, creatividad e ingenio.

Es necesario que estimules actividades tanto propiamente femeninas, como aquellas que no lo son tanto. Pueden elaborar pañuelos bordados con sus iniciales, pinturas, labrados artísticos y decorativos, cintas para el cabello, artículos de bisutería, etc.

Estas actividades lograrán en las Guías Scout no sólo despertar gusto y habilidades, sino también estimular acciones que posteriormente les den satisfacciones personales e incluso económicas.

PROGRAMAS DE ACTIVIDADES

Recuerda que es idóneo que todo programa de junta normal lleve los siguientes puntos:

1.- MÍSTICA (ORACIÓN)

Parte de la mística del Escultismo es la apertura que realizas como Tropa o como Grupo en tus actividades, en la cual se hace oración, ceremonia cívica (si la ocasión o la actividad lo permiten y lo amerite), porra de grupo, lema Scout, etc.

Es necesario que acostumbres a tu Tropa a revisar siempre su uniforme antes de la ceremonia u oración.

2.- PUNTUACIONES

¿Para que te sirve llevar puntuaciones cada semana? o bien ¿Para que compiten las patrullas entre sí?

Bien, recuerda que en el sistema Scout la competencia es un motor que mueve las acciones de las muchachas, por lo que debemos estimularlo para fomentar en ellas el deseo de superación y siempre busquen ser mejor que los demás.

Por lo anterior es necesario que cada semana al término de actividades conozcan su nivel de desempeño (a través de las puntuaciones), y que cada semana recuerdes su puntuación para que desde el inicio de las actividades las que tuvieron más alta puntuación busquen mantenerla o superarla y las demás se superen.

Es necesario que TÚ como Guidora y Jefa de Tropa, estimules a tus Patrullas y a tus Guías Scouts a obtener puntuaciones altas, lo cual puedes hacer a través de:

- Reconocimiento general ante la Tropa,
- Cuadro de honor
- Diplomas a la mejor Patrulla o Mejor Guía Scout
- Algún premio simbólico (algún botón Scout, una revista, etc.)

Ahora que si el fondo de tu caja chica lo permite, prémialas con un libro o con equipó básico para su patrulla. La periodicidad eres tú quién la marca, considerando el no. de elementos, su dinámica y responsabilidad.

3.- REVISTA

No olvides que parte de la disciplina de toda Guía es cumplir con la buena presentación de su uniforme y su equipo de bolsillo, es necesario que seas firme en la revista, ya que no es válido que porten una insignia o falda descosida, así mismo deberás exigir que porten completo su equipo de bolsillo, independientemente de que estén en el local de juntas o no, simplemente por el hecho de ponerse el uniforme Scout, deberán traerlo consigo.

Recuerda que es importante que no usen pulseras, aretes, anillos, etc. por el peligro que representan para ella y las demás Guías en los juegos. También cuida que su arreglo personal sea el adecuado (limpia, peinada, sin maquillaje, uñas recortadas sin pintar, etc.)

4.- EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO

Es ideal que antes de que inicies las actividades de tu junta, permitas que las Guías calienten músculos y articulaciones, ya que de hacer alguna actividad en frío, se puede provocar desgarres, torceduras, etc.

Resultaría conveniente que tu Tropa sepa, conozca, y aplique cada semana los ejercicios gimnásticos de B. P., además de incorporar otros, ya que por una parte permiten el calentamiento adecuado y forman parte de sus pruebas de adelanto.

NO OLVIDES QUE EL ESCULTISMO AL SER UN JUEGO, EMPLEA COMO TÉCNICA "EL APRENDER HACIENDO" A TRAVÉS DEL JUEGO.

Por lo anterior es necesario que estés consciente que la mayor parte de tus actividades deben de ser juegos, a través de los cuales podrás cubrir los objetivos planeados.

5.- JUEGOS DE DESFOGUE

Que permitan liberar la energía acumuladas en el transcurso de la semana, así como expulsar el estrés generado en sus actividades, lo cual logramos a través de actividades físicas.

6.- JUEGO DE GOLPEO

Este tipo de juegos no deben de exceder de 10 min., ya que en ellos están expuestas al contacto físico y puede terminar en riña o pelea.

Al hablar de juego de golpeo, hablamos de actividades que permiten disputar físicamente algo, de tal forma que las Guías aprendan técnicas de defensa personal, sin agresión.

7.- ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE PRUEBAS DE ADELANTO

Es esencial que en todo programa planees actividades que permitan a tus Guías aprender, practicar y pasar pruebas de adelanto. Independientemente de tu objetivo general de programa, deberás incluir actividades enfocadas al adelanto necesario de tus guías.

8.- ADIESTRAMIENTO

En todo programa deberás incluir un adiestramiento, que permita a tu Tropa aprender algo diferente, y pueda ampliar sus conocimientos, técnica y cultura.

9. REPASO O EVALUACIÓN DEL ADIESTRAMIENTO DE LA SEMANA ANTERIOR

Es necesario que al estructurar tu programa de actividades, dejes espacio para poder reforzar o evaluar el adiestramiento que diste la semana anterior, a fin de que valores el punto hasta el cual fue aprendido y asimilado y puedas planear el adiestramiento a un nivel más alto, o bien, te des cuenta de que es necesario volver a adiestrar en el tema, o necesites sólo reforzarlo y practicarlo.

10. ALGUNA ACTIVIDAD QUE FORTALEZCA EL ESPÍRITU SCOUT

Son actividades en las que pueden poner en forma práctica y observable los preceptos de la ley y la promesa Scout, tales como limpiar el local, realizar una buena acción, etc.

También podrás entablar una charla que permita el análisis de algún artículo de la ley Scout, por ejemplo, o bien también podrás cantar alguna canción nueva, o componer alguna otra.

11. UNA ACTIVIDAD NUEVA O DIFERENTE.

Con el objetivo de que cada semana se lleven la satisfacción de haber aprendido o realizado algo diferente, lo que permitirá motivar su gusto y deseo por las actividades semanales.

Esta actividad puede ser un juego, un adiestramiento, una plática, etc.

Las actividades anteriores deberán permitirte elaborar cada semana un programa completo y variado.

PROGRAMA PROTOTIPO DE ACTIVIDADES

APERTURA
REVISTA
CALENTAMIENTO
JUEGO DE DESFOGUE
REPOSO DE EVALUACIÓN ANTERIOR
JUEGO DE EQUIPO
ADIESTRAMIENTO

PROGRAMAS

OBJETIVO

ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERI AL	OBJETIVO
Cita	10"		
Apertura	5"		Dar oración y puntuación
Revista	10"		Rutina
Calentamiento	10"		Calentar músculos
Juego de desfogue	15"		Desfogue de energías
Ev. de adiestramiento anterior	15"		Evaluar adiestramiento de la semana anterior
Juego de equipo	20"		Lograr unidad y acoplamiento entre las patrullas
Ad. técnico	20"		Adiestramiento de clases
Juego de contacto	10"		Juego de contacto físico
Práctica de adiestramiento anterior	15"		Practicar el adiestramiento anterior
Plática	10"		Plática sobre temas de interés en la Tropa
Juego de conocimiento	20"		Evaluar adelantos
Juego de habilidad			Estimular las habilidades y/o sentidos