



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Yo: **DIANA PATRICIA YASELGA CUEVA CC. 171894304-4**, autora del trabajo de graduación intitolado: **“EL ARQUETIPO DEL HÉROE ANALIZADO EN LAS PRODUCCIONES SIMBÓLICAS GRUPALES E INDIVIDUALES”**. Estudio realizado en la Manada **“Hermano Miguel”** de niños entre 7 y 12 años de edad del grupo Scout No.1 **“Colegio La Salle”** de Quito en el período de noviembre de 2013 a enero de 2014 , previa a la obtención del título profesional de **PSICÓLOGA CLÍNICA**, en la Facultad de **Psicología**.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, junio 2014

DIANA PATRICIA YASELGA CUEVA

CC. 171894304-4



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

ÁREA CLÍNICA

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE PSICÓLOGA CLÍNICA

“EL ARQUETIPO DEL HÉROE ANALIZADO EN LAS PRODUCCIONES SIMBÓLICAS
GRUPALES E INDIVIDUALES”

ESTUDIO REALIZADO EN LA MANADA “HERMANO MIGUEL” DE NIÑOS ENTRE 7 Y
12 AÑOS DE EDAD, DEL GRUPO SCOUT N°1 “COLEGIO LA SALLE” DE QUITO EN EL
PERÍODO DE NOVIEMBRE DE 2013 A ENERO DE 2014

DIANA PATRICIA YASELGA CUEVA

DIRECTORA: PSI. CL. NATHALIA QUIROZ

QUITO, 2014

DEDICATORIA

Esta disertación se la dedico a mis padres Silvio y Roselita, por su apoyo incondicional en el camino de mi vida, enseñándome que con esfuerzo se alcanza lo imposible y que si amas realmente lo que haces, lo demás viene por añadidura. A mi hermano David que ha sido un cómplice ideal para crecer y aprender. A ti, mi ángel de cuatro patas Indy, que me enseñaste a no rendirme jamás, a perdonar y a disfrutar cada día. A mi abuelito, muestra de fortaleza inquebrantable y voluntad de lucha hasta su fin. A mi familia que es la única certeza que tengo en la vida y que siempre tiene para mí palabras de aliento y sonrisas para compartir. A Ismael, persona muy especial y compañero de vida.

Al Glorioso Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle”, donde he pasado los mejores momentos de mi vida en compañía de amigos incondicionales, verdaderos hermanos, con los que he compartido más de media vida y con los cuales aprendí que si no es por el camino difícil, no vale la pena conseguirlo. A mis dirigentes que inspiraron en mí la vocación de servicio.

A mis profesores, que más que enseñar teoría, me enseñaron a ser una mejor persona y a trabajar con orgullo en la carrera que escogí. Porque me enseñaron a valorar mi trabajo y esfuerzo, más allá de las calificaciones, como una preparación para ayudar a aliviar en algo el sufrimiento de las personas y por eso vale la pena el esfuerzo.

En fin, a tantas personas especiales en mi vida, que pueden o no estar conmigo ahora pero que sin duda marcaron mi vida de la mejor manera posible y cuyas enseñanzas espero nunca olvidar.

AGRADECIMIENTOS

La presente disertación no habría sido posible sin la ayuda y colaboración del Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle”, cuyos beneficiarios, dirigentes y colaboradores hicieron posible que esta experiencia sea grata y tenga buenos frutos. Agradezco especialmente a Ismael Ortiz, Jefe de Grupo, Liseth Carrera, compañera incondicional y subjefe de Manada, a mis hermanos dirigentes y a los niños y niñas de la Manada “Hermano Miguel” por su acogida y sus sonrisas sábado a sábado.

A mis padres por apoyarme siempre con una sonrisa y brindarme palabras de aliento, escucharme y animarme cada vez que lo necesité. A mi Directora Nathalia por no dudar en aceptar el reto de este trabajo, guiándome no solo en temas académicos sino incluso en cómo ser una mejor voluntaria. Agradezco a Lidia, mi lectora, que me recuerda siempre como “su scout”. Mi gratitud a la Dra. Anita que, con mucha paciencia, corrigió estas páginas bajo su gran conocimiento psicológico.

Gracias a los que lean este trabajo pues es fruto de mi trabajo académico, de las muchas horas de preparación y del divertido y grato tiempo invertido en el campo con los niños y niñas. Espero que disfruten leyendo este trabajo tanto como yo disfrute el realizarlo.

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: El arquetipo del héroe desde la teoría Jungiana	5
1.1. Estructura psíquica	5
1.1.1. La energía psíquica	7
1.2. Inconsciente individual	7
1.3. Inconsciente colectivo	10
1.3.1. El proceso de individuación	11
1.4. Arquetipo	12
1.4.1. Arquetipo y mito	13
1.4.2. El arquetipo del héroe y su relación con el ego	15
1.4.3. Arquetipo del héroe desde Henderson, análisis comparativo con Campbell	17
CAPÍTULO II: Grupo y Escultismo	22
2.1. Definición de grupo desde la psicología social y su importancia para el sujeto	22
2.2. Breve historia del movimiento Scout	24
2.3. Método educativo del movimiento Scout	27
2.4. Estructuración de un grupo scout	30
2.4.1. Estructura de la Manada	31
2.4.1.1. Aplicación del programa en la unidad	31
2.4.1.2. Marco simbólico de la unidad de Manada	32
2.4.1.3. Progresión Personal y etapas en la Manada	35
CAPÍTULO III: Estudio de campo	39
3.1. Antecedentes	39

3.2. Selección de la muestra	39
3.2.1. Etapa de desarrollo de los integrantes desde la psicología evolutiva	40
3.3. Metodología de campo	41
3.3.1. Observación y documentación	42
3.3.2. Diario de campo	45
3.4. Test Proyectivos e interpretación	47
3.4.1. Dibujo Libre	48
3.4.2. Dibujo de la figura humana de Karen Machover	51
3.4.3. Test arquetípico de los 9 elementos	52
3.5. Producciones simbólicas de la Manada “Hermano Miguel” del Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle”	56
3.5.1. Producciones Simbólicas Individuales	57
3.5.1.1. Responsabilidades de cada integrante: seiseneros y subseiseneros	57
3.5.1.2. Etapa y grado de progresión dentro del grupo	58
3.5.2. Producciones Simbólicas Grupales	61
3.5.2.1. Formaciones y su funcionalidad para organizar el espacio físico	61
3.5.2.2. Ceremonias que se realizan con todos los integrantes de la manada	62
3.5.2.3. Juego: cooperativo y competitivo	63
CAPÍTULO IV: Análisis del arquetipo del héroe en la producción simbólica grupal e individual de la Manada “Hermano Miguel” del Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle”	65
4.1. El arquetipo del héroe en las producciones individuales de los miembros de la Manada	66
4.1.1. Arquetipo del héroe en seiseneros y subseiseneros	66
4.1.1.1. Análisis de Seiseneros	66
4.1.1.2. Análisis de Subseiseneros	67
4.1.2. Arquetipo del héroe en ceremonias de etapa y progresión personal	69
4.2. El arquetipo del héroe en las producciones grupales de la Manada	71
4.2.1. Arquetipo del héroe en formaciones	71

4.2.1.1.	Círculo de Roca	71
4.2.1.2.	Cola de Kaa	72
4.2.2.	Arquetipo del héroe en ceremonias colectivas de la Manada	72
4.2.2.1.	Gran Clamor	72
4.2.2.2.	Consejo de Roca	73
4.2.3.	El arquetipo del héroe expresado en el juego	73
4.2.3.1.	Juego Cooperativo	74
4.2.3.2.	Juego Competitivo	74
CONCLUSIONES		75
RECOMENDACIONES		78
BIBLIOGRAFÍA		79
ANEXOS		
Anexo 1 Test analizados: Dibujo Libre, Figura Humana y AT-9		
Anexo 2 Insignias correspondientes a la Unidad de Manada		
Anexo 3 Fotografías		
Anexo 4 Videos		
Anexo 5: Lista de asistencias		
Anexo 6: Modelo de Autorización de Padres de Familia.		

RESUMEN

La psicología analítica de Carl Gustav Jung es una corriente teórica muy útil para trabajar sobre los simbolismos propios que los grupos humanos desarrollan mediante su convivencia. Esta corriente brinda la facilidad de observación y trabajo con grupos humanos, abriendo la oportunidad de tomar en cuenta al sujeto dentro de su cultura y su realidad, analizando sus producciones. Este autor se nutrió de su propia experiencia, sus viajes y la observación de diferentes culturas y agrupaciones humanas en diversos contextos para construir su hipótesis de un inconsciente colectivo con los arquetipos como principales elementos mítico-arcaicos de la estructura psíquica.

Los arquetipos son moldes que anidan diferentes contenidos dependiendo de la época y cultura específicas pero que comparten una estructura invariable. El arquetipo del héroe es uno de los más estudiados y desarrollados por las distintas mitologías y religiones, de manera que sus rasgos distintivos, sus cualidades e incluso las etapas de su desarrollo están claras y delineadas; a partir de esta figura se pretende estudiar a una agrupación humana particular: el Grupo Scout.

Específicamente se trabajará con la unidad llamada Manada, que comprende niños y niñas de entre 7 a 12 años de edad dentro del Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle” de la ciudad de Quito. Esta agrupación pertenece al Movimiento Scout Mundial WSM por sus siglas en inglés que existe desde 1907 y es un movimiento juvenil voluntario de educación no formal con enfoque en valores. Su estructura se basa en un método educativo propio con varios elementos como marco simbólico, progresión, etapa de desarrollo personal, vida en la naturaleza, entre otros. Algunos de estos elementos tienen un gran contenido simbólico relacionado con el motivo del héroe, por lo que serán tomados en cuenta para este estudio de campo.

La figura del héroe se sustenta en las actividades tanto individuales como grupales de los miembros de la Manada, por ejemplo: su actitud en el grupo, los roles que toman en los juegos, la distribución de las personas en el espacio y los simbolismos que se utilizan de manera colectiva. También se estudia las distintas etapas de desarrollo y las etapas por las que atraviesa el héroe hacia la misión que debe cumplir y en el caso de los sujetos estudiados, hacia su individuación y el fortalecimiento de su ego en desarrollo. Este estudio esclarecerá la utilidad preventiva y terapéutica de las actividades en agrupaciones voluntarias, específicamente de actividades scouts en los niños y niñas.

INTRODUCCIÓN

El estudio de la mente humana, así como sus producciones, ha sido uno de los objetivos más importantes de las grandes personalidades de los tiempos modernos. La práctica psicoanalítica es relativamente joven en el campo de las ciencias, sin embargo permite la interpretación de las producciones cercanas al inconsciente, de manera que las expresiones artísticas, los sueños, los olvidos y muchos otros fenómenos tienen una explicación en el funcionamiento de la psiquis. También tenemos a los símbolos que nos acercan al contenido más profundo y ancestral de lo inconsciente. Con todos estos elementos, la presente disertación se fundamentará en la psicología analítica de Carl Gustav Jung.

El arquetipo es un concepto relevante en la psicología analítica que aporta información valiosa sobre el funcionamiento de la psique tanto a nivel individual como a nivel de las diversas agrupaciones humanas ya que logra dar forma a su cosmovisión, su actuar, sentir y pensar, así como a relacionarse con el entorno. Esto se logra también a través de la creación de mitos, leyendas y cuentos populares que van llenando de características y significados al héroe, al tiempo que dan a conocer su historia. El arquetipo del héroe es una de las producciones de Jung más importantes y prolíficas, sin embargo, no se ha dado este tipo de estudios en agrupaciones juveniles, en este caso voluntarias, que tienen su marco simbólico estructurado y una serie de ritos, ceremonias y actividades propias, factibles de ser analizados bajo la psicología profunda de C. G. Jung para determinar su aporte en la construcción del psiquismo de los miembros del grupo. En el caso del héroe se evidencia su función en el fortalecimiento del ego, siendo una base para la vida independiente y responsable que se busca en los niños y niñas.

En la actual sociedad vemos que muchos niños, niñas y jóvenes son llevados a consultas psiquiátricas y psicológicas con mayor frecuencia, siendo este un reflejo de una sociedad donde el ritmo de vida afecta y da lugar a desequilibrios, en especial psicológicos. Estos trastornos no necesariamente vienen desde el propio sujeto, sino que se hace evidente la influencia del entorno familiar y escolar sin que haya otro espacio para que el sujeto se construya. Debido a esto, el espacio que crean los grupos scouts: de educación no formal y con enfoque en valores, es diferente porque trata de que sean los sujetos los protagonistas de su formación, fomentando el descubrimiento de su propio ritmo de crecimiento. De manera subyacente la hipótesis de que algunas figuras arquetípicas se ven reforzadas y protagonizadas por los propios niños y jóvenes, ayudaría a estructurar su psiquismo equilibradamente. La investigación tomará en cuenta

la etapa de desarrollo en que se encuentran los niños y niñas que conforman estos grupos, así como conflictos asociados a la entrada a la pubertad en diferentes aspectos de su vida. Al desarrollar esta investigación se refuerza el valor de este tipo de grupos y actividades tanto a nivel social como a nivel psicológico por ser una herramienta preventiva en la aparición de patologías y conflictos específicos.

El interés personal se basa en la experiencia de la investigadora, ya que es parte del mencionado grupo desde hace 8 años y en la actualidad desempeña el rol de dirigente o jefe de este pequeño grupo en particular. Existe un gran interés en clarificar el efecto que estos grupos tendrían en el psiquismo de niños y niñas, una vez acoplados al método scout, ya que adquieren diferentes conocimientos, habilidades y actitudes específicas que los marcan en diversos ámbitos de su vida. Este aporte será una luz para identificar además, responsabilidades y aptitudes que un adulto voluntario encargado de la enseñanza y la convivencia con los niños y niñas debe ser capaz de implementar en su vida y en su práctica diaria, teniendo en cuenta lo que este arquetipo va a suscitar en cada una de las personas del grupo y cómo va fomentando el crecimiento de los más pequeños.

