

DESARROLLO PERSONAL ROVER.  
Documento de Ayuda para el proceso.

## **INDICE.**

- 1. INTRODUCCIÓN.**
- 2. EL FUNDADOR.**
- 3. HISTORIA DEL ROVERISMO**
- 4. ¿PORQUE EL ROVERISMO?**
  - 4.1 ¿COMO?**
  - 4.2 EJES TRANSVERSALES.**
    - 4.2.1. HABILIDADES, TECNICAS Y CONOCIMIENTOS SCOUTS.**
      - 4.2.1.1 LEY Y PROMESA**
      - 4.2.1.2. VALORES**
      - 4.2.1.3. HABILIDADES Y TECNICA SCOUT.**
    - 4.2.2 COMPETENCIAS**
- 5. EJES.**
  - 5.1. PRECURSOR**
  - 5.2. SERVICIO**
    - 5.2.1. APRENDIZ EN SERVICIO**
    - 5.2.2. MONITOR EN SERVICIO**
    - 5.2.3. EXPERTO EN SERVICIO**
  - 5.3. EMPRESA**
    - 5.3.1 APRENDIZ EN EMPRESA**
    - 5.3.2. MONITOR EN EMPRESA**
    - 5.3.3. EXPERTO EN EMPRESA**
  - 5.4. ENLACE Y VIAJE INTERNACIONAL.**
    - 5.4.1. GESTOR EN VIAJE**
    - 5.4.2. MONITOR EN VIAJE**
    - 5.4.3. EXPERTO EN VIAJE**
- 6. SUBCOMISIONES DE APOYO Y DESARROLLO ROVER**
  - 6.1. SCOUTS DEL MUNDO**
  - 6.2. ACCION SOCIAL**
  - 6.3. EQUIPO SCOUT DE EMERGENCIA**
  - 6.4. BIOSFERA SCOUT**
  - 6.5. CAMPO ESCUELA ICA SUA**
- 7. EQUIPOS REGIONALES.**
  - 7.1. COMISION REGIONAL ROVER**

**7.1.2 LA RED REGIONAL DE JOVENES.**

**ASAMBLEA REGIONAL**

**7.1.3. LA RED NACIONAL DE JOVENES**

**ASAMBLEA NACIONAL.**

**7.2. LOS CLANES**

**8. ELEMENTOS DE IDENTIDAD**

**9. LA PARTIDA ROVER**

**10.LOS ROVERS Y EL APOYO DEL ADULTO.**

*Hermano Rover,*

*Estas iniciando la mejor etapa de la vida Scout, el Roverismo, todo lo que has aprendido como Lobato, Scout, Caminante o en tu quehacer diario podrás desarrollarlo en Pro de tu comunidad, tu país y lo más importante en Pro de tu Proyecto de Vida.*

*Estamos en un mundo cambiante, con sus aportes tecnológicos, científicos, médicos y demás, pero también poco a poco la humanidad está acabando este hermoso planeta, te preguntas día a día ¿qué haces para dejar un legado en el planeta? ¿Para cumplir con las palabras de nuestro fundador, dejar este mundo en mejores condiciones de cómo lo encontraste?.*

*La vida te ha dado herramientas en todos estos años, tu paso por el Movimiento Scout también, es el momento de utilizarlas y ser fiel a nuestra Ley y Promesa Scout.*

*Eres el responsable de estos cambios, eres el encargado de llevar el Lema de nuestra Rama y de aplicarlo, de ti depende que nuestra semilla se multiplique y podamos lograr el sueño de nuestro fundador, CONSTRUIR UN MUNDO MEJOR, es el momento de tomar tu canoa y remar hacia el futuro, avanzar con decisión y superar los diversos escollos, es el momento de vivir, de compartir y de crecer.*

**BUEN REMAR**

**CONDOR INTREPIDO.**

## 1. INTRODUCCION.

La formación de la identidad de la persona es un proceso complejo de construcción de su personalidad desde los primeros años de vida, pero este proceso transcurre en un contexto sociocultural específico, a través de la mediación de los adultos y la influencia de normas y patrones sociales definidos.

Por tanto, la propia formación de la identidad social es el marco en el que se configuran las identidades individuales, los Jóvenes entre los 18 y los 25 años de edad se encuentran en el momento de estructurar su Proyecto de Vida, basados en infinidad de decisiones que han o están tomando en estos momentos de su juventud. Su desarrollo profesional, su futuro laboral, sus relaciones de pareja y la reestructuración de su carácter. Dentro del Movimiento Scout, el Roverismo, cuyo Marco Simbólico es **la Realidad**, es la etapa donde los Jóvenes deben enfrentarse a múltiples decisiones y problemas, pero basados en lo trabajado en años anteriores dentro del Movimiento Scout, o con las experiencias vividas dentro de su recorrido por su vida, Dentro del Escultismo con su sistema de valores, o fuera de él, con aquellos valores inculcados adicionalmente por su familia y academia, los lleva a aceptar tales decisiones de una forma diferente y más acorde con las realidades del país, siendo capaces de edificarse, de seguir formándose por sí mismos durante toda la vida, de trabajar en equipos multidisciplinarios y disímiles entre sí, adaptándose a los constantes e inesperados cambios de la realidad en la que viven o en la desarrollan su proyecto de vida.

Información y formación constituyen un binomio clave en todo proceso educativo. Son dos etapas sucesivas y complementarias. No hay educación completa si falta alguna de ellas. Recibir información es acumular una serie de datos, observaciones y manifestaciones específicas. La formación va más allá: ofrece unos criterios para regir el comportamiento de acuerdo a una filosofía de la vida; pretende sacar el mejor partido posible de los conocimientos adquiridos, favoreciendo la construcción de un hombre más maduro, más armonioso y equilibrado, más sólido y firme, más humano y espiritual, más dueño de sí mismo, es decir, a hacer del formando un ser más plenamente humano. La plenitud humana responde a la articulación a un comportamiento racional, solidario, responsable, justo y abierto a los grandes

valores trascendentales (búsqueda permanente de la plenitud de su ser, de la verdad y la sabiduría, de la bondad, de la belleza, de la unidad).

El proyecto de vida articula la identidad personal-social en las perspectivas de su dinámica temporal y posibilidades de desarrollo futuro. Es un modelo ideal sobre lo que el individuo, en este caso, el Rover, espera o quiere ser y hacer, que toma forma concreta en la disposición real y sus posibilidades internas y externas de lograrlo, definiendo su relación hacia el mundo y hacia sí mismo, su razón de ser como individuo en un contexto y tipo de sociedad determinada.

El Documento Guía de Progresión Rover, pretende involucrar a estos jóvenes dentro de un sistema de Desarrollo personal, basado en el Movimiento Scout para poder brindarles herramientas a estos jóvenes en pro de la estructuración de su Proyecto de vida.

El Rover, como joven, se encuentra en una fase de opción personal de libre integración en el medio social, y tendrá que afrontar numerosas decisiones, entre otras, de estudios, amistades, dedicación de su tiempo....El escultismo les ofrece un lugar donde seguir aprendiendo y actuando de acuerdo a unos valores que ya conoce. Este compromiso es una decisión más que tendrá que tomar.

## **2. EL FUNDADOR.**

Este gran juego fue ideado por nuestro fundador Robert Stephenson Smyth Baden-Powell, B.P., hace más de 100 años, es importante que indagues sobre su vida y sobre la creación del Movimiento Scout; para ello existen muchos libros y documentos que sería interesante conocer. He acá un breve resumen de su vida:

B.P. nace en Londres, Inglaterra, el 22 de febrero de 1857. Su padre muere cuando B.P. tenía unos tres años de edad, dejando a su madre con siete hijos, el mayor con menos de catorce años de edad. Robert vivió una vida encantadora, al aire libre, en compañía de sus cuatro hermanos, excursionando y acampando con ellos en muchos lugares de Inglaterra. En 1870 entró con una beca en la escuela Charterhouse, de Londres. A los 19 años se graduó en Charterhouse, e inmediatamente aceptó la oportunidad de ir a la India como subteniente, en el regimiento que había formado el ala derecha de la caballería que se hizo famosa en la "carga de la brigada ligera", en la guerra de Crimea.

Los nativos llegaron a temerle tanto que, por su valor, le dieron el nombre de "Impeesa", que quiere decir "Lobo que jamás duerme".

Sus ascensos en la milicia fueron casi automáticos, por lo regulares, hasta que, repentinamente, ascendió a la fama. Fue en 1899, cuando ya había obtenido el grado de coronel. Se acumulaban dificultades en el sur de África. Las relaciones entre el gobierno británico y el de la república de Transvaal se habían roto. A Baden-Powell se le ordenó formar dos batallones de rifles montados, e ir con ellos a Mafeking, una ciudad en el corazón del África del Sur. "El que tiene a Mafeking, tiene las riendas del África del Sur", se decía entre los nativos, y tal cosa demostró ser verdad. Estalló la guerra, y durante 217 días a partir del 13 de octubre de 1899, BP sostuvo Mafeking, resistiendo el sitio contra fuerzas mucho más numerosas, hasta que le llegaron refuerzos el día 18 de mayo de 1900. Gran Bretaña había permanecido en suspenso durante esos largos meses.

Cuando, finalmente, recibió la noticia: "Mafeking ha sido liberada", se volvió loca de júbilo. BP fue ascendido al rango de Mayor General y convertido en el héroe de sus conciudadanos.

Como héroe de hombres y muchachos regresó del África a Inglaterra el año de 1901, para ser colmado de honores y descubrir, con sorpresa, que su popularidad personal se había extendido a su libro "Aids to scouting", destinado al ejército, al

cual estaba siendo usado como libro de texto en las escuelas para muchachos. Esto para BP era una gran oportunidad. Se dio cuenta de que ahí estaba su ocasión de ayudar a los muchachos de su patria a convertirse en jóvenes fuertes. Si un libro sobre Exploración, escrito para hombres, les había atraído, ¡cuánto más les atraería uno escrito para ellos!

Se puso a trabajar, recopilando sus experiencias en la India y en el África entre los zulúes y otras tribus salvajes. Se hizo de una biblioteca especial y leyó todo lo relativo a la educación de los muchachos a través de las edades, desde los muchachos espartanos, los antiguos británicos y los indios pieles rojas, hasta nuestros días.

