



GUÍAS Y SCOUTS  
DE CHILE

# Competencias

*Pioneras y Pioneros*



*Pioneras  
y Pioneros*  
GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE



El folleto “Competencias en la Rama Pioneras y Pioneros” fue elaborado en base a los textos extraídos desde el Manual de la Rama Pioneras y Pioneros (2020) y los relatos fueron elaborados por María Teresa Escudero, Comisionada Nacional de la Rama y Pablo Cuadra Caro. Revisados y editados por la Dirección de Métodos Educativos y aprobada por la COMEDUC el 19 de Junio del 2021, con la clasificación de publicación oficial, según lo establecido en el Estatuto de la Asociación de Guías y Scouts de Chile.

El presente material está diseñado para la libre reproducción con fines educativos y propios del proyecto educativo de la Asociación de Guías y Scouts de Chile. La diagramación es de Pablo Cuadra Caro y las ilustraciones son de Paulokenobi

# Las Competencias en las Pioneras y Pioneros

Las Competencias en nuestra Rama las entendemos como atributos subyacentes de una persona (que están detrás de nuestro comportamiento), naturales o adquiridos, que posibilitan una actuación efectiva en el desempeño de alguna tarea, actividad o proyecto.

A lo largo de nuestra vida, potenciamos o adquirimos nuevas competencias, algunas de ellas incluso son desarrolladas por la propia participación en el Movimiento Guía-Scout cuando generamos el clima educativo en nuestras unidades. Podemos mencionar algunas como el Liderazgo, la Capacidad de innovación, el Sentido de pertenencia, Iniciativa, Adaptabilidad a circunstancias nuevas, Disposición al trabajo en equipo, Orientación al logro, entre muchas otras. Estos ejemplos de competencias están relacionadas a las actitudes de las personas y se pueden distinguir fácilmente entre las pioneras y pioneros que vienen desde la Tropa o la Compañía.



## ¿Puedo trabajar especialidades en la Avanzada?

La adquisición de competencias, como complemento a la progresión personal reemplaza en la Rama Pioneras y Pioneros a las especialidades de la Tropa y la Compañía, se trata de un proceso de profundización en la misma línea. Algunas de las razones para comenzar a hablar de adquisición de competencias en reemplazo de las especialidades para este rango de edad tienen que ver con:

- Las especialidades son un punto de partida en la adquisición y ejercicio de habilidades en un tema específico. Las competencias son un paso siguiente que aproxima a las y los jóvenes a la idoneidad para el desempeño.
- Las Competencias, dada su naturaleza, están más cercanas a la búsqueda de identidad de las y los jóvenes en esta etapa, ya que responden a su necesidad de proyectarse a la vida adulta.
- Durante la Tropa y la Compañía, una especialidad podría ser perfectamente un pasatiempo y cumplir su función, lo que no ocurre en la Avanzada, pues la Competencia es la habilitación para el desempeño.
- Las Competencias están ligadas a las actividades y proyectos, son menos periféricas al programa de actividades que desarrollan las pioneras y pioneros, pues su adquisición surge como una necesidad de lo que ocurre.



Recordemos también que el marco simbólico de la Rama es “vivir mi propia aventura” y una manera de aterrizar este concepto, es a través de las competencias que las y los jóvenes potencian, adquieren o reconocen producto de las actividades que realizamos en nuestra vida diaria y/o al interior del movimiento. El ser conscientes de las habilidades, actitudes, conocimientos, motivaciones, valores y rasgos de nuestra personalidad, encamina a las y los jóvenes a vivir sus propias aventuras, atendiendo que, para una misma actividad o proyecto, cada pionero o pionera participará en relación con sus propios intereses.

Las competencias son una oportunidad para invitar a las y los jóvenes a desafiarse y descubrir y desarrollar nuevas, o ser conscientes de las habilidades que poseen. La duración y contenido de una competencia son flexibles, pues se adquieren y ejercitan en distintos momentos, su exigencia tiene que ver con las respectivas actividades o proyectos realizadas durante el ciclo o independiente de este. Las competencias implican una profundización, un esfuerzo adicional, que enriquece el proceso educativo global de un o una joven.

Como la variedad de competencias imaginables casi no tiene límite, éstas pueden ayudar a reforzar objetivos educativos en las diferentes áreas de desarrollo, sin dejar de mencionar que la mayoría de las competencias desarrollan conocimientos, habilidades y actitudes que atraviesan transversalmente varias áreas.