A partir de la experiencia en el campo clínico con niños y niñas en especial, se ve reflejada la problemática del entorno familiar, escolar y social como generador de trastornos y malestar. Siendo el arquetipo una figura que trasciende la individualidad y se puede aprovechar de manera grupal para beneficio de sus miembros, la presente disertación intentará resolver la problemática de la siguiente manera:

En primer lugar se tratará acerca de la psicología profunda propuesta por Carl Gustav Jung con el concepto que lo diferencia de otros autores (Freud, Adler, etc.) en la estructuración del psiquismo humano: el inconsciente colectivo y los arquetipos a través de figuras arquetípicas, acontecimientos y mitos de las diferentes culturas. El arquetipo es un componente del inconsciente colectivo y a la vez es núcleo de los complejos, que vienen a constituir el inconsciente individual. Dentro de los arquetipos se encuentra el héroe, que va a ser objeto específico de estudio en esta disertación. Se describirán sus características, su historia plasmada en el mito y su función en el aparato psíquico.

En segundo lugar se va a dar una explicación del Movimiento Scout, desde sus inicios hasta su actual funcionamiento. Se analizará la estructura interna del pequeño grupo y las áreas educativas que se promueven mediante las diferentes actividades grupales e individuales. Adicionalmente se examinarán las características evolutivas de la

edad de la población y se abordará brevemente el concepto de grupo y su importancia para el ser humano.

En tercer lugar se describirá la realidad observada en el grupo y su funcionamiento puntualizando los escenarios en que se desarrolla cada actividad. Se dará una explicación a las razones para escoger esta población específica con sus características para una mejor comprensión. Se puntualizará la metodología utilizada, la observación de las actividades, la documentación de las mismas y la aplicación de los test proyectivos a los individuos para un posterior análisis enfocado en descubrir evidencias del objeto de estudio.

Finalmente, se estudiará el arquetipo del héroe reflejado en las actividades significativas que la población realiza en sus reuniones tanto grupal como individualmente a través de la observación previamente explicitada. Es importante recordar que en esta disertación se tratarán únicamente las siguientes actividades significativas: individuales, ceremonias de progresión personal y etapas, que si bien se realizan con todos los miembros presentes, van a tener un solo protagonista; y grupales, ceremonias en el marco simbólico, formaciones, un juego cooperativo demostrativo y un juego competitivo demostrativo, que se lleven a cabo durante el período especificado. En la realidad existen otras actividades (campamentos, técnica scout, etc.) que se realizan en este grupo y que no serán tomadas en cuenta en la disertación porque se han considerado las más afines al objeto de estudio.

Al afrontar una situación que se desea estudiar, hay dos caminos posibles a seguir, la inducción en donde se va desde las partes que componen y forman parte del objeto hacia su general funcionamiento y comprensión; y tenemos la deducción que irá desde lo más general y global hasta los componentes más pequeños o los casos específicos. En este caso se utilizará el método deductivo, ya que desde los conceptos más generales, se busca clarificar el fenómeno de este grupo humano específico, puntualizando y delimitando en el tiempo y el espacio el objeto de estudio.

En la metodología bibliográfica se accederá a fuentes físicas y digitales a disposición en bibliotecas y en la web académica. Para el procesamiento de esta información se utilizará la técnica de resaltado para las ideas más relacionadas al tema y que aportan información que debe ser transcrita literalmente en las citas; anotaciones al margen para aclarar la relación que pueden mantener con otros conceptos o ejemplos; resúmenes de los capítulos más teóricamente relevantes y que guarden la mayor relación con el tema.

La metodología de campo se realizará en el lugar donde ocurre el fenómeno, con las correspondientes técnicas como: Observación y documentación donde se describe el desarrollo de las actividades; fotografías y video, en los momentos en que toma protagonismo la distribución física como fuentes de información gráfica y diario de campo con las impresiones personales acerca de la dinámica del grupo; test proyectivos individuales: Dibujo de la persona de Machover, dibujo libre y Test Arquetípico de los 9 elementos de Yves Durand (1967) para los niños que hayan asistido al 80% o más reuniones. Se trabajará en el espacio de reunión del Grupo Scout N°1 “La Salle” de Quito, en el lugar y horario que su cronograma haya establecido. Debido a que es un movimiento voluntario no se obliga a una asistencia regular, solo se aplicará el reactivo individual a las personas que alcancen el 80% de asistencias durante el período de observación de 3 meses. Para este fin se ha solicitado la autorización escrita de los representantes de los niños y niñas observados, sin embargo, estas quedarán archivadas ya que contienen los nombres reales de los involucrados. Los nombres han sido suprimidos y se utilizará códigos para identificarlos.

Esta disertación busca demostrar que en las actividades que realiza la Manada “Hermano Miguel”, bajo el soporte del método educativo que propone la Organización del Movimiento Scout Mundial, existen ritos, conductas y símbolos que corresponden a motivos arquetípicos del héroe en los niños y niñas que la conforman. Este arquetipo es de gran importancia para una vida psíquica saludable, equilibrada y especialmente en la tarea de fortalecer al ego incipiente de los beneficiarios, para que en su vida adolescente y adulta puedan tomar las decisiones más importantes de su vida confiando en que pueden asumir retos y cumplir responsabilidades por sí mismos.

Esta disertación se propondrá resolver la siguiente pregunta: ¿Cómo se manifiesta el arquetipo del héroe en las producciones simbólicas grupales e individuales de los integrantes de la Manada “Hermano Miguel”, de edades entre 7 y 12 años del Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle” de Quito?

CAPÍTULO I:

El arquetipo del héroe desde la teoría Jungiana

1.1. Estructura psíquica

Jung conceptualiza la psique como la “totalidad de los procesos psíquicos, tanto de la consciencia como del inconsciente”. (Jacobi, 1963, p.31) Para estudiar la psique se va a describir su funcionamiento global, para después analizar con detenimiento cada contenido o parte con sus características. Estos interactúan entre sí y tienen funciones que cumplir dentro de la dinámica de la psique de manera que se conforman de manera única para cada sujeto.

La forma en que se manifiesta la psique constituye una compleja interacción de muchos factores, incluyendo edad, sexo, disposición hereditaria, tipo y actitud psicológicos y grado de control consciente sobre los instintos que tiene el individuo. (Sharp, 1997, p. 162)

La naturaleza de la psique es dual. Ella se desenvuelve tanto en el mundo concreto a través de los fenómenos conscientes como la percepción, la atención, la memoria, etc.; y también se desarrolla más allá de lo tangible con los contenidos que forman parte del inconsciente, el cual no tienen bases biológicas ni es directamente experimentable. Tiene el modelo de capas sucesivas que funcionan conjuntamente como un todo.

La psique tiene sus componentes en diferentes niveles, con una profunda y continua interacción que la hace única, estos niveles son: “la *consciencia*, el *inconsciente personal* y el *inconsciente colectivo*” según Calvin y Vernon (1974, p.29). Estos niveles se articulan dentro de la psique y se vuelven más complejos conforme se va avanzando hacia los niveles más profundos.

El componente más superficial, que es la consciencia “individual es una supraestructura basada y originada en el inconsciente” (Sharp, 1997, p. 47) Por esta razón, se va construyendo gradualmente desde la infancia ya que necesita ir diferenciándose del mar inconsciente del cual surge. Es requisito indispensable de la consciencia lograr “una discriminación de los opuestos” (Jung en Sharp, *ibíd.*) como una forma de constituirse ya que su forma de conocer es a través del ego, su opuesto será el inconsciente y sus contenidos. La consciencia se acrecienta a medida que se reconocen más pares de opuestos y también mientras más contenidos inconscientes establecen contacto con el ego.

Según Jung la consciencia es un “órgano de percepción y orientación dirigido, en primer lugar, hacia el mundo” (1995, p.50). La orientación de la consciencia se plantea en base a los tipos, que se refieren a la orientación de la energía psíquica, y a las funciones o las formas de acercamiento al objeto. La consciencia es una “función o actividad que mantiene la relación de los contenidos psíquicos con el ego” (Sharp, 1997, p. 46) Estos contenidos psíquicos incluyen las percepciones realizadas por los órganos de los sentidos que, a través del procesamiento cerebral, se transforman en representaciones útiles para la vida en el mundo físico.

La consciencia es limitada, tiene poca capacidad de atención, puede verse interrumpida en su proceso de captación del mundo, por ejemplo al dormir. Los contenidos conscientes son inmediatamente asequibles para el sujeto y se los puede evocar con facilidad como se describe a continuación:

Durante el proceso de desarrollo se van añadiendo contenidos específicos a la consciencia [...] lo sustancial de la consciencia y su sentimiento de solidez se obtienen típicamente por medio de objetos y contenidos estables tales como imágenes, recuerdos y pensamientos. Estos constituyen la sustancia y continuidad de la consciencia. (Stein, 2008, p. 32)

En el centro de la consciencia tenemos el ego o el yo, que da al sujeto su identidad, su capacidad de conocer el mundo que le rodea, de establecer vínculos y lazos afectivos, de expresarse mediante símbolos y de usar el lenguaje como vehículo transmisor de ideas a sus pares. Además constituye una continuidad en la persona y sus gustos, actitudes y comportamientos conscientes. El yo es el único complejo que el sujeto conoce directamente ya que forma parte de su consciencia y organiza la energía psíquica y física o voluntad, para lograr metas y propósitos que el sujeto ha decidido cumplir.

El ego compone la parte central y volitiva de la consciencia, de manera que se constituye en una herramienta de autoconocimiento, o como lo propone Stein en “El mapa del alma según Jung” (2008) como un espejo que refleja los contenidos del inconsciente y que a la vez puede reflejarse a sí mismo como un sujeto diferenciado. Este complejo tiene su núcleo en el arquetipo de la persona o máscara que le permite cumplir diferentes roles sociales sin perder su identidad.

El ego, conocido como el yo, añade contenidos a su estructura dependiendo del medio ambiente donde se desarrolla el sujeto y la cultura que le da ciertos roles, esperando que los cumpla. Cuando el ambiente pone obstáculos o nuevos desafíos el desarrollo del sujeto, el yo debe crear estrategias y manejar su energía de manera que supere dichas pruebas, de esta forma se va fortaleciendo y despliega cantidad de

habilidades. Se distingue entre un ego fuerte o uno débil por su capacidad de afrontar los cambios del medio o situaciones internas experimentadas por el sujeto.

1.1.1. La energía psíquica

La vida brinda infinidad de experiencias que son captadas por el sujeto, sea de forma consciente o no. Los contenidos que ingresan, por ejemplo, experiencias sensoriales, vivencias, acontecimientos, emociones, pensamientos, etc. son la fuente energética de la gran máquina de la psique y van a tener un valor como energía o fuerza. Para entender la diferencia entre energía y fuerza vamos a citar a Jung en su libro “La dinámica de lo inconsciente” para una mejor comprensión:

La energía psíquica, si es actual, aparece en los específicos fenómenos dinámicos del alma, como el instinto, el deseo, la voluntad, el afecto, la atención, el rendimiento en el trabajo, etc., que son fuerzas *psíquicas*. Si es potencial, la energía aparece en los específicos logros, posibilidades, disposiciones, actitudes, etc., que son condiciones. (2004, p.17)

En el caso de la energía como actual, sería un valor del que dispone una determinada función o actividad, que logra un determinado objetivo o trabajo. En cambio, la fuerza o energía potencial es una predisposición, un estado donde los objetivos podrían cumplirse o tenderían en una dirección específica. En todo caso, al ingresar energía y fuerza, el aparato psíquico es capaz de seguir funcionando y constituyendo al sujeto.

Lo ideal es que la energía se transmita, esté en constante movimiento. Se trata de una estructura que necesita una entrada constante de energía para seguir funcionando. La energía puede tomar dos caminos, que han dado paso a los dos tipos que operan en los sujetos: extroversión o introversión. En el caso de la extroversión, la energía es movilizada desde fuera, es objetiva. Por el contrario, el tipo introvertido es subjetivo, se ocupa de su mundo interior y las representaciones que en él existen, dando un valor mayor al sujeto que al objeto.

1.2. Inconsciente individual

A manera de modelo, didácticamente, el siguiente nivel de la psique sería el inconsciente individual. Existen experiencias y acontecimientos en la vida de cada ser humano que no llegan a pasar por la conciencia, es decir, el sujeto no les ha prestado atención y no genera un recuerdo de ellos. Sin embargo, las experiencias no son

desechadas o transitan por la vida de la persona sin hacer efecto alguno, en realidad sucede que se almacenan en el inconsciente individual sin necesidad que la persona lo sepa o participe activamente en este proceso. La persona vive pasivamente este continuo almacenamiento e ingreso al inconsciente personal, aportando a la formación de su propia psique.

Las vivencias cotidianas están llenas de estímulos a los cuales nuestra limitada capacidad de atención consciente nos obliga a dejar de lado o pasar por alto, con la finalidad de ocuparse en la tarea que se esté realizando, en lo que pone su voluntad y trabajo. El resto de estímulos van directamente al inconsciente que nunca descansa en su trabajo de captación. Entre estos estímulos tenemos los que se captan por medio de los órganos de los sentidos, pero además tenemos los estímulos afectivos o respuestas emocionales, posturas y sensaciones corporales que normalmente adoptamos de manera automática y mecánica, sin ocuparnos directamente de ellas.