BP desarrolló despacio y con sumo cuidado la idea del Escultismo. Deseaba estar seguro de que daría resultado. Así pues, en el verano de 1907 llevó con él a un grupo de veinte muchachos a la isla de Brownsea, en el canal de la Mancha, al primer campamento scout que el mundo contempló. El campamento fue un éxito. Y después, en los primeros meses de 1908, publicó en seis entregas quincenales, e ilustrado por él mismo, su Manual de adiestramiento: "Escultismo para muchachos", sin siquiera soñar que este libro sería el motor que pusiera en movimiento un sistema que había de afectar a los muchachos del mundo entero. "Escultismo para muchachos" aún no había acabado de aparecer en las vitrinas de las librerías y en los puestos de revistas, cuando ya se habían comenzado a formar patrullas y Tropas de Scouts, no sólo en Inglaterra sino también en otros países. El movimiento creció y creció; para 1910 había alcanzado tales proporciones, que BP se dio cuenta de que el Escultismo iba a ser su obra. Tuvo la visión y la fe para reconocer que podía hacer más por su patria educando a las generaciones nacientes, para que sus componentes se convirtieran en buenos ciudadanos, que entrenando a hombres para convertirlos en buenos soldados. El Movimiento Scout continuó creciendo. El día que cumplió su vigésimo primero aniversario, es decir, cuando obtuvo su "mayoría de edad", sus miembros habían llegado a la cifra de dos millones, repartidos prácticamente en todas las naciones civilizadas del mundo. En esa ocasión, BP fue honrado por el Rey George V haciéndole Barón, con el título de Lord Baden-Powell of Gilwell... Sin embargo, para todos los Scouts será siempre: BP, Jefe Scout Mundial. Cuando finalmente cumplió la edad de ochenta años, sus fuerzas comenzaron a declinar; regresó a su amada África en compañía de su esposa, Lady Olave Baden-Powell, quien había sido su colaboradora entusiasta en todos sus esfuerzos y quien, además, era la Jefe Mundial del Movimiento Guía. Se establecieron, en Kenia, en un lugar tranquilo, con una hermosa perspectiva de millas de bosques que conducen a montañas de picos nevados.

Ahí murió BP el 8 de enero de 1941, un poco más de un mes antes de cumplir sus 84 años.<sup>1</sup>

### **3. HISTORIA DEL ROVERISMO**

En 1914 son muchos los Scouts que ya no tienen edad para estar en las tropas y que, sin embargo, quieren seguir siendo Scouts. En enero de ese mismo año se funda en Londres la Sociedad amiga de los Scouts con el objetivo de mantener en contacto a los muchachos Scouts entre ellos y con el Movimiento Scout después de dejar la tropa y entrar de lleno en la lucha por la vida. La Primera Guerra Mundial, que se inició en agosto de 1914, terminó con esta Sociedad pero no con la idea de hacer algo por estos muchachos Scouts mayores.

Baden-Powell escribió en junio de 1914:

*Por medio de los centros locales de esta Asociación, esperamos proveer clubes en todos los núcleos escultas, en los cuales puedan conservarse en contacto los Jefes de Tropa, y los antiguos Scouts y todas aquellas personas que se interesen por el Movimiento. La única condición para pertenecer a dichos centros es ayudar al Movimiento Scout en la mejor forma que pueda cada uno. Es el propósito establecer entre los antiguos Scouts, rangos y deberes, por medio de los cuales puedan conservarse en contacto con los ideales del Escultismo y al mismo tiempo ser de utilidad a los Scouters y a los Scouts".*

El problema de los antiguos Scouts continuaba ocupando la atención de los Comisionados y los Scouters, lo que dio por resultado la formación de clubes de antiguos Scouts en conexión con muchas Tropas, siendo uno de los primeros el Club San Jorge, de la Tropa Primera de Colchester (Inglaterra). Estos experimentos hicieron que B. P. escribiera en la Gaceta de la Oficina Central, de enero de 1917:

*"Por largo tiempo hemos venido considerando útil construir una rama de "Scouts Mayores". Pero nos queríamos abstener hasta el fin de la guerra. Acontecimientos recientes han colocado esta cuestión en primera línea y la pregunta ahora es: ¿Qué medidas deben adoptarse en un futuro cercano? Parte del adiestramiento de los Scouts Mayores tendrían naturalmente que incluir el someterse a pruebas para adquirir insignias cuyas normas fueran*

---

<sup>1</sup> Tomado de William Hillcourt Biografía de B.P.

*superiores a las de los Scouts, y **con vistas a especializarse en alguna rama de la industria, del comercio, etc., para que esto fuera útil en su vida futura***".

Las bases del Roverismo

1. Unos meses después el Roverismo iba tomando forma sobre tres preguntas básicas:
2. Cómo mantener a los Antiguos Scouts bajo influencias benéficas.
3. Qué hacer con tantos Scouts que volvían del Servicio Militar ansiosos de reanudar el Trabajo en su Tropa.
4. Qué hacer con aquellos muchachos que a los 16 o 17 años descubrían la existencia del Escultismo y eran ya demasiado grandes para inscribirse en una Tropa formada de muchachos de edad muy inferior.

Primó desde el principio las opiniones de los comisionados y de los Scouters hasta que en septiembre de 1918, Baden-Powell publica un folleto llamado Reglamento de los Rovers donde entre otras cosas, se menciona:

- cómo organizar un Clan,
- cuales deben de ser los requisitos de un Jefe de Clan
- y cuáles son los objetivos del Roverismo.

También sugiere actividades al aire libre y da consejos acerca del uniforme, etc. Este folleto constituye el punto de partida de la sección Rover en el Movimiento Scout. Fue muy solicitado, hasta el punto que en los dos años siguientes se hicieron diez ediciones con un total de 26,500 ejemplares.

Este reglamento tenía carácter provisional y se modificó y revisó con el tiempo.

El siguiente paso fue la publicación en Abril y Noviembre de 1920 de las notas sobre el adiestramiento de los Rovers. El cambio más importante de dichas Notas fue aumentar la edad mínima de los Rovers, de los 15 a los 17 años y medio.

La rama Rover nace oficialmente

El primer Comisionado de Rovers de la Oficina Central, fue el Coronel Ulick de Burgh quien había estado con el Movimiento desde el principio. Para Baden-Powell, Ulick de Burgh era el más indicado para dirigir el Roverismo en sus primeros pasos.

A su muerte dejó atrás de sí una impresión profunda y duradera de la vida e ideales de muchos Rovers y Clanes establecidos a través del país.

La primera ocasión que tuvieron los Rovers y el Movimiento Scout en conjunto de presentarse ante el público, fue durante el Jamboree Mundial de Olimpia, en agosto de 1920. Los Rovers desempeñaron en este evento diferentes trabajos en la infraestructura y con tan buena voluntad que desde entonces, quedó establecida y reconocida firmemente esta nueva Rama.

#### Roverismo hacia el éxito

El siguiente paso en su desarrollo fue la publicación que B. P. hizo de su libro Roverismo hacia el éxito, en noviembre de 1922. Ese libro estaba dirigido a los muchachos mismos con la intención de estimularlos, inspirarlos y aconsejarlos como Rovers.

Pero Baden-Powell no ocupó espacio en su libro para fijar las actividades que habían de desarrollar los Rovers ni la forma en que sus Scouters debían dirigirlos. Como era de esperar, el libro se vendió ampliamente y logró más que nada entre los Rovers presentar a su consideración las enormes posibilidades del Roverismo.

Hasta ese momento no se habían fijado pruebas definidas de la eficiencia Rover. Pero en la edición de Programa, Organización y Reglamento de 1923, apareció la primera serie independiente de pruebas Rovers. En el Jamboree imperial de Wembley, en 1924, de nuevo demostraron los Rovers su eficacia y capacidad de servicio, quedando al cargo de las tareas de vigilancia, guías, encargados de trabajo de transporte ferroviario, etc.

En noviembre de ese año, la Investidura Rover, sugerida por B. P. fue usada por primera vez.

#### El Primer Rover Moot

En 1926 se efectuó en el Royal Albert Hall de Londres la primera reunión de Rovers en forma de Moot. Cientos de Rovers llegados de toda Gran Bretaña asistieron a la primera Investidura Rover celebrada al estilo de las investiduras de caballeros de la Edad Media. El evento concluyó con una conferencia en donde se discutieron importantes puntos y problemas. Entre los puntos discutidos figuró el de los Scouters que debían ser responsables de los Clanes nacientes. La idea era que los Rovers debían guiarse a sí mismos pero necesitaban del apoyo de los Scouters. En

este momento nació el idea del Scouter de Clan como apoyo más que como dirigente. Este concepto sigue vigente hoy en día.

El Roverismo crece

En 1927 y ante el hecho de que cada día son más los Clanes que nacen en todo el país, la organización de la Asociación de Scouts decide hacer modificaciones en el reglamento para adaptarse a la realidad de esta nueva sección. La Conferencia Scout de Bournemouth de este mismo año de 1927 aprueba la formación del sistema de grupos con Scouters diplomados como Jefes Rovers, diplomas que se entregaron por primera vez en 1928. En agosto de 1929 se celebró el Jamboree de Arrowe Park con cincuenta mil Scouts. Toda la parte administrativa y de infraestructura de este campamento, estuvo a cargo de Scouters ayudados por un considerable número de Rovers. Hecho que sorprendió a muchos, en realidad los Rovers que ahí intervinieron estaban sumamente agradecidos de la oportunidad de demostrar su gratitud al Escultismo por lo que de él habían recibido, y, al mismo tiempo, demostrar el valor de su adiestramiento.

El Roverismo se extiende en el mundo

- En agosto de 1930 se celebró un tercer Rover Moot nacional en Achengillan, en los campos Scouts de Glasgow (Escocia).
- En agosto de 1931, en Kandersteg (Suiza), se celebra la Primera Rover Moot Mundial al que asistieron tres mil Rovers de veintitrés naciones distintas.