# Reconocimiento de Competencias

Para ayudar a guiar la mirada de las competencias en la Rama, y en relación con la entrega de un reconocimiento que permita distinguir a la pionera o pionero que ha adquirido una competencia de manera exitosa (lo que se puede medir en relación con el diálogo entre el adulto responsable, el o la joven y la figura de un tutor, monitor o experto que colaboró con la adquisición de la competencia para las actividades o proyecto), se han agrupado en conjuntos, que permiten reconocer el logro con una insignia o pin del respectivo conjunto.



## COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE LA CULTURA

Capacidad de conocer, apreciar y comprender críticamente las diferentes manifestaciones culturales, artísticas y patrimoniales, dotándolas de valor, motivando la participación, contribuyendo a la conservación de estas expresiones y utilizar recursos artísticos y estéticos para la realización de creaciones propias, colaborativas y de aporte a la unidad.

## COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA

Consideración de la importancia del autocuidado del cuerpo humano, manteniendo y promoviendo prácticas de vida saludables en las actividades que realiza con la unidad. Motiva, promueve y practica una alimentación saludable y la actividad física entre sus pares.





## COMPETENCIAS EN EL ÁREA DEL TRABAJO EN EQUIPO

Capacidad de trabajar en diferentes roles al interior de un equipo para el logro de los objetivos, actividad o proyecto, participación activa, responsable y colaborativa. Desarrolla capacidades de liderazgo, motivación, mediación, escucha activa y trabajo en ambientes multidisciplinarios.

## COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE LA INNOVACIÓN

Promueve constantemente ideas creativas para el desarrollo de actividades y proyectos. Posee un especial interés en la tecnología y la ciencia, vinculando estos conocimientos con el quehacer de la unidad.



## COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE LA COMUNICACIÓN

Demuestra capacidades de expresión oral y escrita, difusión en un lenguaje adaptable a las condiciones de cada actividad o proyecto de su avanzada. Promueve e incentiva la comunicación entre sus pares por diferentes canales.





## COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE LA CIUDADANÍA

Evidencia una conducta de respeto por la diversidad y multiculturalidad, aceptando las diferencias y aprendiendo de ellas. Defiende y practica los derechos de todas las personas, compromiso ético y social en las actividades realizadas.

## COMPETENCIAS EN EL ÁREA DEL MEDIOAMBIENTE

Consideración de las implicancias medioambientales de sus acciones y decisiones en las actividades y proyectos que realiza junto a su unidad. Concibiendo, proponiendo y realizando acciones que permitan minimizar los impactos que producen. Valorización por el medioambiente y la biodiversidad.



## ¿Cómo se define la entrega de una Competencia?

A diferencia de las especialidades, y como se ha relatado en este folleto, las Competencias surgen a partir de la necesidad de las actividades y proyectos que realiza la unidad, por tanto no existe una “inscripción” por parte de las pioneras o pioneros, sino que de un proceso más orgánico, donde ellas y ellos, sus pares y/o las guidoras y dirigentes, hacen ver que dentro del desarrollo del ciclo de programa, presenta mayor interés, motivación adicional, y capacidades específicas en alguna de las áreas propuestas. Con ello, podemos en las conversaciones que solemos tener con las y los jóvenes como parte del seguimiento de la progresión personal, invitarlos a potenciar aquellas competencias que tienen o bien invitar a descubrir nuevas.

La entrega del reconocimiento no tiene que ver con una evaluación de test respecto a conocimientos en el área de la competencia, sino que, como dice su nombre, busca dar cuenta frente a los demás, de que una pionera o pionero se destaca en algunos de estos atributos subyacentes en un área específica. El reconocimiento puede ser definido en la Reunión de coordinadores, donde junto a las guidoras y dirigentes, al cierre del ciclo de programa, realizan un diagnóstico general de las actividades y proyectos realizados, pudiendo decidir la entrega de estos reconocimientos, o bien a la solicitud expresada por una pionera o pionero según su autoevaluación a partir del desempeño durante el ciclo de programa. La idea es que se trate de un proceso orgánico, natural, no impuesto, sin mayores complicaciones y que al momento de reconocer, se invite a seguir potenciando esas Competencias e ir más allá.

Se espera que durante el paso por la Avanzada, cada Pionera o Pionero al menos sea reconocida o reconocido en una de las áreas de competencias propuestas.