Para Sharp, los complejos son “Grupos de ideas o imágenes emocionalmente intensas [...] que a través de los años se acumulan en torno a ciertos arquetipos” (Sharp, 1997, p. 36). Los complejos son las unidades de organización de los contenidos inconscientes a nivel individual, sus núcleos arquetípicos atraen y relacionan entre sí los nuevos contenidos, de manera que van añadiendo representaciones ligadas al tema que representan. Un olor, un sonido, etc. pueden ligarse inmediatamente a un contenido emocional, a una idea, a un comportamiento, formando parte de un complejo específico. Para Jung, se define un *complejo afectivo* como “la imagen emocional y vivaz de una situación psíquica detenida, imagen incompatible, además, con la actitud y la atmósfera conscientes habituales” (2005, p.123)

El complejo se va desarrollando a medida que el sujeto tiene experiencias y dependiendo del tipo de experiencias será un complejo positivo o negativo. Por ejemplo, al pensar en nuestra propia madre, tendremos un rostro, una voz, un nombre, un olor específico y en caso de haber sido una experiencia de cariño, protección y cuidado estaremos frente a un complejo materno positivo y por el contrario, cuando hay experiencias de abandono y carencia afectiva será un complejo materno negativo.

“Los complejos son de hecho 'astillas de la psique'. La etiología de su origen es frecuentemente un trauma, un shock emocional o algo parecido que provoca una fractura de la psique” (Jung en Sharp, 1998, p. 36). Esta fractura provoca que el núcleo de un complejo, el arquetipo, atraiga o constele hacia sí los contenidos que ingresan a la psique. Existen contenidos con fuerte carga afectiva que fueron experimentados alguna vez por la consciencia pero, por su naturaleza, amenazaron el equilibrio emocional del

sujeto y fueron enviados directamente al inconsciente como una forma de defensa. Estos contenidos inconscientes conforman el inconsciente individual.

El efecto negativo de un complejo es comúnmente experimentado como una distorsión en las funciones psicológicas (sentimiento, pensamiento, intuición y sensación) (Sharp, 1998, p.37) En tanto el sujeto no es consciente de sus complejos, estos pueden manejar sus actos mediante el característico tono sentimental del complejo. Los estímulos externos pueden activar el complejo y provocar respuestas sobre las que el sujeto no tiene autoridad ni es capaz de detener por medio de su voluntad, anulando la acción del ego. Las reacciones a determinada situación del entorno, pueden ayudar a identificar los complejos que se activan en el individuo. Muchas veces, cuando el complejo inconsciente se manifiesta por sobre el control del ego, la persona no logra recordar sus acciones y ciertamente no comprende o no puede establecer relaciones lógicas o causales entre su comportamiento y la situación externa.

Para el psicólogo junguiano Vladimir Serrano “existen tantos complejos como temas arquetípicos existen en la vida” (12/06/2013: Clase magistral de Teoría de complejos). Si existen tantos complejos, es necesario pensar en la competencia de cada complejo por sobresalir y llenarse de contenidos. Según el ambiente y la historia vital, la psique del sujeto va tomando forma y algunos complejos acumulan más energía debido a la gran cantidad de contenidos que logran ser constelados a su alrededor.

La forma en que se organiza internamente la psique es desconocida a las leyes de la lógica y la razón causalista que rige el mundo externo, físico, donde nos desarrollamos. Es por esto que sus representaciones externas, formas en que podemos evidenciar la psique, tampoco tienen relación con estas leyes. Para acercarnos al concepto de inconsciente, Jung dice que “el aspecto inconsciente de cualquier suceso se nos revela en sueños, donde aparece no como un pensamiento racional, sino como una imagen simbólica” (1995: 23).

Los sueños tienen su propia dinámica, su propia lógica y están cargados de símbolos. Para comprender estos símbolos se toma en cuenta la historia individual primero, es decir, la interpretación de un sueño la puede realizar específicamente el soñante, quizá con la guía del terapeuta que conoce algo de su historia y que le pueda acercar los contenidos que el sujeto no recuerda o reprime conscientemente. No existen los manuales universales de interpretación de los sueños ni se puede atribuir significados fijos, específicos a una imagen porque se la estaría convirtiendo en un signo. Los contenidos del inconsciente son simbólicos y metafóricos, no se llegan a conocer nunca de manera total y absoluta, se accede a ellos parcialmente a través de relaciones y

siempre es posible descubrirle nuevos significados asociados. Los símbolos son la forma de conexión o de aproximación hacia los contenidos arcaicos de la psique, ya que son canales de transmisión de la energía para que esta sea accesible al ego.

1.3. Inconsciente colectivo

La idea de inconsciente no es nueva para los contemporáneos de Jung, esta idea ya fue propuesta y desarrollada por el médico, investigador de la naturaleza, filósofo y pintor Carl Gustav Von Carus (1789 – 1869). Entre sus obras principales se encuentra la llamada *Psyche* (1846) en la cual propone “la constante distinción fundamental entre vida consciente e inconsciente del alma, pero de tal manera que para él «la clave del conocimiento sobre la esencia de la vida consciente del alma... se halla en la región del inconsciente»” (G. Stenger, Enciclopedia de obras de filosofía HERDER, 2014 http://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Volpi:Carl_Gustav_Carus) . Posteriormente Freud tomó este concepto para trabajar de una manera científica y demostrarlo de manera empírica. Desarrolló su teoría acerca de las expresiones del inconsciente en la vida cotidiana de las personas como el chiste, el olvido, los mecanismos de defensa, los impulsos y los deseos, los sueños; mismas que se daban tanto en personas “sanas” como en las patologías. La teoría del inconsciente, como fenómeno personal, desarrolló un conjunto de axiomas en cuanto a su funcionamiento que permitían entender la manera en que una experiencia ingresaba para formar parte del material inconsciente. Pero este enfoque se limitaba únicamente a estudiar los sucesos de la vida del paciente, como fenómenos causantes de patologías.

Carl Gustav Jung toma en cuenta las sociedades “civilizadas”, donde se estaba practicando el psicoanálisis, y también a tribus que mantenían costumbres ancestrales (debido a un menor contacto con el mundo exterior industrializado) con las que pudo convivir y aprender. De esta forma se acercó a diversas realidades sociales que le permitieron tener una comprensión más amplia de los fenómenos colectivos que observaba como expresiones de un inconsciente común a la especie humana. Hay que recordar que no existe un lugar anatómico donde encontrar su funcionamiento, por eso se recurre a otras fuentes, que son las producciones humanas simbólicas como el lenguaje y las producciones artísticas, cuyos contenidos tienen infinidad de interpretaciones y significados.

Para Jung, el inconsciente colectivo “tiene contenidos y formas de comportamiento que son iguales *cum grano salis* en todas partes y en todos los

individuos” (2010, p. 4). Igual en cada ser humano, esta instancia se remonta a los orígenes del lenguaje en la humanidad, como elemento adquirido genéticamente que subyace en la capa más profunda del aparato psíquico. Sus contenidos serán los llamados arquetipos a manera de imagen impersonal, colectiva y de carácter mitológico (Jung, 1972, p. 593).

De todas maneras Jung da a entender que esta base genética de la psiquis es comparable con el *pattern of behaviour* (patrón de comportamiento en biología) ya que se liga en un principio con los instintos. En una etapa primitiva del aparato psíquico, el instinto tenía un fin y un medio específico. Este instinto creó una imagen interna debida a la situación que desataba el cumplimiento de dicho instinto, la cual se repetía en cada generación y se fue fijando, como base para una estructura colectiva que sea válida para todas las personas en todos los tiempos. También se han desarrollado imágenes o símbolos que permiten una vía para el reconocimiento de los arquetipos, los cuales generan los motivos arquetípicos representativos de su sociedad y entorno específicos.

1.3.1 El proceso de individuación

Individuación viene del término indiviso o no dividido, es decir, lograr una psique no dividida. Las estructuras del aparato psíquico se encuentran en permanente cambio y evolución, es por esto que este proceso es continuo, nunca termina.

Implica establecer una relación consciente con los diversos aspectos de la propia personalidad, no a través de una mayor identificación con los rasgos más destacados [...] sino más bien conteniéndolos al máximo dentro de la consciencia sin establecer, precisamente, esta identificación” (Stein, 2006, p. 18).

Esto quiere decir que es un proceso que busca integrar dentro del mismo sujeto a todos los contenidos de su psique volviéndolo una unidad no dividida en estructuras.

Stein continúa su tesis diciendo que este proceso “viene de un imperativo psicológico innato cuyo empeño es aumentar la consciencia a toda costa” (*Ibíd.*) se refiere a aumentar la consciencia que cada persona posee como conocimiento de sí mismo y el mundo, además del reconocimiento de los pares de opuestos. Para esto propone dos vías o movimientos complementarios y que suceden simultáneamente en los adultos: “descomponer el inconsciente por medio del análisis” (*Ibíd.* p.19) y el segundo requiere de “prestar mucha atención, y de manera constante, a la emergencia de imágenes arquetípicas del inconsciente colectivo conforme aparece en los sueños, en la imaginación activa y en sucesos sincrónicos” (*Ibíd.*)

El proceso de individuación es un constante contacto que se intenta ampliar entre la consciencia y el inconsciente, tanto individual como colectivo. El ego como centro de la consciencia debe estar lo suficientemente fuerte para explorar y reconocer los contenidos de su inconsciente, con toda la energía que poseen. Para aumentar la consciencia es necesario que esta sea capaz de asimilar los contenidos del inconsciente que se manifiestan. “Un complejo sólo se puede vencer, viviéndolo completamente” (Sharp, 1998, p. 37) Por tanto, una vez que existe un reconocimiento de los contenidos del inconsciente individual se puede ir más a profundidad en lo que se presenta como motivos arquetípicos, que hablan de la unión con el mundo del que forma parte, relacionando al sujeto y estableciéndolo dentro de un contexto. Los sueños individuales forman el mito personal y logran que un sujeto se conecte con los temas arcaicos más relevantes para él, es decir, los arquetipos que marcan de manera más fuerte su vida.

Este camino se enfrenta a muchas ambigüedades pero lo importante es reconocerlas más que resolverlas. “El hombre que quiere ser feliz no puede vivir en desacuerdo consigo mismo” (Hostie, 1961, p. 89). La psicoterapia intenta ampliar la visión y el conocimiento de sí mismo, principalmente para revelar contradicciones internas que causan neurosis, desequilibran y provocan estancamientos de energía. Un estancamiento de energía conlleva malestar, sufrimiento y una presión interna que no se puede explicar racionalmente. La manera de promover de nuevo el flujo energético sería a través de las acciones simbólicas, de las representaciones que el sujeto es capaz de hacer de su interior.

1.4. Arquetipo

Jung comienza a construir la hipótesis de arquetipo a partir del concepto de “imago” tomado de Spitteler, en 1907 como una imagen de los objetos que existen en el mundo físico y que han sido asimilados por el sujeto. Imago no es una fotografía del exterior localizada en el cerebro, es más bien una situación psíquica que se ha servido del objeto como base para organizar de manera inconsciente la información que ingresa continuamente a la psiquis. De esta manera imago es a la vez objetiva y subjetiva: objetiva porque posee y comprende las cualidades físicas reales; subjetiva por asociar elementos como emociones, recuerdos, etc. a esta percepción.

Jung también se ocupa de los significados de los sueños como producciones inconscientes pero, a diferencia de la separación entre contenido manifiesto y contenido latente que utilizaba Freud y que era un método reductivo causalista, propone que se

establezca el método amplificatorio y finalista de interpretación de los sueños hasta llegar a las bases arcaicas de sus personajes. “El arquetipo es una estructura psíquica, inconsciente en sí, pero que posee realidad, independientemente de la actitud de la consciencia.” (Jung, 1962, p. 81). El contenido del arquetipo tiene dos componentes: la imagen, situación, personaje, etc. y la emoción que llega a provocar en cada uno.

Jung propone que esta estructura, al venir de la parte más primitiva de la consciencia, se podría relacionar con los instintos como por impulsos. El ego nunca conoce directamente al arquetipo, ya que este está conformando el inconsciente colectivo y psicotizaría a la persona por la fuerza que encierra, el arquetipo se vuelve accesible a través de las imágenes asociadas o motivos.

Los arquetipos más conocidos son: la persona o la máscara, que son formas de presentación social que adoptan los sujetos según las necesidades; el ánima y ánimus, como una dualidad de lo femenino y lo masculino; la sombra, como lo desconocido; el héroe, como figura que apoya para la formación de un ego fuerte, entre otros. Se puede dar forma a la historia o desarrollo del motivo por medio del mito, elemento básico del folclor que da sentido de pertenencia a los pueblos que los mantienen vigentes al transmitirlos en el tiempo.

1.4.1. Arquetipo y mito

“En esta labor de reconstrucción el método sintético de Jung [...] se enfrasca en el estudio de los paralelos mitológicos, folklóricos, literarios y otros. [...] Mira el despliegue futuro del individuo en su realización personal” (Hostie, 1961, p. 62)

Los mitos son historias que los pueblos desarrollan a lo largo de su vida en comunidad como explicación de su entorno y su realidad. Estas construcciones simbólicas cuentan la vida según sus actores, con múltiples funciones beneficiosas para el grupo humano. “El mito tiene —o ha tenido hasta estos últimos tiempos— «vida», en el sentido de proporcionar modelos a la conducta humana y conferir por eso mismo significación y valor a la existencia.” (Eliade, 1991, p. 4).

Los diferentes personajes que se encuentran en sus relatos interactúan entre sí de diversas formas, por lo general estos personajes tienen una misión, una enseñanza o un destino específico que cumplir y, por lo tanto, un tema bastante delimitado sobre el cual da las nociones el sentir general del pueblo que los ha creado. Mediante el estudio de los personajes representativos de una sociedad, sean estos míticos o históricos, se puede inferir gran cantidad de información sobre la cosmovisión y los contenidos de su

inconsciente colectivo, que como ya se ha dicho están preformados por los arquetipos como moldes universales.