1934 Llega "Roverismo Hacia el Éxito" a Colombia." (GONZÁLEZ, SERNA, VANEGAS y QUIROGA, 2008).

## EL CAMINO SIMBÓLICO

*Remad vuestra propia canoa; no dependáis de otros para que remen, os encontraréis al principio de un viaje lleno de aventuras que empieza en el arroyuelo de la niñez, continúa por el río de la adolescencia, cruza el océano de la virilidad y os conduce al puerto a que deseáis llegar.*

*Tropezaréis con dificultades y peligros, con bancos y tormentas; pero sin aventura la vida sería insípida. Con una conducción cuidadosa y con una alegre persistencia, no hay razón para que vuestro viaje no tenga completo éxito sin que importe qué tan pequeño sea el riachuelo de donde hayáis partido. (Roverismo*

*Hacia el Éxito, BADEN POWELL, 1922. p.14).*

#### **4. ¿POR QUÉ EL ROVERISMO?**

El Roverismo es la etapa en donde como Rovers comenzamos a involucrarnos de una forma directa con Proyectos dentro de la sociedad a la que pertenecemos como ciudadanos, y es deber nuestro demostrarlo por medio de las acciones dentro del Roverismo como complemento al desarrollo de nuestro Proyecto de Vida

##### **4.1. ¿CÓMO?**

El Rover, como joven, se encuentra en una fase de opción personal de libre integración en el medio social, y tendrá que afrontar numerosas decisiones, entre otras, de estudios, amistades, dedicación de su tiempo....El escultismo les ofrece un lugar donde seguir aprendiendo y actuando de acuerdo a unos valores que ya conoce. Este compromiso es una decisión más que tendrá que tomar.

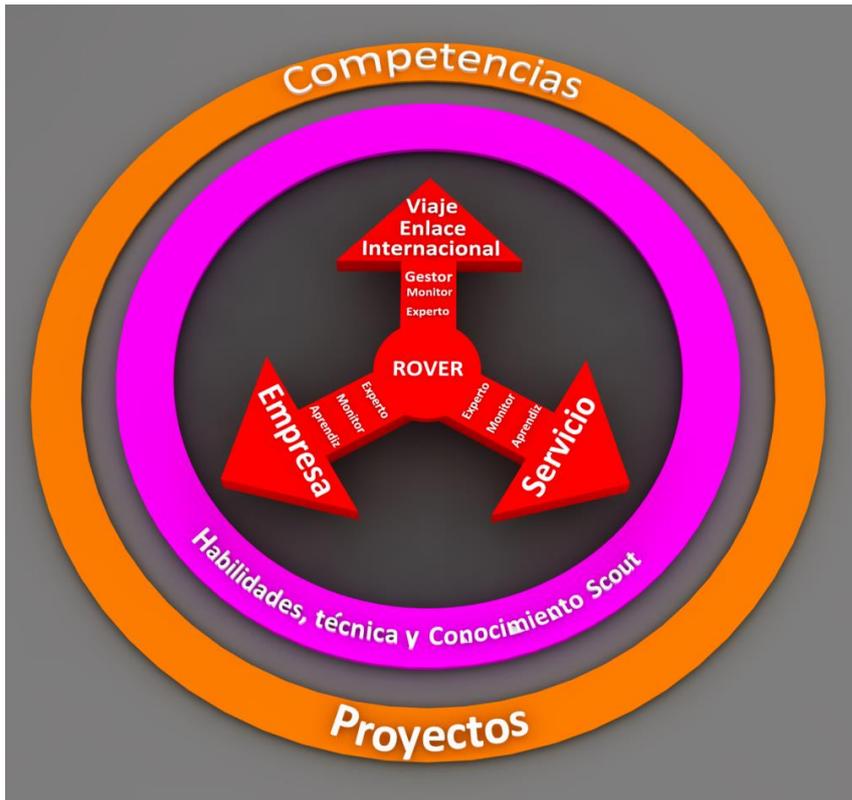


Imagen del Roverismo. Política Nacional de Programa de Jóvenes 2011. ASC.

Por medio de nuestro trabajo en valores y los Proyectos. enfocados en tres (3) ejes estructurales y dos (2) ejes transversales desarrollamos nuestro crecimiento personal.

Los ejes estructurales son:

- EMPRESA**
- SERVICIO**
- ENLACE Y VIAJE INTERNACIONAL.**

El desarrollo de cada uno de estos tres ejes nace de un proyecto previo, trabajado y desarrollado por nosotros, el cual nos lleva a involucrarnos en alguno de los ejes como consecuencia del trabajo desarrollado.

Como ejes transversales primordiales para el desarrollo de este trabajo tendremos:

- Las Habilidades, Técnica y Conocimiento Scout.**
- Las Competencias.**

## **4.2. EJES TRANSVERSALES.**

### **4.2.1 Habilidades, Técnica y Conocimiento Scout.**

Es lo que nos diferencia primordialmente de los demás, es la esencia de nuestro Movimiento y el Eje que vincula todos los demás trabajos dentro del Roverismo.

Cuando ingresamos al Movimiento Scout, aceptamos de manera voluntaria regirnos por su Ley, su Promesa y unos valores y principios.

#### **4.2.1.1 Ley y Promesa**

“Como adultos jóvenes nos encontramos en una fase de opción personal de libre integración en el medio social, y tendremos que afrontar numerosas decisiones, de estudios, amistades, dedicación del tiempo... El Roverismo nos ofrece un lugar donde seguir aprendiendo y actuando de acuerdo a unos valores que ya conocemos. Este compromiso es una decisión que debemos tomar.

De acuerdo con los valores Scout, las actividades del Clan o dentro de los equipos, estarán orientadas hacia el servicio, la empresa o el Viaje. Conoceremos el funcionamiento y participaremos de las empresas comunitarias. A través de este trabajo común, los Rovers tendremos una aproximación a ciertos colectivos: tercera edad, infancia, discapacitados, marginados, áreas desfavorecidas, problemáticas cercanas a ellos... y desde diferentes ámbitos de trabajo: animación sociocultural, medio ambiente, salud, prevención de consumo de psicoactivos, actividades deportivas... La esencia del espíritu Scout, entendido como un conjunto de principios espirituales, están recogidos en la Promesa y en la Ley.

Durante la etapa Rover, diversos momentos y actividades son especialmente indicados para profundizar sobre los valores, la ley y la promesa: las veladas, los actos comunitarios, las asambleas, Los encuentros Regionales, Nacionales,(...)”<sup>2</sup>

## **LA PROMESA**

---

<sup>2</sup> Tomado del Manual del Educador Scout. 2004. Adaptaciones del autor.

“La Promesa Scout, realizada voluntaria y conscientemente, compromete de una forma profunda. Es el compromiso voluntario a guiarse por la Ley, es un gesto, un punto de partida, un reto continuo para superarse a sí mismo y prestar servicio a los demás.

***Por mi honor (y con la gracia de Dios)***

***Yo \_\_\_\_\_ prometo hacer todo cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.”***

**LA LEY SCOUT.**

**El Rover**

1. Es una persona digna de confianza
2. Es leal
3. Sirve a los demás
4. Comparte con todos
5. Es amable
6. Protege la vida y la naturaleza
7. Se organiza y no hace nada a medias
8. Enfrenta la vida con alegría
9. Cuida las cosas y valora el trabajo
10. Es una persona limpia en pensamientos, palabras y obras

#### **4.2.1.2 VALORES**

Los valores nos guían en nuestra toma de decisiones. Según la escala de valores que tengamos, estableceremos ciertas normas de conducta que se manifestarán a través de las actitudes.

#### **LOS VALORES SCOUTS**

La sociedad en la que vivimos ofrece un gran número de valores (éxito, competencia, consumo, solidaridad, respeto, democracia, etc.), lo que obliga a ser críticos y responsables a la hora de elegir.

El Roverismo nos permite mediante sus actividades, descubrir nuestros propios valores y ponerlos en práctica. Las fuentes de valores del Roverismo son: la Promesa y Ley Scout, las Virtudes y los Principios., El Servicio, Los Proyectos, Nosotros como Rovers aprendemos rápidamente cuando vivenciamos nuestras experiencias, aunque necesitemos conocer las de los mayores para vivir las propias. Los mayores conocen tanto el camino a seguir como las dificultades de lo que hay que conseguir.

#### **“Las Principales Virtudes del Rover**

##### **Lealtad**

Con uno mismo, con los demás, ante las ideas y acciones....

##### **Abnegación**

Consiste en servir a los demás sin esperar nada a cambio.

##### **Pureza**

El Rover debe ser claro en sus pensamientos y acciones.

#### **El Lema “SERVIR”**

Expresa la auto exigencia de nosotros como Rovers y la capacidad de trabajo para el prójimo, autentico baluarte de nuestro espíritu Rover.

La construcción y avance de la sociedad se produce a través del trabajo y la colaboración de cada miembro del Clan o de los equipos de trabajo. Además en el Roverismo, la buena acción diaria se convierte en disponibilidad permanente para el Servicio. Es necesario que el Rover este suficientemente preparado para afrontar los retos que depara la vida.

Expresa la autoexigencia del Rover y la capacidad e trabajo para el prójimo, auténtico índice del espíritu Rover.

La construcción y avance de la sociedad se produce a través del trabajo y colaboración de cada miembro de la comunidad. Además, en el Roverismo, la buena Acción diaria, se convierte en disponibilidad permanente para el servicio.

Es necesario que el Rover se encuentre suficientemente preparado para afrontar los retos que depara la vida.<sup>3</sup>

### **Nuestra Divisa.**

Se extrae de las palabras de B.P. "Rema tu propia canoa". Se entiende en el sentido de estar siempre preparados para afrontar los problemas que se nos puedan presentar.

Un Rover no debe esperar nunca a que otros solucionen sus problemas o que decidan por él, debe ser el protagonista de su vida en todo momento.

Los Rovers hemos vivido desde pequeños la Ley scout. Hemos aprendido a analizar crítica y racionalmente los problemas y hemos descubierto el método para poner en marcha nuestras ideas.

### **4.2.1.3. Habilidades y Técnica Scout.**

Es claro que dentro de nuestro Movimiento Scout, tiene mucha relevancia los Campamentos, las Caminatas, nudos, amarres y en general la vida al aire libre. Para nosotros como Rovers también tiene una gran relevancia y es por ello que

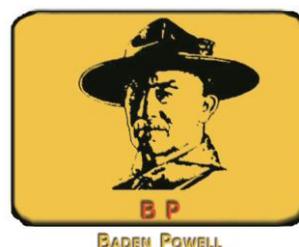
---

<sup>3</sup> Manual del Educador Scout.2004. Adaptaciones del autor.

debemos saber del tema. Por ello se hace importante en compañía de compañeros Rovers aprender si no conocemos o enseñar a los demás si fuese el caso, sobre técnicas de campismo, y vida al aire libre en general.

Es de gran interés poder involucrar este elemento de Habilidades y Técnica Scout, con alguno de los Ejes principales: Empresa, Servicio y Enlace y Viaje Internacional.

Existe una insignia de reconocimiento para el desarrollo de este trabajo, esta insignia esta desarrollada en 2 grados. El inicial cuando me capacito y conozco sobre el tema, es decir conozco las técnicas de campismo, se de alto pionerismo, practico técnicas de caminata y demás. Y el nivel avanzado que es el reconocimiento por haber involucrado en uno de los proyectos desarrollados en alguno de los 3 ejes estas técnicas.