## Las Competencias requieren dedicar más tiempo a las y los jóvenes de manera individual

Tal como la progresión personal, el desarrollo de competencias puede darse dentro o fuera del Movimiento Guía-Scout, por lo que es relevante que, como guidoras y dirigentes, junto con hacer el seguimiento y acompañamiento apropiado de su progresión, podamos conocer que otras actividades realizan además de participar en nuestro Movimiento y que puedan ser insumos para hacerle notar su crecimiento y reconocer sus competencias.

Revisemos algunos ejemplos concretos que nos permitan ver como sacar provecho a las competencias y cuando entregar los reconocimientos.



## TERESA Y EL MEDIOAMBIENTE

La Avanzada se prepara para su campamento de verano, la duración será de una semana, por lo que requieren coordinar una gran cantidad de tareas y actividades previas a la misma realización del campamento, por lo que consideramos este campamento y sus preparativos, como un Proyecto de Avanzada. Teresa, una pionera de la unidad, siempre presenta un mayor interés por temáticas medioambientales, incluso participa de un movimiento que busca hacer conciencia sobre el cambio climático en su ciudad. Para este campamento, esta decidida e invita a la Avanzada a tomar acción y reducir la basura que generan, por lo que levanta protocolos, racionan mejor la comida, llevan todo en envases reutilizables, manejo del agua potable, entre otras.

Para lograr todo ello, Teresa se ha informado en su organización local, se ha instruido y aplicado estos conocimientos adquiridos en su práctica habitual e invitó a la Avanzada a llevar un campamento con menor impacto ambiental, que además quedará como una práctica para los siguientes campamentos de la Avanzada. Al cierre del campamento y considerando su interés en el área y el desarrollo que tuvo a lo largo del ciclo de programa, la Avanzada le entrega el reconocimiento de competencia en el Área del Medioambiente.



## JUAN PABLO Y LA MUESTRA CULTURAL

Como parte del programa de la Aventura Nacional, cada Comunidad debe realizar una presentación en su subcampo, Juan Pablo es un pionero que no nació en Chile y propone a sus pares que la presentación la puedan realizar con un baile y muestra cultural de su país natal. Para ello, se pondrá en contacto con una organización comunitaria que los agrupa, y pedirá a ayuda a su papá, quien asistirá a una reunión a contarles del país y enseñarles algunas recetas tradicionales para que ellos puedan replicar en el campamento.

La Comunidad finalmente realiza la presentación de un baile típico y comparte algunas de las recetas que lograron preparar bajo las condiciones del campamento y con los ingredientes que lograron conseguir, en este proceso, lograron conocer, apreciar y comprender manifestaciones artísticas, realizaron sus propias creaciones, valorando la cultura y colaborando en su circulación. Es por ello, que en el marco de la evaluación final del ciclo de programa, se define la entrega del reconocimiento de competencia en el Área de la Cultura a toda la comunidad de Juan Pablo.



## CARLOS Y FERNANDA EN EL JAMBOREE MUNDIAL

Fernanda y Carlos están entusiasmados con participar del próximo Jamboree Mundial, se están preparando desde hace algunos años y ya se encuentran con sus cuotas pagadas y el pasaje en mano. Como una manera de mantener a sus familias y grupo enterados de su experiencia, crearon un personaje tipo marioneta para compartir sus aventuras por Instagram. Una amiga de una guiadora, que trabaja para redes sociales, los apoya con algunos tips y consejos prácticos para el desarrollo de su proyecto de comunicación. Previo al evento, este personaje los ha acompañado y mantenido informados a la Avanzada y al Grupo respecto a la aventura que van a vivir.

Durante el Jamboree, Fernanda y Carlos, producto de la apretada agenda, no logran transmitir todos los días, las aventuras de su personaje tal y como lo tenían programado. Sin embargo, su entusiasmo siempre se mantuvo, y lo lograron cada vez que les fue posible, incluso están pensando mantener a este personaje para otros campamentos y transformarlo en la mascota de la Avanzada.

Este proceso fortaleció sus capacidades de expresión oral y escrita e incentivaron una manera creativa de comunicación con sus pares y su familia. Es por ello, que al cierre del ciclo, en reunión de coordinadores, se define la entrega del reconocimiento en el área de las Comunicaciones a Fernanda y Carlos.

## DANIEL Y LA NATACIÓN



Daniel practica natación los sábados durante la mañana y por la tarde participa activamente con su Avanzada, recientemente le han informado que comenzará un torneo clasificatorio y deberá faltar a algunas reuniones de su unidad. Si bien no se encuentra participando sábado a sábado, se mantiene comunicado y les va contando a sus pares sobre el entrenamiento y les recuerda la importancia de mantenerse en un buen estado físico. Finalmente, Daniel se presenta en la final e invita a su Avanzada a que lo puedan acompañar y animar desde las graderías.