Los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos [...] el mito es la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos vierten sobre las manifestaciones culturales humanas. (Campbell, 1972, p. 11)

El mito es importante por cuanto expresa “todos los acontecimientos primordiales a consecuencia de los cuales el hombre ha llegado a ser lo que es hoy, es decir, un ser mortal, sexuado, organizado en sociedad, obligado a trabajar para vivir, y que trabaja según ciertas reglas.” (Eliade, 1991, p. 8) Los mitos expresan la realidad de la sociedad que los crea y también permite a los habitantes identificarse con los personajes. Así crea un sentimiento de unión, de colectividad o pertenencia a un mismo grupo, donde se siguen las mismas reglas y se tiene un objetivo común.

Existen múltiples y variados mitos, pero quizá el más común y conocido de ellos es el mito del héroe, ya que se encuentra desde las primeras civilizaciones como Mesopotamia, India, China, etc.; en la edad media con los caballeros y hasta la actualidad con un auge de las representaciones heroicas ficticias mediante historietas y películas.

El mito se relaciona al arquetipo como la historia o los pasos comunes que sigue el personaje para completar su reto o su ciclo. Estos pasos tienen una determinada “fórmula representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito” (Campbell, 1972, p. 35). Estos pasos se refieren a la partida del héroe hacia el llamado de su destino a través de múltiples emisarios que lo enfrentan con situaciones nuevas, mostrándole un camino diferente. Luego se da la iniciación con los ritos correspondientes que marcan una muerte simbólica y una consagración al poder que se le ha conferido para que redima a su pueblo, logrando su gran misión y su triunfo frente a las fuerzas del mal.

Finalmente, cuando ha llegado a la máxima experiencia de totalidad, debe emprender el retorno hacia su hogar donde revierte el conocimiento aprendido hacia los demás, enseñándoles el camino para entender el mundo con un nuevo sentido. Este acto se vuelve una retribución a modo de equilibrio energético y espiritual en el mundo, sin embargo suele ser la parte más difícil de lograr para el héroe que conoce lo que es sentirse uno con el cosmos, llegando a la plenitud y la paz de la sabiduría total. Por sus experiencias puede que ya no se identifique con el sufrimiento humano, la etapa de mayor madurez en que se encuentra le dificulta identificarse con los problemas cotidianos, que son muy sencillos en comparación con lo que él ha superado.

1.4.2. El arquetipo del héroe y su relación con el ego

Héroe. Motivo arquetípico basado en la superación de obstáculos y en el logro de ciertas metas. [...] En el proceso de individuación, la tarea heroica es asimilar contenidos inconscientes antes de ser abatido por ellos. El resultado potencial es la liberación de energía que ha sido restringida por complejos inconscientes. (Sharp, 1997, pp. 87-88)

El arquetipo del héroe es esencial para la vida de los pueblos y lo es también para los sujetos. Este motivo arquetípico tiene como meta la asimilación de los contenidos inconscientes y esto solo se vuelve posible cuando la consciencia es capaz de manejar la fuerza que poseen dichos contenidos. Para este efecto se necesita que el centro de la consciencia, el ego, se desarrolle de una manera equilibrada.

Señala Otto Rank una “analogía del yo del niño con el héroe del mito [...] héroe debe siempre ser interpretado meramente como un yo colectivo, dotado de todas las excelencias” (1989, p. 86). En la etapa infantil aún no se logra un ego completamente diferenciado de la madre, con la cual estaba formando unidad en un principio, sin embargo a esta edad se establecen las bases para una separación saludable que dé como resultado un ego independiente y fuerte para enfrentar los cambios y exigencias que el entorno depara al sujeto.

Los símbolos que conlleva el héroe incluyen ritos y fases ineludibles en el desarrollo de la psique:

El simbolismo eterno de la iniciación, se produce espontáneamente en el momento en el que el paciente se libera. Evidentemente, hay algo en estas imágenes iniciadoras tan necesario a la psique, que si no se las suple desde afuera, a través del mito y del ritual, tendrá que anunciarse de nuevo, por medio del sueño, desde adentro. (Campbell, 1972, p. 19)

Los ritos, como dinamismos colectivos, apuntan al establecimiento de hitos en el desarrollo de las psiques individuales ya que aportan con elementos tanto emocionales como objetivos en la formación del ego. A nivel grupal, los rituales afianzan los lazos que unen a sus miembros ya que se movilizan componentes emocionales muy fuertes en cada uno de ellos, siendo el afecto el elemento principal para que el símbolo refuerce el arquetipo. La importancia de los rituales y ceremonias para la construcción del arquetipo del héroe será retomada en el capítulo de análisis de la realidad observada tanto en el grupo scout como en cada uno de los sujetos.

Para comprender de mejor manera el impacto personal de este arquetipo debemos tener en cuenta que:

El verdadero héroe de la novela es, entonces, el yo que se encuentra a sí mismo en el héroe, retrotrayéndose al tiempo en que el yo era en sí mismo un héroe, merced a su primer acto heroico, esto es, la rebelión contra el padre. (Rank, 1989, p. 101)

Es en la etapa de la infancia, en que se ha vuelto irreversible la separación con la madre y se inicia la formación de un ego diferenciado. Los niños descubren su libertad de actuación y desobediencia aún a costa del castigo, empiezan un proceso de diferenciación que los vea como distintos a la totalidad constituida por los padres. Por otra parte, empiezan a tener contacto con otros niños de su edad cuyos contextos familiares y sociales son diferentes. Así establecen un punto de referencia desde donde juzgar a sus propios padres, en un futuro (adolescencia) los verán como personas normales, con fallas y errores. De esta forma desarrollan su imagen de los padres ya no como todopoderosos, sino como personas reales diferentes a sí mismos.

Como regla general, se puede decir que la necesidad de símbolos de héroes surge cuando el ego necesita fortalecerse, es decir, cuando la mente consciente necesita ayuda en alguna tarea que no puede realizar sola o sin recurrir a las fuentes de fortaleza que yacen en la mente inconsciente. (Henderson en Jung, 1995, p. 123)

El ego que se encuentra en formación en esta etapa, se nutre de los cuentos de hadas que le cuentan, cuya estructura responde esencialmente al mito del héroe y logra contactar al niño con las imágenes arquetípicas que el cuento evoca. El mito proporciona un personaje que logra vencer al mal y que es reconocido por todos. El héroe hace que, en un futuro, el ego de niños y niñas que han tenido se vaya fortaleciendo y sea capaz de descubrir sus capacidades y limitaciones de manera consciente.

Los niños tienen un deseo de agradar siempre a los adultos, por lo cual, si el héroe representa la figura colectiva de la persona ideal, ellos al seguir sus pasos pueden obtener el reconocimiento y cariño de los adultos que los rodean, encaminándose por la senda de la justicia, de lo bueno y la perfección, este sería el complejo positivo del cual se habló en el inconsciente personal que es la base sobre la cual se edificará un ego saludable.

El componente colectivo, como expresa Rank, propone una utilidad del héroe para el funcionamiento psíquico de la sociedad. De este *yo colectivo* se puede inferir el perfil de persona que se juzga como ideal en cada grupo humano, poseedor de características de excelencia, muestra el camino del crecimiento personal proveyendo una figura a la cual poder asemejarse, un referente que une a la sociedad y les otorga un fuerte sentido de pertenencia.

El héroe cuenta con una figura tutelar a manera de anciano sabio que guía su camino, le pone pruebas y le enseña indirectamente todo aquello que necesitará para la gran batalla. Esta figura también le brinda una oportunidad de identificación, pero no como ideal inmediato, sino como un futuro posible después de que él mismo haya peleado, logrando la victoria y así poder volverse un modelo para los demás. Este anciano sabio no lo interpreta su padre, sino un sustituto a manera de mentor o entrenador, ya que si es figura parental, la misión del héroe se vuelve contradictoria. También aquí se verá semejanza con los voluntarios scouts que actúan a manera de hermano mayor y ejemplo a seguir.

Para la psiquis de los niños, la muerte sacrificial o a traición del héroe significa un paso a la etapa siguiente de la vida, por ejemplo el cambio de la escuela al colegio o tantos otros ritos y acontecimientos significativos que los marcan, en especial como se verá en el movimiento scout, donde se reconoce el crecimiento y el logro de objetivos con ritos especiales.

Acerca de los personajes principales de los mitos, cuentos e historias populares, Jung explicaba la identificación con los héroes de la siguiente manera:

El mito heroico universal, por ejemplo, siempre se refiere a un hombre poderoso o dios-hombre que vence al mal, encarnado en dragones, serpientes, monstruos, demonios y demás, y que libera a su pueblo de la destrucción y la muerte. La narración o repetición ritual de textos sagrados y ceremonias, y la adoración a tal personaje con danzas, música, himnos, oraciones y sacrificios, sobrecoge a los asistentes con numínicas emociones (como si fuera con encantamientos mágicos) y exalta al individuo hacia una identificación con el héroe. (Jung, 1995, p. 79)

La manera de nutrir esta identificación con el rol y el camino del héroe es a través de los rituales que son símbolos que permiten la manifestación de la energía que envuelve al arquetipo, de una manera útil para el ego. Las imágenes arquetípicas se refuerzan cuando se asimilan junto a los afectos y pensamientos que se desarrollan dentro del sujeto a través del cuento.

1.4.3. Arquetipo del héroe desde Henderson, análisis comparativo con Joseph Campbell

El héroe cumple ciclos nacimiento-muerte, con los cuales va alcanzando nuevas etapas. El nacimiento se revisará con la teoría que desarrolla Rank en el "Mito del nacimiento del héroe" de 1989. El analizó varios mitos que relatan el nacimiento de las figuras heroicas de los pueblos, que son libertadores en contra de una tiranía o tienen

cualidades sobrehumanas. Propone que las historias tienen una secuencia similar, incluso que se repite en cuentos infantiles contemporáneos. Si bien Otto Rank no habla propiamente de arquetipo, da a entender que su estudio comparativo es válido para diferentes épocas y regiones del mundo.

La historia inicia previamente al nacimiento, donde existen conflictos, contratiempos, problemas de infertilidad de la pareja real, la predicción de un oráculo o sabiduría divina, directamente o bajo la forma de un sueño, que previene al padre contra su hijo como causante de su muerte o de gran daño para él. Los mitos coinciden en que se abandona al niño pero es rescatado por animales o pastores. Los padres biológicos coinciden en ser de origen divino o de la realeza, que sólo descubre después de su infancia, con una posterior venganza contra el padre por negarle ocupar su verdadero lugar.

Analizando los pasos del nacimiento, Rank propone que “el desligamiento del individuo en crecimiento, de la autoridad de los padres, constituye una de los pasos más necesarios pero también más penosos de la evolución” (1989, p. 82) Este alejamiento alude al niño pequeño que considera a sus padres como fuente de autoridad absoluta, como si fueran monarcas por lo tanto no es posible hacer otra cosa que su voluntad. A pesar de esto, cuando desarrollan su intelecto establecen comparaciones entre sus padres y los de sus amigos, el niño siente que sus padres no están a su altura.

Los niños, cuando se desilusionan de sus propios padres, desean ser hijos de artistas, personas famosas o adineradas; poco a poco pueden llegar a creerlo realmente. Fabrican ensoñaciones donde son realmente adoptados o han sido arrancados de su verdadero seno familiar.

El esfuerzo por sustituir al padre real por otro más distinguido, no es sino la expresión de la nostalgia del niño por aquella época feliz desaparecida, en que el padre parecía todavía el más fuerte y más grande de los hombres, y la madre la más buena y hermosa de todas las mujeres. (Rank, 1989, p. 86)

Los personajes que han intervenido en el mito se refieren a los padres como personas reales, que ha sido proyectada varias veces con diferentes cualidades en el cuadro de la fantasía donde el niño manda y desarrolla su propia historia. Si bien este es un proceso normal de ensoñación y forma parte del fortalecimiento del ego, es necesario que el niño vuelva a la realidad, de manera que separa al rey perseguidor del padre humilde, y se da cuenta que el padre real tiene tanto cualidades como virtudes, asentándolo en la humanidad más que la divinidad. Esta explicación se acerca al

complejo paterno que es el “grupo de ideas con acento en el sentimientos, asociadas con la experiencia e imagen del padre.” (Sharp, 1997, p. 45).

Para establecer una comparación con la idea que Henderson propone del héroe se utilizará el libro “El hombre y sus símbolos” edición de 1995. La propuesta viene del reconocimiento de etapas dentro de la historia de vida del héroe que componen parte del ciclo nacimiento-muerte. Estas etapas son:

Formas especiales de la historia del héroe aplicables al punto particular alcanzado por el individuo en el desarrollo de la conciencia de su *ego*, y con el problema específico que se le plantea en un momento dado [...] la imagen del héroe evoluciona de una manera que refleja cada etapa de la evolución de la personalidad humana” (Henderson en Jung, 1995, p. 112)

Los relatos del héroe comienzan generalmente con un nacimiento milagroso pero humilde, como se ha visto, este nacimiento tiene varios elementos en contra que el niño supera ayudado de alguien de origen humilde, o en algunos casos la hembra de algún animal que logra salvarle la vida y servir de madre sustituta. Luego se dan las primeras muestras de fuerza sobrehumana o de hazañas imposibles, de manera que el héroe empieza a ser reconocido. Luego de un pequeño proceso de formación a cargo de fuertes tutores o guardianes, pelea grandes batallas contra fuerzas del mal de las cuales sale victorioso. La amenaza que tiene ya no son monstruos ni dragones, sino la tentación del poder e incluso su propio orgullo que se interpone con el deber. Posteriormente se puede ver una traición o sacrificio heroico como causante de su muerte.

El héroe “tiene significado psicológico tanto para el individuo, que se dedica a descubrir y afirmar su personalidad, como para toda la sociedad, que tiene una necesidad análoga de establecer la identidad colectiva” (1995, p. 110)

Para Jung también, el héroe desde el desarrollo histórico de la humanidad, empieza desde la cultura que “le otorga al hombre una significación que lo separa de la masa y que en el correr de los siglos condujo a la formación de la personalidad, con lo cual se desarrolló conjuntamente el culto del héroe” (1962, p. 190) El héroe además se refiere al superhombre, más cercano a la divinidad y al poder que a lo, por eso continúa Jung “tiene que representar lo que en verdad es: la totalidad de aquellas imágenes primigenias que en todas partes y todas las épocas expresan lo “extraordinariamente poderoso”.” (Ibíd., p. 191)

El héroe llega a ser este dios-hombre extraordinariamente poderoso a través de la superación de ciertas etapas naturales que se suceden tanto en el mito como en la

evolución de la consciencia en la humanidad, ya que se ha dicho que el héroe es útil tanto al sujeto como al colectivo.