#### **4.2.2 Competencias.**

La formación por competencias o aprendizaje para la acción que, como metodología, parte de la realidad del contexto para formarse y poder contribuir con el mejoramiento de ese contexto particular. Necesitamos que los Rovers adquieran diferentes competencias para poder desarrollar sus proyectos. Es el momento de encontrar herramientas que a futuro supongan un sustento económico adicional, un hobby que genere el desarrollo de sus aptitudes y capacidades o que aprenda a emplear su tiempo libre de una manera productiva.

Las competencias son atributos subyacentes de una persona, innatos o adquiridos, que posibilitan una actuación efectiva en el desempeño de una tarea o actividad.

Analicemos el alcance de esta definición:

- “Que sean subyacentes significa que se trata de atributos que están detrás del comportamiento, no necesariamente ocultos pero tampoco perceptibles fácilmente, y que permiten predecir la conducta en una amplia variedad de situaciones y desafíos.
- Esos atributos puede ser innatos, es decir, son naturales a la persona, o adquiridos a través de su formación o de su experiencia.
- Que la actuación se hará efectiva a escenificar que es capaz de lograr en la realidad y con validez el efecto que se desea.
- Por último, es parte esencial de una competencia el hecho de que ésta se determine en relación con el desempeño de una persona para una tarea o actividad, especialmente en el campo laboral.
- Determinar si una persona es competente no significa estudiar exhaustivamente su perfil físico, psicológico o emocional, sino saber si el conjunto de sus características le permite disponer de las condiciones requeridas para una tarea o un trabajo específico.

La adquisición de competencias, es necesaria y es parte de cada proyecto de vida.

La competencia se adquiere y se ejerce en distintos momentos, es un tiempo adicional a aquel destinado a las reuniones habituales y es un periodo muy variable, cuyo contenido y duración dependen de las exigencias de la respectiva actividad o proyecto.

### **Las competencias a desarrollar**

El Rover desarrollara las siguientes competencias en el eje que desee para desarrollar su trabajo:

- *Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada.*

- *Observar, descubrir y analizar críticamente deficiencias en distintas situaciones para definir alternativas e implementar soluciones acertadas y oportunas*

- Reconocer en el entorno las condiciones y oportunidades para la creación de Proyectos o empresas.

- Consolidar un trabajo en equipo, integrarse a él y aportar conocimientos e ideas y experiencias, con el fin de definir objetivos colectivos y establecer roles y responsabilidades para realizar el un trabajo coordinado."

Dentro de las competencias también están las que trae el Rover, de acuerdo a sus estudios, sus capacitaciones y demás, que no aplica en el proyecto que esta desarrollando, pero que van innatas en el de acuerdo a esos conocimientos previamente adquiridos.

Ejemplo: Un Rover estudiante de administración de Empresas, pero que esta trabajando en el Eje de Servicio, nadie le puede desconocer esas competencias adquiridas en su Universidad.

Para reconocer estas competencias, deben venir certificadas por la institución en donde las adquirió y desarrollo.



CAPAZ



PREPARADO



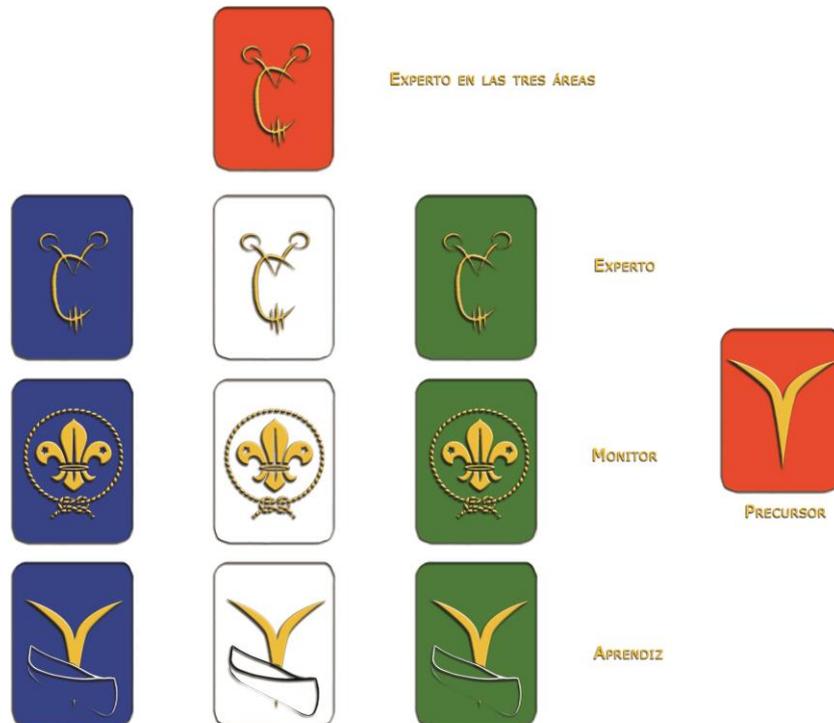
ESPECIALISTA

CAPAZ: El Rover adquiere o tiene entre una y tres competencias certificadas adicionales al Eje que esta trabajando en la actualidad.

PREPARADO: El Rover tiene entre 4 y 6 Competencias certificadas.

ESPECIALISTA: Mas de 7 Competencias Certificadas.

## 5. LOS EJES



Al iniciar en el Roverismo, tendremos un periodo denominado Precursor, en donde conoceremos sobre los 3 Ejes y aprenderemos a Gestionar Proyectos, todo esto de la mano de nuestra Comisión Regional Rover, nuestro Clan y los compañeros de otros equipos de proyectos. Si hasta ahora estamos ingresando al Movimiento Scout, es también la etapa donde conoceremos que es, cual es su Ley y Promesa y tendremos un periodo para saber si aceptamos estas mismas y si estamos dispuestos a vivir bajo estos preceptos.

Luego de terminado este periodo, escogeremos uno de los 3 ejes, el que nos interese para especializarnos y en el cual queramos desarrollar nuestro Proyecto futuro.



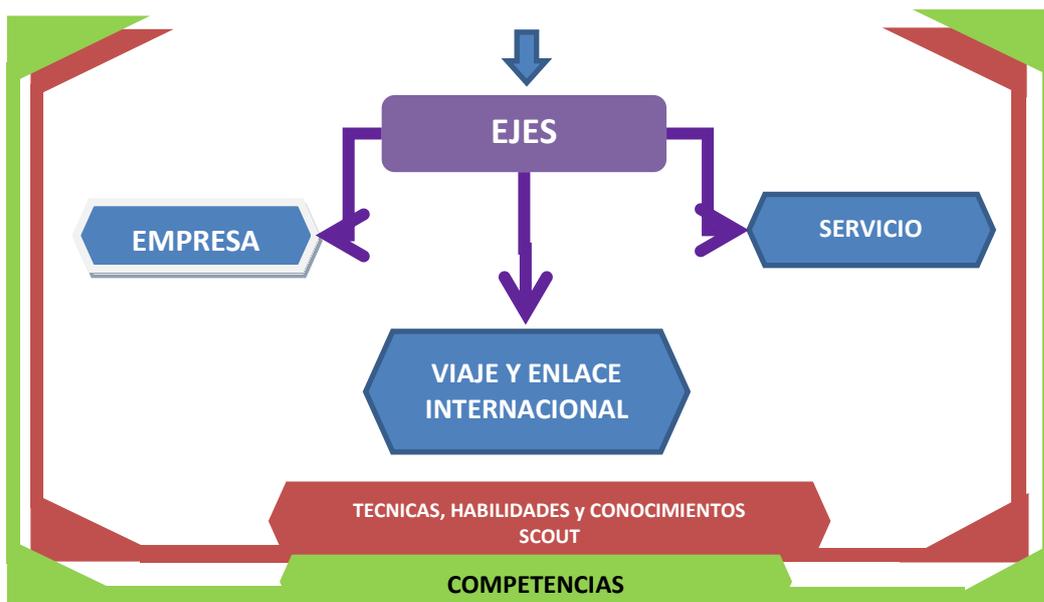
PRECURSOR

## 5.1. PRECURSOR.

Iniciamos nuestro camino en el Roverismo, es el momento de empezar a capacitarnos y profundizar en Proyectos, algo de ello se ha manejado en Caminantes o lo hemos visto en la universidad. Debemos involucrarnos en algunos proyectos para: aprender a formularlos, a desarrollarlos, gestionarlos y evaluarlos como proceso inicial antes de profundizar en alguno de los ejes. Debemos conocer sobre el Movimiento Scout, profundizar en técnica Scout y adquirir competencias validas para involucrarnos con Proyectos de otros Rovers.

También debemos conocer qué es el Movimiento Scout, qué es el Roverismo y tener claro si estamos dispuestos a vivir bajo su Ley y Promesa. Al inicio de este documento

Cuando completamos nuestra etapa de Precursor, escogemos en cuál de los 3 ejes deseamos especializarnos, vale la pena indicar que en el proceso de Precursor, ya debemos haber participado en proyectos en alguna o en todas las áreas.



**Ilustración 1. Plan de Formación Rover. Elaboración propia del autor.**

## **5.2.EL SERVICIO.**

*"Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad, pues sólo ella puede desarrollar libre y permanentemente su personalidad".* (DECLARACIÓN UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS, artículo 29.1)

Los Servicios están divididos en 3, La Buena Acción, El Servicio Social y El Proyecto de Desarrollo Comunitario.

**LA BUENA ACCION**, "es todo acto de ayuda al prójimo, que debe realizar todo miembro del Escultismo en virtud de su Promesa Scout y que va desde el clásico ejemplo de ayudar a una persona de la tercera edad a cruzar la calle, hasta donde nuestra imaginación y generosidad pueda llegar" (DNRA, 2009), Corresponde a una acción aislada que no requiere planificación desarrollada de manera oportuna y espontánea que solucionan una necesidad circunstancial y momentánea.

**EL SERVICIO SOCIAL**, es una actividad o conjunto de actividades que se desarrolla para beneficio de la comunidad, las cuales requieren una planeación mas o menos formal, y que puede ser desarrollada por de manera individual o colectiva, para satisfacer necesidades puntuales de la comunidad.

Estos servicios se caracterizan por ser acciones que realiza el Scout o los Scouts solos con o sin el concurso de otras personas, pero en las que no involucra de manera activa a los que reciben el servicio.