En los resultados finales, quedó en 5° lugar.... ¿podría corresponder la entrega de una competencia? Su comunidad en relación con el entusiasmo presentado durante el ciclo por parte de Daniel, solicitan la entrega de su reconocimiento por Competencia en el área de la Actividad Física, pues si bien no pudo estar presente en las actividades de la unidad durante el ciclo de programa, se ha mantenido en contacto y promoviendo constantemente el autocuidado, la alimentación saludable y la actividad física entre sus pares.



## CAROLINA Y EL SERVICIO A LA COMUNIDAD

Carolina se encontró con una interesante iniciativa de una ONG que recupera espacios públicos como plazas o parques, sus intervenciones se realizan de la mano con la comunidad local, con quienes sueñan y diseñan el espacio que les es más útil. Caro se pone en contacto con la ONG y descubre que el próximo mes comenzarán una jornada en un sitio eriazado cerca de donde se junta su grupo, por lo que decide presentar e involucrar a su Avanzada en esta iniciativa. Carolina participa de la reunión con la comunidad local, escucha a los vecinos y vecinas sobre el parque que sueñan y ella les propone también su mirada desde las y los jóvenes del sector y que podrían usar este nuevo parque comunitario.

Llegado el día, la ONG, junto a voluntarios, la Avanzada de Carolina, las y los vecinos del sector, se ponen manos a la obra y levantan en una jornada, un hermoso nuevo espacio público, tal y como lo habían soñado y planificado, atendiendo las necesidades de la comunidad local.

Al finalizar el ciclo, como parte de los reconocimientos, se define entregar a Carolina su competencia en el área de la Ciudadanía por la vinculación con la sociedad civil y a toda la Avanzada, la Competencia en el área del Trabajo en Equipo por su desempeño en el desarrollo de este proyecto que involucraba personas que no eran del grupo.





## NICOLÁS Y LAS PLATAFORMAS DIGITALES

Producto de una enfermedad estacional, la Comunidad se encuentra en cama y no podrá asistir a las actividades del sábado, sin embargo, Nicolás les propone realizar actividades a través de un videojuego en línea, acompañado de una plataforma para la comunicación por voz. Cada uno tendrá un personaje y ha preparado una serie de desafíos para cumplir dentro del juego. Nicolás le enseña tanto a sus pares, como al equipo de guías y dirigentes a conectarse, quienes le preguntan por situaciones relativas a la seguridad, de quienes pueden ingresar y las resuelven en conjunto, incluso se reúnen dentro de la semana para ver los preparativos.

La actividad se realiza de manera exitosa y la Comunidad felicita a Nicolás por generar un espacio distinto para realizar las actividades cuando no todos podían participar. Posteriormente siguieron utilizando la plataforma para comunicarse más seguido y acompañar a quienes por encontrarse enfermos no podían participar del sábado a sábado. Al cierre del ciclo de programa, se le hace entrega del reconocimiento por Competencia en el área de la Innovación, por promover una solución creativa y vincular su interés en la tecnología con las actividades de la unidad.

### En Resumen:

Como podemos apreciar, se tratan de procesos orgánicos, asociados en gran medida a las actividades y proyectos que regularmente realiza la Avanzada, personalizados en cada pionera y pionero. En algunos casos se cuenta con apoyo de expertos, profesionales, otras con colaboración de sus pares, los mismos animadores adultos o incluso sin presencia de expertos. Lo relevante es el acompañamiento y el seguimiento que se realiza en cada joven, haciéndole ver el desarrollo de las competencias que ya posee o que está generando producto de una determinada actividad o proyecto. Esto, al comienzo, seguramente se dará más de la mano del equipo adulto, pero cuando ya está establecido en la Avanzada, veremos con mayor regularidad como las pioneras o pioneros buscarán desarrollar actividades o proyectos con enfoques en competencias específicas a medida que las van conociendo y se van desafiando, no por tener el reconocimiento, sino por valorarse como competentes, que, posteriormente en su paso al Clan, los ayudará en la formulación de sus proyectos personales y en el trabajo de los campos de acción prioritarios.



# GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

Avenida República 97, Santiago, Chile.  
Código Postal 8370040  
[comunicaciones@guiasyscoutschile.cl](mailto:comunicaciones@guiasyscoutschile.cl)  
[www.guiasyscoutsdechile.org](http://www.guiasyscoutsdechile.org)