A continuación se detallan cuatro etapas tomadas de Henderson (1995), tomadas del estudio del Dr. Paul Radin, 1948 en el libro *Hero Cycles of the Winnebago* desde el héroe más primitivo hasta el héroe más evolucionado. Son modelos que se observó en esta tribu pero aplican para el presente estudio:

Primero tenemos al ciclo “Trickster” que se asocia mucho a los instintos y la satisfacción de sus apetencias, aún no es un ser social y frecuentemente está quebrantando las reglas debido a la poca reflexión acerca de sus propios actos. La palabra Trickster significa granuja, truhán. Es una figura sin una finalidad grandiosa para su vida. Por lo general se lo representa a través de la figura de animales que, cerca de pasar a la siguiente etapa, devienen humanos. Acerca de esto Cambell hace referencia a la diferencia entre “el primitivo héroe-titán semianimal (fundador de ciudades, donador de cultura) y el tipo enteramente humano posterior. Los hechos del segundo frecuentemente incluyen el asesinato del primero” (Campbell, 1959, p. 302). Este sería el héroe más primitivo, que aún no controla su animalidad y es necesario que se sacrifique para evolucionar a una siguiente etapa.

Luego está la etapa de “Hare” que al principio también aparece como un animal, ya que su nombre significa liebre. A diferencia del granuja, este tiene una misión como transformador de su pueblo, como fundador de la cultura humana. Al tener un trasfondo cultural, esta figura se vuelve más social y con un propósito más grande que sí mismo. Un símbolo recurrente del establecimiento de la cultura se refiere al fuego, herramienta indispensable de supervivencia y seguramente asociado a la iluminación de la consciencia. Históricamente además el fuego ha sido la principal herramienta para la supervivencia de la especie y para la evolución, al cocinar los alimentos, alumbrar y calentar los entornos y proteger de los peligros como depredadores, etc.

En tercer lugar está el llamado “Red Horn” o Cuerno Rojo, humano que ha dado muestra de tener poderes y fuerza sobrehumana superando una serie de pruebas. Los cuernos rojos caracterizan a los demonios en el cristianismo, pudiendo semejar a la separación entre el bien y el mal; siendo el cuerno rojo personificación de algo poderoso pero oscuro. No es un ser completo, representa solo uno de los opuestos. Cuenta con la ayuda de un pájaro de trueno que, a manera de asistente, suple con sus poderes cualquier carencia que pudiera presentar el protagonista. Luego de que ha vencido, con o sin ayuda de figuras divinas tutelares, se queda solo en la tierra con su descendencia y

sobreviene la cuestión de si los seres humanos serán capaces de mantener el orden y la paz, o si caerán bajo su propio orgullo. El orgullo conlleva la tentación de exceso de poder y confianza, volviéndolo un tirano. “El tirano es orgulloso y eso es su perdición. Es orgulloso porque piensa que su fuerza le es propia; así está en el papel del payaso, que equivoca la sombra con la sustancia; su destino es ser engañado” (Campbell, 1959, p. 301) Caer en la vanidad provocaría un ego falsamente grande o inflado que no sabe medir sus propias fuerzas y por lo tanto toma decisiones que sobrepasan su fuerza. Esta fuerza no le es propia ya que sería la propia fuerza oculta de los contenidos inconscientes a los cuales se está aproximando, más no una fuerza exclusiva de su ego a su disposición.

En último lugar tenemos a un par de gemelos o “Twins”, uno llamado Flesh (carne) y el otro Stump (tronco) que juntos forman una sola persona. Separados al nacer, es necesario aunque muy difícil, reunirlos. Son invencibles y representan cada uno una forma de ver el mundo: introvertido y extrovertido. Al final de las batallas, cuando ya no queda nadie para pelear, tornan su fuerza hacia lo que les rodea. Como en el caso del Red Horn en que el precario equilibrio es amenaza a la vida, aquí también la solución es el sacrificio del héroe para que no se salga de control y sus poderes se vuelvan al lado de la maldad. Esta sería la final etapa del desarrollo de la consciencia ya que se necesita la distinción entre los opuestos para otorgar a cada uno su lugar. Relacionado al proceso de individuación, la idea no es anularlos, sino reconocerlos como unidades separadas del todo y con igual importancia para la psique. También aquí la solución al exceso de poder se da en el sacrificio. “imaginarse a uno mismo como poseedor de algo es estar equivocado; nadie es padre, madre o hijo. Hay solo el círculo continuo del nacimiento y de la muerte.” (Opler en Campbell, 1959, p. 313)

Estas representaciones simbólicas corresponden a las figuras que se suceden en el camino del dios-hombre, desde las representaciones más sencillas hasta la más elaborada. Por otro lado, esta divinidad viene a simbolizar la “totalidad de la psique, la mayor identidad y más abarcadora que proporciona la fuerza de que carece el ego personal” (Henderson, 1995, p. 110).

El arquetipo del héroe tiene su función dentro del fortalecimiento del ego. El héroe tiene su contraparte sombría que se da cuando el héroe sucumbe ante tanto poder y se vuelve vano, olvidando su misión redentora. Esto ocurre cuando no siente respeto a sus funciones, olvidando que es además una figura pública con determinados poderes que debe poner al servicio de los demás. El peligro del héroe será siempre el “impulso de

engrandecimiento egocéntrico” (Campbell, 1972, p. 16). Cuando el ego, en lugar de identificarse con el héroe que tiene una misión altruista, se identifica con este lado sombrío puede aparecer como una persona vana. Procurar el equilibrio sería la solución para mantener fluyendo la energía que emana del héroe hacia los demás.

CAPÍTULO II:

Grupo y Escultismo

2.1. Definición de grupo desde la psicología social y su importancia para el sujeto

En la naturaleza vemos que distintas especies animales son gregarias por naturaleza, instintivamente desarrollan pequeñas sociedades, más o menos estructuradas y con diferentes roles a desempeñar para sus miembros. Durante todo el ciclo vital de estas especies, entre las cuales podemos mencionar ciertos insectos como las termitas y abejas, los mamíferos como leones, búfalos, etc. que viven en manadas, hasta llegar a los primates y el más evolucionado de ellos, al *Homo Sapiens*. El estado naturalmente social de estos seres les permite organizarse dentro de su comunidad en base a un bienestar común y desempeñando diversas tareas o trabajos de manera que la sociedad es una ventaja para la especie y su sobrevivencia.

En las sociedades humanas de todos los tiempos, el tratamiento de las personas se da en diversos grados de confianza o de cercanía. Además se clasifica a las personas, adicionalmente a los lazos sanguíneos, por sus cualidades físicas, intelectuales o de acuerdo a sus actividades productivas, por este motivo se produce el fenómeno del *status* social según el cual “corresponde a una persona en el grado en que posee las características apreciadas por la sociedad” (Brown, 1975, p.65). Las personas de estatus más elevado tendrían la potestad de establecer el tipo de comunicación y trato con los subordinados, es decir, elegir si prefieren un trato más formal o uno casual, incluso cercano si se lo permite; el fenómeno no se da en sentido inverso desde el subordinado. Las personas de un mismo *status* pueden referirse en iguales términos entre sí.

También existe una noción de solidaridad con sus semejantes, de apoyo entre personas, tanto de diferente como igual o menor *status*, de cualquier forma se ha visto que tiende a ser más bien simétrica, horizontal hacia las personas de situaciones, condiciones, experiencias similares que han compartido experiencias en común. Son factores importantes: el parentesco, ya que se trata del básico instinto de conservación de los genes propios; las identidades etarias que sirven de base para las comparaciones evolutivas entre sus miembros, suelen llegar a constituir importantes *psicogrupos* en determinadas edades como por ejemplo la adolescencia; la nacionalidad ya que se comparte el territorio, la lengua, las condiciones políticas y demás.

Por acción del *status* y de la solidaridad se establecen las llamadas relaciones simétricas y asimétricas. En las primeras puede o no haber solidaridad, determinada

fundamentalmente por el factor distancia de cercanía o lejanía y en las relaciones asimétricas el fenómeno que las determina es el de status ya que los coloca en diferentes rangos, con sus respectivos sentimientos agradables de superioridad y desagradables de inferioridad; adicionalmente se evidencian diferencias sustanciales debido a sus muy diversos contextos, oportunidades y experiencias.

Las relaciones que se dan en un grupo scout tienden a ser simétricas ya que la convivencia prolongada y el contexto similar contribuyen a que las diferencias propias de la edad se vean superadas por el sentimiento de unión y hermandad. El status está dado por los méritos obtenidos, sin que esto marque una distancia o un sentimiento de superioridad negativo, se procura siempre que este sentimiento de ser más fuerte, o ser el más grande se traduzca en una conducta de protección a los más pequeños y de guianza y liderazgo, donde se pueda usar la mayor experticia de las personas al servicio de los demás. Las relaciones asimétricas se dan entre los adultos voluntarios y los beneficiarios para que se pueda dar una figura de liderazgo más que de autoridad ya que no se pretende que sean maestros o figuras de represión, sino más bien que sean ejemplo del cual los menores aprendan, asumiendo el rol de un hermano mayor que guía y aconseja pero no cohibe o castiga las acciones de los demás.

Los niños y niñas nacen sin una carga cultural específica, ya que deben aprender el lenguaje, las normas, los roles, etc. que componen en su conjunto la vida social constituida. Al pensar en este proceso, Brown lo ha llamado *socialización* como una forma de aprendizaje que abarca más allá del simple control de los instintos y de la introducción de reglas que han sido enseñadas por los adultos. Es necesario notar que los niños y niñas desarrollan además su capacidad intelectual y una propia personalidad que los diferencia. Debido a esto, las reglas y normas que introyecten, serán necesariamente adaptaciones o interpretaciones que cada uno haga de lo que se le ha enseñado y que, además pueden sufrir posteriores cambios tanto cualitativa como cuantitativamente dependiendo de la edad en que se encuentra la persona ya que enriquece sus experiencias y su criterio aumenta.

En el grupo scout se intenta que el aprendizaje se de mediante la acción y de forma individualizada ya que cada uno es artífice de sus logros y experiencias. Si bien se tiene una ley en común, cada artículo es lo suficientemente claro como para que su interpretación no tenga sentidos contrarios al que se ha propuesto. La ley viene dada por el adulto responsable y ha sido adaptada a la edad en que se encuentran los beneficiarios para que su asimilación sea más sencilla y les sirva de guía para comportarse en los diferentes ámbitos de su vida.

El proceso de aculturación inicia cuando el sujeto ha nacido, es un proceso continuo y asigna diferentes lugares a los miembros de la cultura dependiendo de sus características. Dentro de la dinámica de los roles de una comunidad, se trata de operaciones casi mecánicas con reglas internas implícitas. El niño y la niña logran adaptarse a este entorno observando a los miembros maduros y productivos de la sociedad a la que pertenecen, con ayuda de sus capacidades intelectuales y de sus experiencias de vida son capaces de extraer las reglas que rigen estos intercambios. Los adultos voluntarios de un grupo scout fungen el papel de hermano mayor, adicionalmente son modelos de miembro productivo de la sociedad, por tanto son un sistema de referencia válido para la adquisición de estas reglas.

La capacidad de conceptualizar estas reglas y adquirir la cultura, que según Brown es un “sistema de reglas para guiar la conducta [...] ampliamente adquirida por los miembros de una sociedad. Estas reglas se transmiten socialmente, la generación nueva las aprende de la antigua, y una sociedad las puede tomar de otra.” (1975, p. 248). La asimilación de las reglas depende de la etapa de desarrollo intelectual en la cual se encuentra el sujeto.¹

Lo que se pretende en el grupo scout, al ser un método educativo no formal, es inculcar valores y una escala moral en los sujetos para que adopten voluntariamente mediante una promesa, una nueva forma de vida donde cumplan la ley que se les propone. Reciben estimulación por las buenas acciones y las conductas correctas, pero no se castiga las acciones equivocadas, las leyes que rigen la pequeña sociedad del grupo scout son fácilmente adaptables al funcionamiento de la familia y sus roles dentro de la misma.

2.2. Breve historia del movimiento Scout

El fundador del Movimiento Scout es Robert Baden-Powell, nacido en Paddington, Londres el 22 de febrero de 1857. Recibió una beca para estudiar en la Charterhouse School en Londres y se graduó a la edad de 19 años. Desde estas épocas tempranas demostró particular interés por la vida al aire libre y las técnicas de tallado en madera, caminata, etc. que se desarrollan en este ambiente. Posteriormente ingresó al ejército sin dificultad, quedando segundo entre cientos de aspirantes.

Viajó al África para ayudar a conquistar nuevas tierras para su país y debido a sus habilidades en el campo se le ascendió rápidamente y se le puso a cargo de otros

¹ Las etapas de desarrollo intelectual están detalladas en el punto 3.2.1 de la presente disertación.

soldados para que los adiestrara. Los métodos que utilizó dieron pautas para lo que posteriormente se formalizaría en el método educativo scout como se lo utiliza actualmente. La guerra de Boer fue muy importante para el descubrimiento de las habilidades de los muchachos más jóvenes, entre 10 y 16 años, ya que se desarrollaron en actividades de exploración con mucha inventiva y valentía.