**EI SERVICIO DE DESARROLLO DE LA COMUNIDAD:** Los servicios de desarrollo de la comunidad tienen como objetivo introducir cambios planificados en una comunidad en pos de mejorar los niveles de vida, definiendo a la misma como el conjunto de programas, actividades o acciones destinadas a ser trabajadas con la participación de la comunidad a los fines de producir transformaciones en los niveles de vida de ésta, incorporando no sólo acciones que satisfagan necesidades de orden material sino socio-culturales, educativas, salud pública, medio ambientales entre otros.

“En este tipo de acciones, el Rover trabajará no en forma aislada, sino en unión con la comunidad para que ésta, una vez que se haya terminado el servicio y los Rovers se hayan retirado, pueda seguir las acciones comenzadas. Por lo tanto el Rover desde el proceso de la planeación, el de desarrollo y el de evaluación, los deberá realizar en unión con la comunidad para que así, ésta quede más involucrada y comprometida con las acciones que se realizarán.”(DNRA, 2010).

Es un aprendizaje – experiencial, a través del cual, los jóvenes aprenden y las comunidades progresan. No es un programa de asistencia social, sino aprendizaje a través de proyectos de promoción humana. Es la educación en valores, a través del servicio comunitario. El servicio comunitario, visto desde este enfoque, es un camino privilegiado de educación ética, pues es un aprendizaje a través de la experiencia, que implica reflexión e interiorización de la experiencia y como todo aprendizaje, debe ser significativo, y contribuir a la búsqueda de un sentido de vida, y a la construcción del proyecto de vida personal, que trascienda en la construcción de una familia y una sociedad.

La experiencia de sentirse valioso, favorece la construcción de la autoestima y colabora en la percepción del yo, demostrando que como Rovers podemos hacer algo y de esa forma estimular nuestro compromiso con la realidad que nos rodea.

Cada proyecto debe ser planificado a la luz de la doble intencionalidad, con objetivos claros y definidos que atiendan por igual las necesidades comunitarias y las necesidades de crecimiento de los jóvenes. Debe ser correctamente monitoreado, para estar atento a corregir y mejorar su implementación, si fuera necesario. Los proyectos pueden tener diferentes niveles de exigencia y compromiso, depende de cada contexto en que se desarrollen.

La razón por la que estas acciones se deben planear, realizar y evaluar con la comunidad es la siguiente: cuando un Scout llega a una comunidad de cualquier tipo, ésta se encuentra ya organizada en alguna forma, ya sea que esa organización sea social, política o religiosa. Este orden hay que tenerlo en cuenta para cualquier acción que se pretenda realizar si es que se quiere tener éxito en el trabajo

emprendido, no es posible que se haga algo en contra de lo que ya tienen bien coordinado; más aún, si se supone que el trabajo que realizará el Scout es temporal y se pretende que la acción siga adelante cuando el Scout se haya retirado, hay que tomar los elementos existentes en el seno de la comunidad para garantizar la continuidad de esa acción, y un elemento muy importante es la organización misma que ya existe en ella.

Por consiguiente es importante enfatizar que los jóvenes tienen el derecho y el deber de ser sujetos activos del proceso de su propio desarrollo y el de su comunidad.

Como expresión de los principios sociales del Movimiento, el método Scout propicia que los jóvenes asuman una actitud solidaria, realicen acciones concretas de servicio y se integren progresivamente en el desarrollo de sus comunidades.

El servicio es una forma de explorar la realidad, conocerse a sí mismo, descubrir otras dimensiones culturales, aprender a respetar a los otros, experimentar la aceptación del medio social, construir la autoimagen y de estimular la iniciativa por cambiar y mejorar la vida en común.

Los jóvenes merecen oportunidades para redefinir su rol en la sociedad, como constructores de una convivencia más humana para todos.

Dentro de esta conceptualización, debemos entonces aclarar cierta terminología que puede confundirse y que es indispensable para enmarcar la a la Comunidad.



APRENDIZ EN SERVICIO

### **5.2.1.**

### **APRENDIZ EN SERVICIO**

El Rover se involucra con un Servicio activo es decir que se encuentre en proceso de aplicación, aprende sobre el manejo del mismo, la planeación y la evaluación de los proyectos enfocados al área de Servicio.

Comparte con varios equipos de trabajo y es participante activo de estos. Busca en la Región o con su equipo, capacitaciones acordes a los servicios que esta desarrollando.



MONITOR EN SERVICIO

### 5.2.2

### MONITOR EN SERVICIO

De acuerdo a sus competencias es parte de la Dirección de un Servicio de Gran impacto, vinculándose desde el inicio del mismo hasta su terminación.

Adquiere competencias de Gerencia y Gestión.



EXPERTO SERVICIO

### 5.2.3.

### EXPERTO EN SERVICIO.

Lidera un Servicio de alto impacto, lleva la propuesta desarrolla el proyecto y desarrolla el Servicio, involucra Rovers Monitor en la parte directiva y a Rovers Aprendiz en la parte operativa del proyecto. Guía y dirige toda la propuesta.

## 5.3.EMPRESA

*“Por Roverismo no quiero decir vagabundear sin finalidad, lo que quiero decir es encontrar uno su camino por senderos con objetivo definido y teniendo una idea de las dificultades y peligros que va a encontrar en él”.*

B.P.

## EMPRENDIMIENTO

Se puede definir el emprendimiento como la manera de pensar, sentir y actuar, en búsqueda de, iniciar, crear o formar un proyecto a través de

identificación de ideas y oportunidades de negocios viables en términos de mercados, factores económicos, sociales, ambientales y políticos, así mismo factores endógenos como capacidad en talento humano, recursos físicos y financieros, que le permiten al emprendedor una alternativa para el mejoramiento en la calidad de vida, por medio del desarrollo de un plan de negocio o la creación de empresas. Es así como el emprendimiento hoy día se ha convertido en una opción de vida.

Para convertirse en un Experto en Empresa hay que tener en cuenta los factores que afectarán a su vida en el futuro. Lo primero es analizar si se tienen las cualidades necesarias (Interés, responsabilidad, Competencias...) y si está decidido a salir de su posición actual, es decir sacrificar ciertas comodidades para llevar a cabo su idea de negocio.

### **LA IDEA INICIAL**

Para crear una empresa Rover se debe iniciar de una idea (innovación de un producto, servicio a realizar.) que puede suponer una ventaja sobre los productos que existen en el mercado, o mejorar un producto o servicio ya existente.

Para crear una empresa hay que tener claro ¿Qué hace mi propuesta diferente de las que existen?. El Rover debe analizar los cambios en el entorno, por ejemplo, estos son los más significativos:

Cambio en los ingresos personales.

Cambio en el tiempo libre.

Cambio en el nivel educativo.

Cambio en el mercado de trabajo

Cambio en el ámbito económico del país.

Una vez que se tiene bien definida la idea hay que realizar un análisis para concretar si se crea o no.



APRENDIZ EN EMPRESA

### **5.3.1 APRENDIZ DE EMPRESA**

El Rover se involucra con una Empresa que se este desarrollando, aprende sobre el manejo de la misma, la planeación y la evaluación de los proyectos enfocados al área de Empresa.



MONITOR EN EMPRESA

### **5.3.2. MONITOR DE EMPRESA**

De acuerdo a sus competencias es parte de la Dirección de una Empresa, vinculándose desde el inicio del mismo hasta su terminación. Adquiere competencias de Gerencia y Gestión.



EXPERTO EN EMPRESA

### **5.3.3. EXPERTO DE EMPRESA**

Lidera su propia empresa, lleva la propuesta desarrolla el proyecto, involucra Rovers Monitor en la parte directiva y a Rovers Aprendiz en la parte operativa del proyecto. Guía y dirige toda la propuesta.

## **EMPRESA ROVER**

Los Rovers son audaces y les gusta enfrentarse a los riesgos. La empresa Rover es una acción original, proyectada y realizada en común. Los arrastra a intentar lo inaccesible desde la cima de una montaña a la bajada de un río, desde hacer un taller de artesanías, hasta lanzarse a conocer personas y otras formas de vida. Los Rovers saben ayudarse mutuamente y ponerse al servicio de los demás.

La Empresa es entonces una acción sobre el entorno: el campo de trabajo o el servicio prestado a la comunidad.

La Empresa es para cada Rover una ocasión de progresar; deja huellas en el corazón de cada uno de ellos. La Empresa debe permitir a los Rovers, abrirse a los demás, tener sed de comprender a aquellos con los que se encuentran, adquirir competencias para ponerlas al servicio de los demás. Es decir, ha de posibilitarles no solo encontrarse consigo mismo y con los otros sino también ser buscadores de la trascendencia.

### **PARA QUE UNA EMPRESA ROVER TENGA ÉXITO:**

Primera etapa: Elegir la idea.

Segunda etapa: Diseñar el Plan de Negocios

Tercera etapa: Presentación del Plan de Negocios al Consejo de Clan

Cuarta etapa: Ejecución y Verificación de la Empresa

Quinta etapa: Evaluar la Empresa y Festejar.

### **PASOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA EMPRESA ROVER**

1. **Elegir la idea:** es lo primero que hay que tener en cuenta. Para Badén Powell el escultismo debe partir de los centros de interés de los jóvenes, por tal motivo la idea puede buscarse de los intereses o sueños de los Rovers, como también de las necesidades de su entorno (familiar, de Clan, grupal o comunitario). La idea debe ser realista y poder presentarse como viable.

Algunas Empresas que se pueden realizar son:

- Empresas deportivas.
- Empresas de servicio.
- Empresas técnicas.
- Empresas económicas.
- Empresas de arte y cultural.
- Empresas ecológicas.

2. **Diseñar el Plan de Negocios:** es plasmar por escrito de manera concisa pero clara los objetivos que quiere alcanzar la Empresa Rover y cómo piensa lograrlo. El plan de negocios sirve para estudiar y planificar la viabilidad técnica, económica, y financiera. Este plan de negocios será la carta de presentación de la futura empresa ante el consejo de Clan.

Un plan de negocios debe incluir:

- Descripción de la empresa y del producto o servicio que se va a realizar.
- Estudio de Mercado: oportunidad de negocio. Se debe tener claro a quien se dirige y los clientes potenciales.
- Plan de Marketing: es como se va a vender el producto o servicio, se deben establecer las líneas de publicidad y relaciones públicas.
- Definición de los medios técnicos: es establecer cuáles son los medios técnicos necesarios para el desarrollo de la empresa, su costo y su financiación; además, un plan de compras y almacenamiento.
- Estudio económico financiero: analizar cuál es el capital que necesito para iniciar y la forma de captarlo, además, sus ganancias e inversión en el objeto social de la empresa.
- Organización y Recursos Humanos: organigrama y distribución de tareas, funciones y responsables.

***“Lo principal de la Empresa Rover es el Capital Humano”***

Dentro de tu Empresa será necesario tener algunos cargos claros y definidos para su desarrollo correcto, acá te daremos algunos de los cargos más generales en

las Empresas Rovers, pero como Presidente de tu Empresa Rover tienes toda la potestad de crear, suprimir o modificar los cargos necesarios de tu Empresa.

- *Gerente de la Empresa:* Es quien coordina el desarrollo de la Empresa y está al tanto del trabajo de cada comité, se encarga de entregar el informe al consejo de Clan de cómo se está o se desarrollo la Empresa.

- *Secretaría de la Empresa:* Es quien toma nota en las reuniones de la Empresa y realiza las respectivas actas, se encarga de recibir el informe de cada comité.

- *Tesorería de la Empresa:* Es quien lleva el control de ingresos y egresos manejados en la Empresa, mediante un libro con las normas mínimas; mantiene informado al Jefe de Clan de dichos manejos económicos.

- *Coordinador de Logística y Recursos:* Posee un completo inventario de los elementos que posee el Clan para la Empresa o indica cuales materiales hacen falta para el correcto desarrollo de la actividad, además, genera las estrategias logísticas para la correcta ejecución de los procesos en la Empresa.

- *Coordinador de Relaciones públicas y difusión:* Se encarga de mantener los contactos necesarios para el desarrollo de la Empresa y motiva a otras personas a participar de ellas, siempre está difundiendo los progresos de la empresa así como los logros obtenidos en otros niveles de la Empresa.

Algunos de estos cargos podrán ser suplidos por los cargos que ya se tienen en la Empresa Administrativa del Clan, pero será decisión del Consejo de Clan la manera de manejarse estos cargos.

3. **Presentación del Plan de Negocios al Equipo:** luego de estructurar un buen plan de negocios y de ser asesorado por tu Jefe de Clan, presenta ante el Consejo de Clan tu Empresa de manera clara y concisa pero muy ingeniosa, ya que

de ello depende que otros Rovers se animen a participar de tu Empresa o por lo menos a tener un apoyo de tu Clan.

4. **Ejecución y Verificación de la Empresa:** Ya en este nivel tu empresa solo necesita de tu empuje para salir adelante, es realmente donde tú como Empresario te enfrentes con la realidad social y propones nuevas soluciones y cambios para la credibilidad, ejecución y luego crecimiento de la Empresa Rover. Esta etapa es la dinámica misma de la realización emotiva, decidida, enérgica y consciente de todo lo que se plasmó en el Plan de Negocios; los Rovers construyen buenos planes de negocios pero cuando llegan a su ejecución su actitud es poco decidida para su realización, tener un buen Plan de Negocios es como tener un buen barco para navegar pero el barco no navega por sí solo, necesita ese gran capitán que esté pendiente de los detalles que se presentan durante esa gran aventura de conducirlo por los mares; pero no solo es fundamental el capitán, ya que el solo tampoco podría llevar este navío, se necesita de un equipo comprometido con la Empresa para lograr los éxitos deseados cuando aún era un sueño esta empresa.

5. **Evaluar constantemente:** Te habrás preguntado porque hasta ahora no hemos hablado de la Evaluación como un elemento necesario del proceso de construcción y ejecución de la empresa, la respuesta es simple: la evaluación es un proceso transversal a todo este desarrollo, evaluar debe ser un acto continuo y medido, para así paso a paso verificar el proceso y hacer las correcciones inmediatas para la reorientación de la Empresa.

## 5.2. VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL.

En 1994 en **Marruecos** se redacta una carta a raíz del Simposio Internacional "*Movimiento Scout. Juventud sin fronteras, Cooperación y Solidaridad*".

La **Carta de Marrakech** expresa la determinación del Movimiento Scout de profundizar en la cooperación, por una parte entre Asociaciones Scouts Nacionales

y, por otra, entre dichas Asociaciones y otras organizaciones al servicio de la educación de los jóvenes para construir un mundo "sin fronteras".

El Rover conoce su comunidad cercana, es el momento de viajar y si se quiere iniciar proyectos a nivel Nacional e Internacional, vincularse con Proyectos de Rovers de todo el país y de otros países, cambiar su visión y construir a partir de un contexto diferente al propio, conocer, e interactuar con sus diferentes culturas, costumbres y tradiciones.



**5.2.1.** APRENDIZ EN VIAJE Y ENLACE  
INTERNACIONAL **GESTOR DE VIAJE**

El Rover inicia su etapa en este eje, programando y coordinando su viaje, es decir Gestionando, es la etapa en la cual se plantea y se presenta la propuesta del Proyecto con tiempos, costos y demás.



**5.2.2.** MONITOR EN VIAJE Y ENLACE  
INTERNACIONAL **MONITOR DE VIAJE**

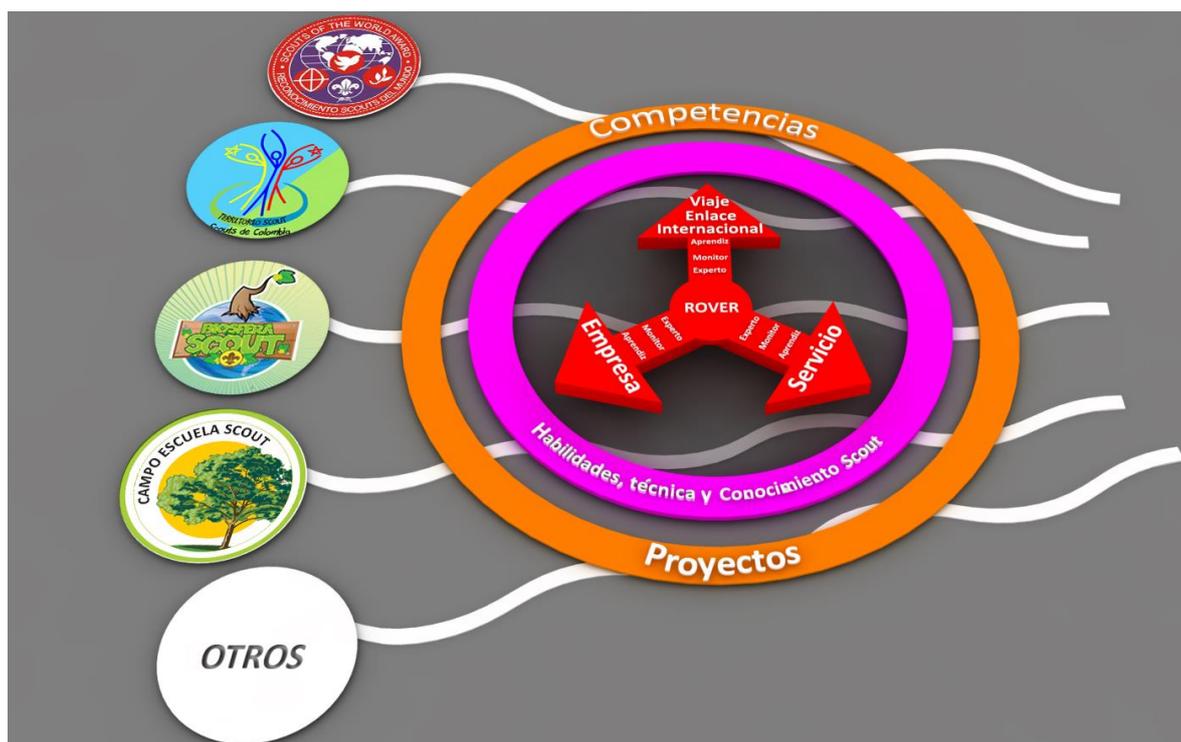
El Rover ha conocido diferentes entornos de nuestro país y si se pude del exterior, sus viajes han cambiado su mentalidad es mas abierto a los cambios y a la globalización.



### **5.2.3.** EXPERTO EN VIAJE Y ENLACE INTERNACIONAL **EXPERTO EN VIAJE.**

Con la experiencia y conocimientos que le han dado los viajes, puede desarrollar proyectos con Rovers de otros países y ser parte en varias oportunidades de los Equipos Internacionales de Servicio de diferentes eventos.

## 6. SUBCOMISIONES DE APOYO Y DESARROLLO ROVER.



Dentro del trabajo de la Comisión Nacional Rover y apoyados por la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, existen unas áreas de interés para el desarrollo de los Rovers, las cuales se pueden involucrar en alguno de los Ejes, siendo el de mas utilización el Eje de Servicio, pero sin desconocer que cualquiera de estos desarrollos se puede involucrar a cualquier eje.

### 6.1. SCOUTS DEL MUNDO.

Se desarrolla directamente desde la Comisión Nacional Rover

El Reconocimiento Scouts del Mundo es un reconocimiento internacional para jóvenes accesible con la intención de convertir la "globalización" en un cambio positivo para la humanidad. Busca ayudar a las Organizaciones Scout Nacionales a enriquecer sus programas de Roverismo, abriendo nuevos campos de acción y responsabilidad genuina para los jóvenes a través de alianzas con otros actores de la sociedad civil. El Reconocimiento Scouts del Mundo no es un proyecto temporal.

#### **Objetivos:**

- Educación Ambiental.
- Educación para el desarrollo.
- Educación para la paz.

#### **Educación Ambiental:**

El medioambiente es central en el Programa Scout y un elemento clave en el desarrollo de buenos ciudadanos del mundo. Desde los comienzos del Movimiento Scout los jóvenes han convivido al aire libre, aprendiendo de la naturaleza y haciendo acciones a favor del medioambiente local y global. Hay mucho más retos ambientales hoy en día que al inicio del Movimiento Scout, haciendo aún más importante el mantener el medioambiente parte central del programa educativo del

Movimiento Scout, fortalecer la energía existente y hacer del Movimiento Scout una fuerza de cambio positiva.

#### **Educación para el desarrollo:**

Desarrollo no solo significa desarrollo tecnológico y crecimiento económico. Dicha concepción ha causado mucho daño al imponer el modelo occidental en otras culturas. Sociedades industriales occidentales sufren de un subdesarrollo moral e intelectual que también debe ser atendido. El verdadero desarrollo puede ser definido como el proceso que permite a una comunidad adquirir mayor autonomía en relación a las condiciones ecológicas, sociales y políticas de su entorno, así como migrar de condiciones menos humanas a condiciones más humanas.