Al regresar a Inglaterra fue considerado héroe nacional por sus hazañas militares y además su libro “Aids to scouting” o “Ayudas para la exploración” estaba siendo usado por profesores y líderes de grupos de jóvenes en su país para aprender exploración, organizarse como pequeños grupos y desarrollar diferentes actividades al aire libre. Incluso en la “Brigada de Niños”, su Fundador, Sir William Smith, le solicitó un esquema que permitiera variedad en la formación de niños como buenos ciudadanos”.² Entonces se va dando un giro al sentido que tenía BP al escribir este libro ya que hasta ese momento solo daba información para actividades pero no se daba cuenta de la influencia de su método en la formación de personas con valores que convivieran en la naturaleza formando grupos espontáneamente.

Realizó un campamento con el fin de determinar su audiencia y para ayudarse a re-editar su libro. Eligió 22 chicos de contextos socio-económicos distintos para reunirlos en un mismo parque en la Isla de Brownsea en Dorset, los dividió en 4 patrullas y los dirigió con mucho éxito durante 9 días en Agosto de 1907. Este campamento marca el inicio de la historia de este movimiento juvenil voluntario.

Posteriormente y con ayuda de personalidades influyentes de Inglaterra, publicó ediciones quincenales de “Scouting for Boys” o “Escultismo para muchachos”, las cuales tuvieron una excelente acogida entre el público joven. Como resultado, los muchachos empezaron a organizarse por sí mismos y crearon grupos o Tropas Scout por todo el país. Estos chicos pedían ayuda a BP para mejorar y establecerse más formalmente como grupos, por lo que fundó una oficina que tramitara las preguntas de los jóvenes.

Debido al éxito del método, este se expandió por el continente con rapidez. Viajó incluso a Chile, ya que Baden Powell tomó vacaciones allí y sembró la idea que creció dando como resultado una de las primeras asociaciones nacionales fuera de Inglaterra. En Estados Unidos y Canadá también se crearon asociaciones de “Boy Scouts”. El movimiento soportó la primera guerra mundial ya que dejó a los líderes entre los jóvenes a cargo de las actividades para que los adultos voluntarios pudieran prestar servicio

² Toda la información de este apartado se encuentra en la página web oficial de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS).

militar en el frente de batalla. Es decir, el movimiento se volvió auto-sostenible en el tiempo y los jóvenes se volvían sus propios guías.

El primer Jamboree Mundial, que significa reunión de jóvenes en lenguaje Zulú, se realizó en el año 1920, poco después de la primera guerra mundial, demostrando que los jóvenes de muchos países, diversas religiones, culturas y etnias podían convivir y realizar actividades conjuntas bajo un espíritu de hermandad. Al finalizar este encuentro, en la última noche de campamento, se proclama a Robert Baden-Powell Jefe Scout Mundial por unanimidad.

Desde entonces la Organización Mundial del Movimiento Scout se ha extendido a casi todos los países del mundo, “excepto en los países con regímenes totalitarios, en donde fue prohibido” (OMMS, 2013, <http://www.scout.org/node/9691?language=es>), siendo su principal objetivo el educar a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en valores y dándoles la capacidad de desarrollar su potencial de liderazgo en actividades que son enriquecedoras en muchos aspectos.

En el Ecuador, pasó algún tiempo antes de que se pudieran unificar nombres y criterios a partir de la idea del cónsul ecuatoriano en Francia Sr. Dn. Cristóbal Vela que vió directamente los efectos del escultismo. Esta idea tuvo acogida y apoyo de grandes personalidades de Quito y Guayaquil hasta que:

El 26 de marzo de 1920 se constituyera, en forma definitiva, la ASOCIACIÓN NACIONAL DE BOY SCOUTS DEL ECUADOR, con Estatutos reconocidos por el Gobierno Nacional y con la respectiva afiliación a la Oficina Scout Internacional de Londres. Más tarde tomaría el nombre oficial de Asociación de Scouts del Ecuador.” (ASE, 2013, <http://www.scoutsecuador.org/site/index.php/quien-son-los-scouts/historia>)

La Asociación de Scouts del Ecuador (ASE) se encuentra conformada por los chicos y chicas de entre 7 y 21 años de edad que son los llamados beneficiarios, y por los adultos voluntarios que tienen edades muy variadas, desde los 21 años en adelante. En Ecuador, según cifras de la Dirección de Crecimiento y Desarrollo de la ASE, al momento de la investigación existen alrededor de 4.800 miembros en la asociación, de los cuales aproximadamente 500 son adultos voluntarios. Las niñas y niños, así como los y las adolescentes tienen un método mediante el cual se desarrolla esta adquisición de habilidades y conocimientos, pero más que nada se da un aprendizaje de actitudes útiles para su vida en cuanto a sociabilidad y a tener normas éticas que guíen su comportamiento para que sean buenos ciudadanos.

La ASE como organismo dentro de la OMMS tiene su organigrama con las siguientes instancias:

- **Asamblea Nacional:** Máxima autoridad, se reúne ordinariamente una vez al año con representantes de todos los distritos, Concejeros Nacionales, Director Ejecutivo Nacional y demás miembros de la Asamblea.
- **Consejo Nacional:** Compuesta por 9 representantes electos en asamblea llamados Concejeros Nacionales que duran en funciones tres años. El Consejo elige al Presidente Nacional o Jefe Scout Nacional. Entre el Consejo, el Presidente y la Oficina Scout Nacional emiten informes anuales y se encargan de cumplir los proyectos aprobados en Asamblea.
- **Equipo Nacional:** Liderado por un Director Ejecutivo que nombra a su equipo de trabajo para cumplir lo establecido en Consejo Nacional, entre otras tareas que permiten que el movimiento permanezca en constante crecimiento.
- **Distritos:** Son una división geográfica que permite organizar a los grupos dentro de un mismo sector y facilita la comunicación desde las instancias más altas. Liderados por un Comisionado Distrital electo por todos los grupos pertenecientes en una Asamblea de Distrito, también se eligen representantes a la Asamblea Nacional y se establecen objetivos anuales.
- **Grupo Scout:** es la estructura básica de la ASE. Se retomará a profundidad su esquema en el apartado 2.4.

Toda la información del organigrama de la Asociación de Scouts del Ecuador se ha tomado de la página web oficial: <http://www.scoutsecuador.org/site/index.php/nuestra-asociacion/organigrama> actualizada en el año 2013.

2.3. Método educativo del Movimiento Scout

El Escultismo es “educación no formal, complementario de la familia y la escuela, que procura el desarrollo integral y la educación permanente de los jóvenes” (Organización Scout Interamericana, 1995, p. 6) por lo tanto, no se trata de un método informal ni desestructurado de educación, sino que posee su propio modelo y que sale del estándar educativo ya que no se les confiere títulos ni certificaciones de poseer determinados conocimientos, sino que se plantea objetivos diferentes a los de instituciones formales escolares.

El movimiento scout busca un desarrollo integral por lo que se trabaje en seis áreas u objetivos educativos, que se busca potenciar a través de diferentes actividades.

También es un método de autoformación ya que los avances que tiene cada miembro son personales y los retos a superar son impuestos por la propia persona. De esta manera se promueve que el beneficiario sea autodidacta y que explore diferentes ámbitos, encontrando nuevos intereses.

Para una mejor comprensión se ha dividido al método scout en 7 elementos básicos que lo distinguen de otros métodos educativos, interactuando entre sí y enriqueciendo el ambiente de aprendizaje:

- **Promesa y Ley Scout:** La realización de una promesa consigo mismo, delante de sus dirigentes y compañeros se da cuando el chico o chica han aprendido y desean voluntariamente adoptar una nueva forma de vida donde cumplan la palabra dada y practiquen los artículos de la ley scout. Esta ley es la referencia, en palabras sencillas, de la escala de valores que la persona debe implementar para toda su vida. La adhesión a la promesa es totalmente voluntaria y demuestra que los dirigentes han sido capaces de motivar de buena manera a sus beneficiarios para vivir con los valores del movimiento.
- **Aprender haciendo:** Es una educación activa en la cual los beneficiarios son los actores principales de sus descubrimientos, así como del ritmo que imprimen a su aprendizaje. Cuando se propone actividades a los chicos y chicas, se logra captar su atención, pero cuando se involucra directamente a cada persona en la actividad, el aprendizaje es individualizado y no se limita a la transmisión de información, sino que se implica en el proceso la parte afectiva, emocional, sensorial, motriz, etc. Cada sujeto es capaz de vivirla y hacerla suya, afianzando cada nueva experiencia como una enseñanza para la vida.
- **Sistema de Equipos:** “La Patrulla es la estructura básica de la organización del Movimiento Scout” (OMMS, 2014, <http://www.scout.org/node/143?language=es>) Los equipos se conforman mediante la pertenencia a pequeños grupos de personas en edades similares, son grupos de pares en una etapa similar de desarrollo. Esto facilita la socialización, así como la elaboración de objetivos comunes que aporten al crecimiento tanto individual como grupal. Las relaciones entre los miembros ayudan a crear lazos afectivos muy profundos, debido al tiempo que comparten juntos y el tipo de actividades que se realiza. Dentro de cada equipo existe un guía, electo democráticamente demuestra tener mayor cualidad de liderazgo para mantener el orden y conseguir las metas comunes. Se proporciona un espacio para que aprendan tanto a guiar como a ser guiado. Al coordinador, acompaña siempre un sub-coordinador, que tomará a cargo al

grupo cuando el primero no pueda cumplir sus funciones y al que se va preparando para cuando este deba asumir un cargo de líder. Entre todos los miembros de la patrulla se distribuyen tareas según las cualidades e intereses.

- **Marco Simbólico:** El método scout ha adoptado diferentes elementos simbólicos para cada etapa de desarrollo de los chicos y chicas, de manera que se puedan identificar con los valores que representan. Los símbolos utilizados tienen además la característica de ser referentes con los cuales poder identificarse para desempeñar el rol sugerido. La riqueza simbólica estimula su imaginación para proyectar en los diferentes personajes y escenarios nuevos matices de acuerdo a su comprensión personal. Logran una mayor cohesión e identidad como grupo al tener un emblema o signo compartido, que al vivir la aventura logra convertirse en símbolo común.
- **Progresión Personal:** Este elemento se refiere a la capacidad de cada individuo de tomar a su cargo su propio crecimiento, con nuevas habilidades y conocimientos adquiridos, también le ayuda a fijar sus propias metas. De esta manera descubre sus intereses en ámbitos que normalmente, en la escuela o el hogar, no le es posible explorar. Las actividades son electas por los chicos de una propuesta que prepara el dirigente. Este elemento combina y articula el resto de componentes del método para dar un sentido práctico y aplicable a todas las aspiraciones y objetivos del escultismo, es decir, plantea experiencias tanto personales como grupales que dan como resultado un aprendizaje. Se plantea que estas actividades deben ser “DURAS: Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas y Seguras”. (ASE, 2011, p. 14)
- **Vida en la Naturaleza:** las actividades al aire libre son preferidas por el método. La vida al aire libre permite potenciar las habilidades físicas y destrezas manuales con deportes de aventura y juegos. Se estimula la valoración del mundo y el orden natural de las cosas, de manera que se integre esta conducta a su cotidianidad y pueda encontrar en la naturaleza la paz y equilibrio que muchas veces faltan en la ciudad. Al compartir este entorno favorecido con otros jóvenes de su misma edad, forman vínculos fuertes de amistad que perduran en el tiempo y promueve que sus actividades fuera del grupo scout sean al aire libre.
- **Presencia Estimulante del Adulto:** Como se ha visto, este es un movimiento juvenil desde sus inicios, sin embargo, esto no significa que los adultos no puedan apoyar activamente en la consecución de las metas para los más jóvenes. “El papel de los adultos en el Movimiento Scout es ser dirigentes de actividades, educadores y facilitadores de grupo” (OMMS, 2014,

<http://www.scout.org/node/143?language=es>). Lo que el movimiento tiene designado para los adultos no es mantenerse como niños, jugando y aprendiendo con sus pares, sino más bien educar con el ejemplo y lograr diseñar actividades que satisfagan los deseos y necesidades integrales en el crecimiento del grupo de jóvenes y poder guiarlos en el descubrimiento de sus propios potenciales. La idea del hermano mayor viene desde el fundador que nunca pretendió que los adultos mandaran y controlaran a los jóvenes sino que aportaran con su experiencia de vida a enriquecer las experiencias de los más pequeños. Esto implica un alto nivel de compromiso con el voluntariado y una constante capacitación en los elementos del método y las herramientas específicas para su trabajo en una determinada unidad.

2.4. Estructuración de un grupo scout

En el país, los grupos scouts están constituidos por cuatro Ramas o Unidades, dispuestas por edades para los chicos y chicas, siendo todos mixtos e inclusivos. Cada grupo scout es diferente en cuanto a los nombres que dan a sus unidades y pequeños grupos, sin embargo aquí se abordará el nombre genérico de cada unidad y se estudiará la forma de organización que siguen en común.

La primera Rama es la Unidad de Manada de Lobatos que se analizará con detenimiento en el siguiente punto.

Luego se encuentra la Unidad de Tropa o Unidad Scout. Sus miembros son chicos y chicas entre los 12 y los 15 años de edad, estos se organizan en pequeños grupos de 4 a 8 scouts llamados patrullas. Cada patrulla adopta por lo general el nombre de un animal, tienen un lema en relación a las características que los identifican con dicho animal y un grito donde imitan el sonido que realiza ese animal en específico. El color de esta unidad es el verde.

A continuación encontramos lo que se conoce con el nombre de Ramas Mayores ya que son los beneficiarios de mayor edad. En ellos encontramos la Comunidad de Caminantes. Este grupo se conforma por adolescentes entre los 15 y los 18 años de edad. Sus pequeños grupos son equipos de trabajo entre los 4 y los 6 integrantes con nombres de grandes exploradores, mitología o astrología. En el caso de los caminantes, los nombres deben inspirar un marco simbólico de autodescubrimiento y de emprendimiento. Los equipos se conforman por lazos de afinidad y amistad, sin

intervención de los adultos y se requiere que se propongan proyectos para la realización dentro de las actividades grupales de esta rama. Su color es el azul.