En este sentido, la educación para el desarrollo es requerida en todo el mundo, sin importar cuál sea el estándar de vida en un país determinado.

#### **Educación Para la Paz:**

Atendiendo el llamado de Baden-Powell hacia nosotros, debemos de desarrollar constructores de paz. Paz no es la ausencia de guerra; paz no es un llamado a la calma, o a una manta de silencio arrojada sobre la injusticia para silenciar a aquellos que se rebelan. No hay paz sin justicia. La iniciativa del Reconocimiento Scouts del Mundo será capaz de identificar y rechazar prejuicios étnicos y nacionalistas, que causan la aceptación de la injusticia cuando es aplicada a un extranjero

### **6.2. ACCION SOCIAL.**

Equipo multidisciplinario perteneciente a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, que mediante su trabajo y convenios busca realzar la imagen de nuestra Asociación, con el apoyo de ellos, los Rovers se vinculan en Proyectos en alguno de los Ejes, puede ser muy importante para los Rovers Precursor en sus inicios.

### **6.2. EQUIPO SCOUT DE EMERGENCIA E.S.E.**

Pertenece en su parte Programática a la Comisión Nacional Rover, pues su principal fuerza de trabajo son los Rovers, es el esquema perfecto del Eje de Servicio y muestra como a través de sus procesos se puede llegar a ser un Experto en Servicio.

### **6.3. BIOSFERA SCOUT.**

Esta Sub Comisión trabaja de la mano con la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes en los procesos, programas y Proyectos que involucren Medio Ambiente, para el Roverismo es fuente de aprendizaje, capacitaciones y apoyo en el desarrollo de los Diferentes proyectos.

## **7. EQUIPOS REGIONALES.**

### **7.1. La Comisión Regional Rover.**

Las Comisiones Regionales Rover son las responsables, de generar procesos acordes para el desarrollo y trabajo de los Proyectos de los Rovers en cada uno de los Ejes. Entre estos desarrollos esta:

- Recibir las propuestas de los Rover o del Equipo Rover, que desea desarrollar, para brindarles la capacitación Necesaria para el desarrollo y aplicación del Proyecto.
- Ser fuente constante de capacitaciones, cursos y entrenamientos para los Rovers.
- Coordinar con los Dirigentes Rover de la Región, para que acompañen los diferentes procesos de los Proyectos.
- Son los responsables de los reconocimientos a los Rovers, de acuerdo a su trabajo en las áreas específicas.

Dentro de las Comisiones Regionales, debe existir un equipo de muchachos coordinado por un Rover, elegido en la Asamblea anual de la Región, este Rover será el representante de la Región, ante la Asamblea Nacional Rover.

### **7.1.2. LA RED REGIONAL DE JOVENES.**

Dentro de las Comisiones Regionales Rover, debe existir un equipo de Jóvenes coordinado por un Rover, el cual será elegido en la Asamblea Anual de la Región, este Rover asumirá como Coordinador Regional de la Red de Jóvenes y será el representante de la Región que representa ante la **RED NACIONAL DE JOVENES**. La Red Regional es abierta para todos los Rovers que deseen participar, pero tendrá un Comité de Coordinación, cuyos miembros elegidos por los mismos Rovers, serán los encargados de coordinar los Ejes a nivel Regional en coordinación con la Comisión Regional Rover.

### **LA ASAMBLEA REGIONAL.**

Cada Año, la Región Rover, tendrá su Asamblea Regional, en donde darán a conocer a todos los miembros asistentes, los proyectos realizados, las propuestas que vienen y en donde se llevaran a cabo las elecciones Regionales, para escoger:

- COORDINADOR REGIONAL DE LA RED DE JOVENES.(CRRJ) Se elige cada dos años. Para darle continuidad a los Procesos.
- Comité de Coordinación. Rovers encargados de coordinar cada una de los Ejes. Se eligen cada año, se pueden reelegir.
- Candidato de la Región, para la Asamblea Nacional Rover. Ira como delegado de la Región y en compañía del CRRJ serán los representantes de la misma. Puede ser elegido como Consejero Nacional.

### **7.1.3. RED NACIONAL DE JOVENES.**

Asumiendo todo lo relacionado con la RED INTERAMERICANA DE JOVENES, la Unión de los Coordinadores Regionales será el equipo de Coordinación de la Red Nacional de Jóvenes. Su coordinador se elige entre los Coordinadores Regionales de la Red en la Asamblea Nacional, la duración es de 2 años.

### **LA ASAMBLEA NACIONAL. ENROVER.(Encuentro Nacional Rover).**

Cada año, antes de la Asamblea Nacional Scout (o en paralelo), se llevara a cabo la Asamblea Nacional Rover en donde se conocerán los resultados del año anterior, sobre Proyectos, Gestión, y los resultados y conclusiones de los Servicios, Empresas y demás llevados a cabo. En este espacio se llevaran a cabo las elecciones Nacionales para:

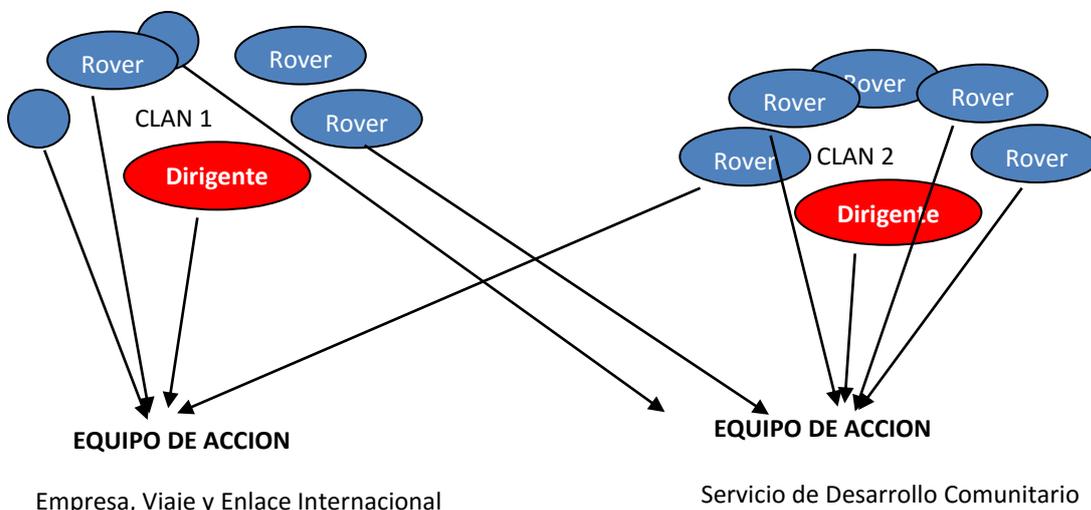
- COORDINADOR NACIONAL DE LA RED DE JOVENES. Se elige entre los Coordinadores Regionales, la duración es de 2 años para darle continuidad a los procesos. Asume al ser elegido como Representante ante la RED INTERAMERICANA DE JOVENES.
- CONSEJERO SCOUT NACIONAL. Se elige entre los representantes de las Regiones elegidos en sus respectivas Asambleas Regionales. NO PUEDE SER COORDINADOR DE LA RED. Las funciones son las que dicta el Estatuto de la Asociación para el cargo en mención. La duración es de 1 año.

### **7.2. Los Clanes.**

Es el Grupo con el cual el Rover comparte motivaciones particulares, como, compañeros de estudios, vecinos de barrio, compañeros de Tropa o Comunicad del mismo Grupo Scout, entre otros. El Clan es el equipo que nos permite trabajar todo el Eje transversal de Habilidades, Técnica y Conocimientos Scouts, pues permite recordarle día a día, su adhesión a una Ley y una promesa y el cumplimiento de las mismas.

Un Clan Organizado y con capacidad suficiente puede desarrollar sus propios proyectos en los Ejes, siempre y cuando TODOS los Rovers deseen participar de

este, si no es así, existen los diferentes equipos de trabajo en la Región, para que el Rover se vincule en los Proyectos, de los Ejes que a él le llaman la atención, pero siempre pertenecerá a su Clan si el así lo desea y podrá realizar otro tipo de actividades con ellos.



Los Rovers se pueden vincular a diferentes equipos de acción al igual que los Dirigentes, que de acuerdo a sus Competencias pueden ser apoyo para esos Equipos.

### 8. ELEMENTOS DE IDENTIDAD.

Hay una serie de elementos que diferencia nuestra Rama y que nos recuerdan nuestro trabajo día a día, por eso los vemos representados en las insignias, libros y demás temas de Roverismo, no necesitamos tenerlos de una manera física, para saber el significado que tienen para nosotros los Rovers.

**EL LEMA.** "SERVIR". Como se menciona en algunos apartes de este documento ese es nuestro fin y como tal, se deben enfocar nuestros proyectos, para día a día cumplir con nuestro lema.

**EL COLOR.** Existen diferentes explicaciones e historias, sobre el uso del Color rojo en el Roverismo, sintetizando podemos decir que este color simboliza la sangre ferviente del Rover. El color rojo es el color que alcanzan los metales al fundirse, templarse y purificarse, y el color del fuego y de la sangre, por lo que se le asocia a la energía, el esfuerzo, el sacrificio, la fortaleza y el compromiso. En heráldica el rojo también simboliza valor y coraje. Para los Scouts simboliza la pasión con que los jóvenes actúan en la rama Rovers para vivir su compromiso solidario.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> <http://crsancayetano.jimdo.com/biblioteca/>

## LA ORACION

*Dame señor un Corazón **VIGILANTE***

*Que ningún pensamiento vano me aleje de ti*

*Un Corazón **NOBLE***

*Que ningún afecto indigno rebaje*

*Un corazón **RECTO***

*Que ninguna maldad desvíe*

*Un corazón **FUERTE***

*Que ninguna pasión esclavice*

*Y un Corazón **GENEROSO** para servir*

**EL BUHO** Por principio es símbolo de la soledad, peor mas que eso es un animal que tiene una serie de habilidades y características que lo han llevado a representar con su imagen miles de características, que de por si, debería tener un Rover en su quehacer diario, entre ellas tenemos.

- Sabiduría e inteligencia.
- Independencia
- Serenidad
- Gran Observador
- Entre otras.

El Guaraguao: Este símbolo también fue adoptado como parte del "Primer Manifiesto Rover Colombiano" y adoptado entonces como el Máximo Símbolo del Roverismo Colombiano. Se basa en el famoso lito de la cultura de San Agustín (Única cultura prehispánica que conoció el uso de la rueda) y representa un ave que tiene una serpiente en el pico. ¿Que ave es? realmente no se sabe, puede ser un cóndor, un águila, un gallinazo, ...o un Búho... - El ave con una serpiente en el pico es un modelo repetitivo en las culturas precolombinas) en ese tiempo, los 60's, los antropólogos dieron por llamarlo "El Guaraguao" y nosotros lo tomamos así. El Icono Rover es un círculo rojo donde en negro se representa el ave, (ojos, pico y garras) sosteniendo una serpiente. Esta serpiente fue cambiada de lado para poder representar una "C" de "Carácter" que es el objetivo último e idéntico del Roverismo y el Escultismo El pico representa la "V" de Virtud y los ojos están siempre abiertos.<sup>5</sup>

**LA HORQUILLA** Es un elemento que nos recuerda los escollos diarios, las decisiones continuas que debemos tomar en la vida, las elecciones que debemos hacer y las consecuencias que vendrán de esas decisiones. El apoyo constante que tenemos de nuestros pares y Jefes.

**LA BANDERA** Cada Clan tendrá su Bandera, elaborada bajo las medidas y estándares autorizados por el Manual Pertinente de la ASOCIACION SCOUT DE COLOMBIA.

---

<sup>5</sup> <http://es.scribd.com/doc/38592982/Simbologia> trash craft 2004

## **9. LA PARTIDA ROVER**

“El escultismo te ha brindado todo lo que él tiene para dar.

Ya eres una persona capaz de asumir su papel en la comunidad como todo un ciudadano: fraterno con los demás y respetuoso de sus leyes.

Empieza a caminar tu propio camino, y deja espacio para los que vienen tras de ti.

En una serena noche, con todo tu Clan, así como un día llegaste a él, así te irás. Que te acompañe el grupo tus padres y amigos, ellos serán testigos de lo que has logrado.

En ceremonia especial del Clan, harás tu partida Rover. Y ya verás lo que el futuro te depara.

Te deseamos en tu vida de ciudadano los mayores éxitos y que les brindes a tu comunidad y a tu país lo mejor de ti.

...No es más que un hasta luego no es más que un breve adiós muy pronto junto el fuego nos reunirá el Señor...” (DAZA, 2010)

Por eso nuestro Roverismo es el momento de poner en práctica todo este aprendizaje adquirido en las otras Ramas del Movimiento o en otros apartes de nuestra vida, es por llamarlo de alguna forma el Rural del Movimiento Scout.

## **10. LOS ROVERS Y EL APOYO DEL ADULTO**

Es evidente que las funciones de los Dirigentes y los Asesores Rover, son exigentes, ayudar a los adultos jóvenes a tomar conciencia de su potencial y encontrar su camino en la vida no es una tarea de segunda categoría, e pide entonces un perfil de Dirigente con unas cualidades precisas.

“Para participar como dirigente en un Clan Rover, se necesitan adultos o adultos jóvenes, psicológicamente maduros y moralmente rectos, interesados en la educación de los jóvenes y que posean aptitudes básicas para trabajar en equipo y habilitar a otros para dirigir.

Entre las capacidades mencionadas es necesario detenerse en dos de ellas.

Primero, que debe tratarse de *adultos* o *adultos jóvenes*, entendiendo por tales personas que hayan superado su adolescencia y consolidado su identidad, esto es, que desde su madurez puedan hacer una contribución significativa a los jóvenes en su paso por la adultez emergente, lo que no podría ser hecho por jóvenes que estén viviendo el mismo proceso. No hay una edad que permita asegurar esta condición, pero es poco probable que ella pueda obtenerse antes de los 25 años, edad que por lo tanto se debe exigir como mínimo para ser Dirigente Rover." (GUÍA PARA DIRIGENTES DE LA RAMA ROVER, 2009, p. 170)

Del mismo modo, el adulto que trabaja con niños, niñas, jóvenes y adultos debe estar capacitado para las tareas educativas que asume. Por eso vemos que los adultos que participan en el movimiento como dirigente Rover debe ser una persona que:

- "Dispone y organiza adecuadamente el tiempo para las exigencias de su rol.
- Da testimonio atractivo en su vida personal y social, de los valores de la Ley y la Promesa.
- Ha logrado identificarse y es reconocido/a por su Equipo de trabajo, como una persona sana, psicológicamente equilibrada y afectivamente madura o está en vía de serlo.
- Valora la familia y mantiene una situación familiar clara y estable.
- Se identifica con los intereses de los niños, niñas, jóvenes y adultos, manteniendo la madurez y criterio para acoger, discernir y orientar las inquietudes infantiles/juveniles y de otros adultos
- Es capaz de trabajar y establecer relaciones asertivas con otros adultos.
- Tiene condiciones personales para animar las actividades de los niños, niñas, jóvenes y adultos

- Demuestra capacidad e interés para integrarse o dirigir el trabajo en equipo.
  - Desarrolla progresivamente sus habilidades de liderazgo.
  - Asume personalmente su formación integral permanente. "
- (GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE, 2004).

"La segunda condición especial guarda relación con la capacidad de la persona para *habilitar a otros para dirigir*, y de empoderara otros para que asuman tanto las tareas propias de su crecimiento como sus funciones en sus equipos de acción." (GUÍA PARA DIRIGENTES DE LA RAMA ROVER, 2009, p. 171)

Los adultos de apoyo, o Dirigentes Rover, deben funcionar de manera diferente que los adultos en las otras ramas del movimiento scout, dado que es un adulto trabajando con adultos jóvenes, mayores de edad y consientes de la importancia de su desarrollo individual, por lo tanto, se establece entre ellos una relación de colaboración mutua.

El papel de los adultos en la Rama Clan, es apoyar a los Rovers para desarrollar todo su potencial en todas las áreas de su personalidad – para crecer como seres humanos autónomos, solidarios, responsables y comprometidos.-

B.P insistía en el hecho de que cada joven debe ser el actor principal de su desarrollo, y hacia hincapié en el concepto de "auto-educación", definida en estos términos: "eso es lo que un niño aprende por si mismo... lo que va a quedar en él y le guiará más adelante en la vida, mucho más que cualquier cosa que se le imponga a través de la instrucción de un maestro" (POWELL, 1908, p. 4)

Educar en el Movimiento Guía - Scout no es buscar prioritariamente producir un cambio en otra persona, sino fundamentalmente un proceso de acogida a la persona desde su propia realidad, presentar vivencialmente los valores del Movimiento Scout creando las oportunidades para aprenderlos en la práctica y descubrir así las propias capacidades y limitaciones, aprovechándolas para ser el gestor de su desarrollo permanente, integral y armónico.

“El adulto voluntario que participa en el proceso educativo no formal, se incorpora alegremente a la vida de los jóvenes, manteniéndose plenamente adulto, dando testimonio de los valores que el Movimiento propone y ayudando a descubrir y revelar, nunca ejerciendo control autoritario, sino una responsable evaluación y retroalimentación. Este estilo de presencia adulta facilita el diálogo y la cooperación entre las generaciones y expresa el verdadero sentido de la autoridad adulta, la que existe como un servicio para la libertad de los jóvenes.” (GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE, 2004, p. 6).

Cuando se trata de DESARROLLO INDIVIDUAL de los rovers, los adultos tienen dos objetivos principales:

1. Ayudar a establecer que nivel de autoeducación es el apropiado para un individuo de Clan en un tiempo determinado, a través de la identificación de las necesidades de desarrollo, y en colaboración con el joven, esto con el fin que estas necesidades se satisfagan a través del PLAN DE DESARROLLO INDIVIDUAL (o personal), establecido en la política nacional de programa de jóvenes vigente.
2. Garantizar al Rover y a los grupos de Rovers asociados un ambiente positivo y atractivo para el trabajo colectivo.

Como es tratado en los demás documentos de apoyo de la rama Rover y a diferencia de las otras Ramas anteriores, las posiciones de liderazgo en el Clan, son asumidas por los Rovers, esto quiere decir que el Rover deberá asumir todos los puestos de responsabilidad, con la ayuda de los dirigentes y asesores adultos, los cuales tienen como función apoyar a los Rovers para establecer y mantener el Roverismo y los Equipos Rovers de Acción y hacerlos funcionar de una forma dinámica, como una organización de aprendizaje y desarrollo personal y grupal.

Por consiguiente, el Dirigente Rover, debe estar en capacidad de:

- Ayudar a los individuos a identificar los retos personales y crear planes personales, asociados a los campos de descubrimiento, acción y responsabilidad que les permiten desenvolverse a nivel personal, grupal y en actividades con la comunidad.

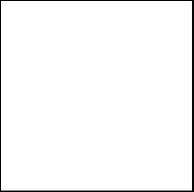
- Fomentar el cumplimiento y aplicación de la Misión del Movimiento Scout: "Contribuir a la educación de los jóvenes, a través de un sistema de valores basados en la Promesa y la Ley Scout, para ayudar a construir un mundo mejor donde las personas son autosuficientes como individuos y juegan un papel constructivo en la sociedad" (CONFERENCIA SCOUT MUNDIAL, DURBAN EN JULIO DE 1999).

- "Ser ejemplo y promover los Valores del Movimiento Scout.

- **Proporcionar oportunidades de aprendizaje:** Las experiencias que los Rovers tienen en la comunidad Rover, en particular las que implican construir, pensar, planear, organizar, gestionar, cómo definir objetivos y establecer un plan de acción, cómo informar, etc, ayudarles a desarrollar las habilidades necesarias para ser Rovers Jefes de Equipo.

- **Ampliar el alcance de las actividades:** el desarrollo del liderazgo no debe limitarse a las experiencias en el Movimiento Scout. La capacitación para el liderazgo se debe dar de manera que se haga aplicable al margen del movimiento: en la escuela, la universidad, en la vida profesional, y al servicio de la sociedad.

- **Participa en las cuestiones del mundo real:** Cualquier problema en el plano de la comunidad local tiene un vínculo y, a menudo un impacto con algunos problemas mundiales. Igualmente hay problemas globales que afectan a la realidad local. Los jóvenes deben descubrir este enlace. Los jóvenes deben ser animados a no limitar su visión de su propia comunidad. La experiencia empieza en casa, pero la visión puede pasar las fronteras del barrio. La red internacional del Movimiento Scout se puede utilizar para alcanzar dicho objetivo (La Entrega de premios Scouts del



Mundo, contactos internacionales, hermandades, etc.).” (GUÍA ROVER  
OMMS, capítulo 9).