Por último se encuentra la Comunidad de Rovers, cuyas edades comprenden desde los 18 hasta antes de cumplir 22 años. Existe el requerimiento mínimo de que una comunidad tenga 6 jóvenes, de ambos sexos, y un máximo de 16. Las actividades se refieren más al servicio y al desarrollo de proyecto mediante los cuales se puedan cumplir los objetivos educativos específicos y así cumplir con el perfil que busca el movimiento para los jóvenes-adultos que egresan de las filas, el perfil del buen ciudadano.

2.4.1. Estructura de la Manada

En la unidad de Manada, se maneja pequeños grupos llamados *seisenas* ya que se propone que sean grupos de seis niños y niñas. Por su corta edad y para mantener la seguridad de las actividades, siempre se realizan en conjunto, es decir, que el trabajo es igual para todas las seisenas, trabajando en comunidad.

Las seisenas están lideradas por un niño o niña que será *seisenero*. Como líder de su pequeño grupo debe apoyar a que todos los demás niños escuchen y entiendan las actividades, además se procura que sean los niños con mayor antigüedad y experiencia los que lideren al resto para que puedan compartir lo que saben con los nuevos integrantes. También consta un *sub-seisenero* que ayuda en la tarea al seisenero, de este modo se puede mantener un adecuado desarrollo de actividades, una atención y orden al momento de jugar y los niños y niñas ejercitan sus cualidades de liderazgo con sus pares.

Los adultos voluntarios son un apoyo constante para los niños y niñas durante las actividades. Estas personas velan por el cumplimiento del desarrollo integral de los niños y de los objetivos educativos propuestos, así como de la seguridad física y psicológica de los beneficiarios en todo momento. Las actividades, por tanto, son siempre lideradas primordialmente por uno o más adultos voluntarios debidamente capacitados a cargo de toda la Manada y cuentan con el apoyo de los líderes seiseneros y subseiseneros.

2.4.1.1. Aplicación del programa en la unidad

El Programa de jóvenes se refiere al diseño, ejecución y evaluación de todas las actividades que se realizan dentro de la unidad, es decir, reuniones de sábados, campamentos, acantonadas, caminatas, etc. Agregan criterios de conformación y ayuda

para reconocer el correcto funcionamiento y aprovechamiento de los recursos en la unidad y el grupo scout.

La conformación de seisenas en la manada se da con fines logísticos, siendo sus características principales:

- El liderazgo tiene una rotación por lo menos cada ciclo de programa (de 3 a 4 meses) de manera que no se concentra en una sola persona y cada niño puede tener la experiencia de elegir y ser elegido para liderar.
- La seisena no tienen miembros fijos, se da una rotación de los miembros para resaltar la importancia de la convivencia de toda la unidad y de que todos los miembros se conozcan.
- Los mismos lobatos son los que votan para elegir a los seiseneros y subseiseneros, esto les da nociones básicas de la democracia en que van a vivir posteriormente. Los dirigentes siempre monitorean las órdenes o disposiciones de los líderes, se limita sus decisiones y acciones en pos de la mejor experiencia.

El órgano de toma de decisiones se llama *Consejo de Roca* debido al marco simbólico en que se asienta la vida de Manada. El Consejo está conformado por los dirigentes o adultos voluntarios y por los niños y niñas, sin importar si son o no seiseneros. Todos los niños y niñas participan de la elección de actividades para el nuevo ciclo, evalúan el anterior y proponen nuevas actividades, el deber de los dirigentes es adaptar las ideas a las posibilidades reales, intentando cubrir las necesidades colectivas e individuales.

2.4.1.2. Marco simbólico de la unidad de Manada

El marco simbólico sugerente en la unidad de Manada es: “ambiente de fantasía que, aprovechando la forma de pensamiento de los niños de esta edad, sirve para desarrollar la propuesta del Movimiento de una manera comprensible para ellos” (ASE, 2011, p. 51). Esto no quiere decir que los niños deban vivir en una fantasía que escape a la realidad, simplemente se aprovecha la riqueza de su imaginación para proveerles símbolos más amigables y de fácil identificación. Los personajes de la fantasía proveen los roles y modelos de comportamiento que se busca promover en los niños y niñas.

Dentro de las cualidades propias de su edad tenemos la gran satisfacción que sienten al descubrir cosas nuevas del mundo que les rodea, así como manifestar

comportamientos nuevos y desarrollar habilidades para su vida, reforzando la valía que sienten hacia sí mismos. Luego se utiliza la predisposición de ser parte de un grupo de pares donde experimentar un sentimiento de amistad, al formar la idea de grupo se puede evaluar el nivel de desarrollo de diferentes destrezas sociales que se practican dentro del mismo.

Se ve a la fantasía como un medio privilegiado para la creación de los propios significados, tanto individuales como colectivos. Además dentro del esquema fantástico, las limitaciones para la inventiva y la resolución de problemas que llamamos creatividad se disminuyen, es decir, se favorece el pensamiento creativo sin restringir las posibilidades al enfrentarlas con la realidad.

Para tener un esquema unificado para todo el mundo, se ha tomado como base el libro de Rudyard Kipling "El libro de las Tierras Vírgenes" (1984), elegido por Baden-Powell al crear esta unidad. El escenario es la selva de la India, cuyos habitantes son animales salvajes. La trama inicia cuando una familia de lobos acoge a un niño pequeño que escapó de las garras de un tigre muy agresivo gracias al sacrificio de su madre que lo escondió y se ofreció como señuelo para alejarlo del bebé. Luego, el niño logra volverse parte de la manada de lobos cuando, una pantera que vio lo sucedido y era la encargada de enseñar a cazar a los lobatos, ofrece un toro que cazó para que el Consejo de lobos mayores acepte a este niño como uno más de ellos. El personaje que le enseña la ley de la selva es un oso pardo, sin embargo él logra tomar consciencia del valor de los artículos de dicha ley mediante las experiencias en la selva, por ejemplo la banda de monos salvajes que no tienen orden ni ley y viven siempre en fiesta le enseñan la importancia de ser ordenado y disciplinado; aprende también el valor de la amistad y de aprovechar las diferencias con los demás para armar un buen equipo. El villano es un tigre cojo, pero muy feroz, que tiene un gran resentimiento con los humanos porque poseen la llamada *flor roja* que lo atemoriza. Finalmente en una de las aventuras del niño, hace que una manada de bueyes caiga sobre el tigre, acabando con su vida y liberando a los habitantes de la selva del miedo y la muerte que este villano causaba a su paso. Cuando termina esta tarea, el niño vuelve a vivir con los humanos ya que es un joven y las diferencias con los lobos y otros animales impiden que siga viviendo en la manada.

En Ecuador, el marco simbólico se refuerza con los siguientes elementos tangibles:

- Uniforme (flor de lis nacional, flor de lis mundial, pañoleta, insignias de progresión personal y etapas). Consta de una camisa gris perla, con las correspondientes insignias y un pantalón azul marino. La pañoleta simboliza su promesa individual y

se puede portar independientemente de la camisa durante actividades como campamentos, fogatas, caminatas, etc.

- Tótem: a manera de gran bastón, generalmente con la imagen de la cabeza de un lobo y el nombre de la manada. Es un símbolo de cada manada del espíritu que los protege en la selva.
- Bandera: depende igualmente de cada grupo y suele tener el nombre de la manada. Es un estandarte común que los identifica como grupo frente a otros.
- Libro de oro: es una recopilación de toda la información, el nombre de los beneficiarios, las actividades realizadas, el grado de progresión individual, las fechas de las ceremonias, etc. Registro oficial de las vivencias comunes.
- El color amarillo que identifica a esta unidad: se usa generalmente este color en insignias, camisetas y otros artículos.
- El cubil de manada: los hogares de los lobos, cuando una manada se reúne, la primera actividad en la unidad es construir el cubil que va a servir de refugio a los lobatos y lobeznas. Es un lugar seguro, un hogar común de los miembros.

Existen también otros elementos intangibles que van a respaldar las actividades de la unidad dentro del marco simbólico fantástico ambientado en el Libro de las Tierras Vírgenes, entre ellos tenemos:

- Lema de lobatos y lobeznas: *Siempre mejor*. Es una forma de recordarles qué es lo que se espera de ellos, cómo deben comportarse.
- Oración del Lobato y la Lobezna:
Dulce y buen Señor mío, enséñame a ser humilde y bondadoso, a imitar tu ejemplo, a amarte con todo mi corazón, y a seguir el camino que me ha de llevar al cielo junto a ti. Así sea.
- Ley de Manada: consta de 7 artículos sin orden específico, guardan estrecha relación entre sí. Determina los comportamientos deseados en el grupo. Por lo tanto el lobato/ la lobezna:
 - Escucha y respeta a los otros.
 - Dice la verdad.
 - Es alegre y amigable.
 - Comparte con su familia.
 - Ayuda a los demás.
 - Cuida la naturaleza.
 - Desea aprender.
- Promesa del lobato, es voluntaria y reza así:

Yo,.....nombre....., prometo amar a Dios y a mi país, a cumplir la ley de la manada, hacer una buena acción cada día y a ser siempre mejor. Así sea.

- Ceremonias tanto colectivas como individuales.
- Saludo del lobato: con la mano derecha el dedo índice y medio se quedan estirados, mientras el pulgar cubre los otros dos dedos. La mano apunta hacia la cabeza y se intenta emular las orejas en punta de los lobos.
- Gran Clamor: es un acto formal o ceremonia donde toda la manada se reúne alrededor de su Jefe (adulto voluntario) y lo aceptan como *Akela*, quien es el lobo más viejo y sabio que guía a la Manada. Prometen ante *Akela* que harán siempre lo mejor y lo/la obedecerán.
- Nombres de selva: *Akela*: se conoce así al Jefe de Manada; dependiendo de la función que desempeña cada dirigente tenemos a: *Bagheera*, la pantera negra asociada al área de corporalidad; *Baloo*: el oso pardo encargado del carácter y enseñar las normas; *Kaa*: la serpiente pitón que desarrolla la creatividad; *Rikki-tikki-tavi*: la mangosta que enseña acerca de la afectividad; *Kótic*: la foca blanca que fomenta el aprendizaje de la sociabilidad.

Mowgli significa Rana calva ya que *Raksha*, su madre loba, vio que el niño no tenía pelaje ni colmillos o garras para defenderse.

Los nombres de las seisenas son de los colores que normalmente se encontrarían en el pelaje de un lobo por ejemplo: blanco, café, gris, castaño, negro, amarillo, incluso dorado, plateado o cobre.

2.4.1.3. Progresión Personal y etapas en la Manada

La progresión y las etapas de desarrollo son formas de medir el crecimiento de cada beneficiario y el ritmo de consecución de sus metas. La medición se basa principalmente en la observación del desempeño durante las tomando en cuenta además la autoevaluación de los niños en los diferentes entornos y objetivos educativos propuestos.

El escultismo busca una formación integral, preparadas para la vida. Por eso han dividido en áreas el crecimiento la formación de los beneficiarios, cada una con objetivos terminales que responden al perfil de buenos ciudadanos. Las personas son unidades, no se puede fragmentar su aprendizaje ya que al realizar una actividad se refuerza varios aspectos del crecimiento, es necesario dar un énfasis en el área que se quisiera reforzar para dar más valor y orden a las experiencias proporcionadas en el escultismo.

Progresión personal: en la manada de lobatos se divide en tres elementos consecutivos: primera estrella, segunda estrella y lobo rampante. La progresión mide el nivel de conocimientos y habilidades de los niños y niñas independientemente de la edad ya que es información estrechamente ligada al marco simbólico y a los contenidos básicos del movimiento. Existe una cartilla, publicada en el año 2007 y elaborada por miembros del Distrito Ruco Pichincha que mide, entre otras cosas, la instrucción adquirida en cuanto a la ley, promesa y saludo del lobato. Logra conjugar las áreas educativas con el aprendizaje como miembro del movimiento scout.

Al momento de ingresar al movimiento, se realiza la ceremonia de *Bienvenida*, tanto al grupo como a la unidad, en esta ocasión se entrega la insignia de grupo, número de grupo, junto con la flor de lis nacional.³ De esta manera se va creando un sentido de pertenencia al movimiento.

La primera estrella viene del marco simbólico de que los lobos, al nacer, van abriendo sus ojos al mundo que les rodea, por lo tanto, es su primer ojo abriéndose a conocer nuevas cosas. La entrega de esta insignia se realiza junto a la promesa, en la ceremonia se entrega adicionalmente la flor de lis mundial y se inviste con la pañoleta del grupo correspondiente. Es una ceremonia sumamente importante para la vida de los niños ya que se vive como un paso para ser reconocidos por todo el grupo scout y sentir que tiene personas, hermanos mayores, que lo protegen y de los cuales aprenderá.

La segunda estrella se entrega cuando ha cumplido los requisitos descritos en el manual de habilidades y conocimientos correspondientes a la segunda parte, que incluyen tareas a realizar y controlar en casa, por los padres o representantes. En esta ceremonia, se vuelve a realizar la promesa del lobato y a colocar la pañoleta. Es un reconocimiento importante a la constancia y a la búsqueda de nuevos desafíos.

Para conseguir la insignia de lobo rampante se debe obtener la segunda estrella y desarrollar como mínimo dos especialidades en las áreas que sean de su interés o también en las que les gustaría mejorar o incursionar por primera vez. Este es el máximo logro que se puede obtener en esta rama y son pocos los que lo logran, convirtiéndose en un grupo destacable dentro de la Manada.

El desarrollo de especialidades y competencias se justifica en la necesidad de adquirir habilidades que no se aprenden en las instituciones formales y que se podría explorar para que aporten en su vida posterior, quizá incluso proveerle habilidades que

³ Ver anexo 2 Insignias correspondientes a la Unidad de Manada

enriquezcan y faciliten su vida profesional. Las especialidades, al ser de elección personal, se han establecido dentro de campos específicos para una clasificación y un acompañamiento por parte de los adultos alrededor del beneficiario, promoviendo la atención individualizada y la exploración de aptitudes innatas. Estas son:

1. Arte
2. Ciencia y tecnología
3. Deportes
4. Fe
5. Vida en la naturaleza
6. Servicio

Etapas de crecimiento son cuatro consecutivas, que se evalúan mediante indicadores y dicen el grado de adquisición y desarrollo de las determinadas destrezas. Los nombres y las insignias de esta unidad tienen estrecha relación con su marco simbólico y son las siguientes:

- Etapa de Lobo Pata Tierna: niños entre los 7 y 8 años de edad, se encuentran en una etapa de formación muy precoz o inicial. Indica que ha comenzado a trabajar sobre los objetivos educativos de la infancia media según la Oficina Scout Interamericana.
- Etapa de Lobo Saltador: niños entre los 8 y 9 años, es una etapa donde empiezan a medir sus habilidades y a compararse con otros. Debe alcanzar por lo menos la mitad de los objetivos educativos establecidos para la infancia media.
- Etapa de Lobo Rastreador: niños de 9 a 10 años, es un período de transición donde el niño empieza a trabajar con otros, saliendo del egocentrismo. Una vez completados los objetivos de la infancia media, empieza a desarrollar los objetivos de la infancia tardía y a explorar por sus propios medios.
- Etapa de Lobo Cazador: esta es la última etapa que se obtiene en la unidad y marca la culminación de la mayoría de objetivos fijados para la infancia tardía, es decir, que se empiezan a manifestar los

comportamientos de la pre-pubertad. Cuando se alcanza estos objetivos ya no existe mayor reto para los integrantes, por lo que es necesario plantearle al beneficiario el inminente paso a la siguiente unidad.

Por lo general se trabaja con *camadas* de niños y niñas en similares etapas de desarrollo que se apoyen y aprendan juntos, además sirve para establecer lazos significativos con sus pares que funcionan como redes de apoyo. Por eso, cuando se realizan los llamados Pasos de Unidad, se procura hacerlo en camadas de amigos, para que la entrada a la siguiente fase no imponga temor, sino que se lo vea como una oportunidad de seguir creciendo juntos.

CAPÍTULO III:

Estudio de campo

3.1. Antecedentes

El Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle”, fue fundado el 25 de Abril de 1992 en el Colegio La Salle de las calles Vargas y Caldas, hoy llamado Colegio “Hermano Miguel” La Salle. Aquí se reunieron varios dirigentes scout de grupos hermanos y estudiantes del colegio, bajo la dirección del Hno. Francisco Andrade Ortiz, conocido como hermano *Pacho*, y celebraron la primera reunión de este grupo scout que ha sido uno de los más numerosos de la ciudad desde su fundación hasta la actualidad.

Al momento de la investigación el grupo scout cuenta con su reconocimiento como grupo scout completo ante la oficina nacional, con sus cuatro ramas debidamente inscritas. Debido a que la observación se realiza desde noviembre del año 2013 hasta enero del año 2014, se tomará los datos estadísticos del año 2013 como referencia de la membresía de este grupo. En el año 2013 se inscriben 62 lobatos, con un promedio de 22 asistentes por reunión.

La Manada “Hermano Miguel” existe desde los inicios y fundación del Grupo uno. Debe su nombre al santo ecuatoriano Francisco Febres Cordero, conocido posteriormente como hermano Miguel. La elección del nombre la realizaron los miembros beneficiarios fundadores del año 1992 después de haber escuchado y conocido a varios personajes importantes del país.

Se ha tomado en cuenta a este grupo específico por la accesibilidad tanto a las reuniones como a los padres de familia que lo componen y que han hecho posible la observación y posterior análisis de los datos producidos por sus hijos. En este período de observación se ha trabajado como eje principal el carácter luego de realizar un diagnóstico de las necesidades educativas. Se abarcó parte de dos ciclos de programa, cada ciclo comprende 4 meses, por lo cual se ha tomado dos meses del ciclo septiembre-diciembre 2013, y se ha observado un mes del período enero-abril 2014.

3.2. Selección de la muestra

El pequeño grupo de la Manada, al ser un movimiento voluntario, tiene un número fluctuante de asistentes, sin embargo, se ha llevado un registro de asistencia para facilitar

la selección de la muestra a la que se aplicará los test proyectivos que arrojarán más evidencias sobre la figura del arquetipo del héroe en el funcionamiento psíquico de los niños y niñas.

La lista abarca a todos los asistentes del período de observación con sus respectivas asistencias y faltas, de manera que se puede calcular el porcentaje de asistencia, por lo tanto las personas que alcancen un 80% o superior serán tomadas en cuenta para la aplicación de los reactivos. Se ha escogido a 10 sujetos⁴ que han realizado dibujo libre y de ellos 2 realizaron el dibujo de la figura humana que será interpretado según Machover. 10 lobatos realizaron el test arquetípico de los 9 elementos.

Todos cumplen con el requisito previamente descrito, con la autorización escrita de los padres⁵ para documentar las reuniones y además aplicar las pruebas respectivas enfocándose en los rasgos detallados como indicadores de la variable a estudiar. Para garantizar la confidencialidad de la información se han asignado códigos a los sujetos y las autorizaciones y la lista de asistencia serán guardadas de forma física por la investigadora.

3.2.1. Etapa de desarrollo de los integrantes desde la psicología evolutiva

Basándose en la investigación de Jean Piaget, Brown (1975) postula y explica las cuatro etapas cronológicamente consecutivas de la inteligencia y la manera en que estas se articulan con el aprendizaje social del niño y niña.

La primera etapa, alrededor de los 18 meses de edad, llamada Inteligencia Sensorio Motriz, se ocupa del aprendizaje corporal de movimientos y habilidades de motricidad gruesa que le permiten al bebé desplazarse y conocer los objetos a su alrededor para hacerse una representación interna o imagen mientras adquiere mayor control de su cuerpo y sus funciones.

La segunda etapa sería la infancia temprana con una Inteligencia Pre-operacional donde ya existe habla y la relación entre causa y efecto especialmente de fenómenos físicos que evidencian, sin embargo, en la resolución de problemas se tiene la limitación de analizar los mismos en función de una sola dimensión, sin tomar en cuenta el resto de factores o dimensiones presentes. Durante estas primeras etapas tienen una idea

⁴ Ver anexo 5: Lista de asistencias.

⁵ Ver anexo 6: Autorización para Padres de Familia.

artificialista de las cosas que los rodean, es decir, piensan que todo ha sido creado o hecho por sus padres siendo estos omnipotentes, omnipresentes y omniscientes.

La tercera etapa se denomina Inteligencia Concretamente Operacional y se da aproximadamente desde los 8 años. El niño deja de lado los juicios perceptuales, ya no necesita examinar los materiales dados, pero precisa mirar el proceso de transformación de los materiales para dar una respuesta, ahora puede tomar en cuenta más dimensiones del problema para su resolución. La respuesta dada tiene un carácter de necesaria, ya que atestiguó el proceso de transformación de materiales y ahora es evidente para él que es reversible.

La cuarta y última etapa de desarrollo es la Inteligencia Formalmente Operacional, el sujeto ahora posee un equipo intelectual para resolver problemas científicos, trata de establecer leyes generales para el funcionamiento del mundo. El sistema de razonamiento se vuelve hipotético-deductivo y proposicional. A partir de una o varias hipótesis se arrojan proposiciones que las validen o anulen, pudiendo así llegar a una conclusión que se generaliza para una misma categoría de fenómenos.

Alrededor de los once años culmina el proceso en el cual se forma la idea general del mundo, cuando se encuentra en el cuarto estado no significa que los otros aprendizajes se hayan perdido, sino que se han acoplado, integrándose en forma avanzada para la resolución de problemas cada vez más complejos.

3.3. Metodología de campo

Dentro de la metodología utilizada está la documentación gráfica⁶ de las actividades observadas dentro del entorno natural y tratando de no afectar el normal desarrollo de la planificación por parte de los adultos voluntarios. Además se ha filmado⁷ los eventos importantes como ceremonias y juegos para una mejor comprensión del dinamismo propio del grupo y observar comportamientos relevantes. Adicionalmente se llevó un registro escrito de las actividades de cada reunión y de acontecimientos puntuales de importancia en el estudio.

Esta información hace referencia al grupo como un lugar para el desarrollo de los sujetos y de apoyo en la formación de su ego. También se propone estudiar muchos ritos y símbolos comunes que influyen sobre el funcionamiento grupal, de manera que se establecen entre sus miembros un sentido de pertenencia muy fuerte y un sentimiento de

⁶ Ver anexo 5: Fotografías de actividades significativas.

⁷ Ver anexo 6: Filmaciones de actividades significativas.

unidad que permite una identificación con los demás miembros como un hermandad donde se tiene un objetivo en común que es aprender e imitar lo que los hermanos mayores les enseñan. Los ritos son muy significativos y están cargados de emotividad, por lo cual también interesa estudiar sus efectos psicológicos, tanto individuales como grupales.

Toda esta documentación se encuentra en los anexos como archivos adjuntos y cuenta con la autorización expresa para ser revisada únicamente con fines investigativos de esta disertación, por las personas pertinentes.

En el siguiente apartado se revisarán de manera general las actividades que se realizaron con los niños en las reuniones de los días sábados, donde se efectuó la observación y documentación gráfica. Por otro lado, en el diario de campo se relatan hechos espontáneos y comportamientos de los sujetos que son útiles para el estudio y pertinentes.

3.3.1. Observación y documentación

El proceso de observación se realizó en las reuniones de los días sábados del Grupo Scout, se presentará la fecha y las actividades a nivel de Manada y de Grupo Scout cuando sea necesario:

Sábado 02 de noviembre de 2013, Parque La Carolina de 08h30 a 14h00: Se inició con una formación grupal, la oración de cada unidad, izada de banderas, inspección de equipo personal y revisión de seguridad, todo esto forma parte del protocolo de inicio de reunión del Grupo, que de aquí en adelante llamaremos OBIS. La Manada escogió un lugar seguro para la ejecución del programa y cada seisena elaboró sus cubiles, es decir, refugios pequeños y simples donde los lobatos y lobeznas dejan sus pertenencias para poder realizar sus actividades con libertad. Se realizó un juego para desfogar un poco de energía y lograr captar su atención en las siguientes actividades. Después de la actividad física, uno de los lobatos presentó una actividad donde debían llenar los números de emergencia en un papel autoadhesivo y ponerlo en un lugar visible de su casa. Se motivó la lectura de lobatos y lobeznas mediante el préstamo de libros pertenecientes a la responsable de Manada, con temas infantiles, se pretende que esta actividad sea permanente. A razón del día de difuntos, se entregó una pequeña cantidad de masa a cada uno para que elaborara su guagua de pan y la decorara. Luego los niños se reunieron por seisenas para compartir su comida y se pidió a los seiseneros realizar la oración de los alimentos. Posteriormente a la comida se

realizó otro juego, se desarmaron los cubiles y se trasladó a la Manada hacia donde esperaba el resto del Grupo Scout con guaguas de pan y colada morada para cada uno. Se terminó la reunión con OBIS, y además con una reflexión acerca de las personas que fallecieron ese año y formaron parte del Grupo Scout N°1 "Colegio La Salle": Hno. Francisco Andrade, Exjefe de Grupo y cofundador del mismo; Iván Jácome, scout desde hace mucho tiempo y miembro colaborador; y CE (10 años), lobato de la Manada desde hace 3 años. Por estas 3 personas se hizo un minuto de silencio.

Sábado 16 de noviembre de 2013, Caminata al Bosque de Monjas de 08h30 a 14h00: Luego de hacer una formación general en el punto de encuentro, se tomó el bus hacia el lugar de inicio de la caminata de aproximadamente 2 horas de duración. Después se llegó al Bosque de Monjas, se realizó el OBIS y cada unidad fue a un sector a realizar sus actividades. Con motivo de la cercanía de navidad y con la facilidad del internet, se organizó un intercambio con grupos de otros países, el que se realizaría mediante correo. Para este propósito, lobatos y lobeznas empezaron a elaborar cartas, postales y manualidades para enviar a sus hermanos lobatos de la "Manada Coyoche" de Costa Rica. Después de adelantar las cosas que iban a mandar, la Manada fue invitada a jugar fútbol scout contra la tropa (chicos y chicas de 11 a 15 años de edad) y aceptaron con gusto. A pesar del entusiasmo y la experiencia que tienen en el juego, la Manada perdió. Se realizó el refrigerio, con su respectiva oración y luego se entregó a nivel grupal un obsequio a los cumpleaños del mes, entre ellos dos lobatos y la responsable de Manada.

Sábado 23 de noviembre de 2013, "Centro de Convenciones Bicentenario" y "Parque Bicentenario" siendo esta la primera vez que el Grupo Scout visitó este lugar; de 08h30 a 14h00: Se realizó el OBIS y después cada unidad pudo tener un tiempo para preparar los paquetes definitivos que se iban a mandar a otros países. En el centro de convenciones se estaba desarrollando la Feria del libro, por lo que la Manada pudo disfrutar de una película de animación con enfoque en conservación de la naturaleza, después asistió al lanzamiento de un libro infantil con mucha suerte pues se ganaron dos copias del mismo. Asistieron a la lectura de un cuento y una pequeña biblioteca para revisar diferentes libros infantiles. También asistieron a un taller de dibujo de caricaturas japonesas o *manga*. Finalmente participaron en un concurso, ganando de igual forma libros, revistas y cuadernos.

Sábado 07 de diciembre de 2013, Parque La Carolina de 08h30 a 14h00: esta fecha, con motivo de fiestas de Quito, el Grupo organizó torneos de juegos tradicionales

durante la mañana. La Manada se dispuso a aprender el tradicional juego de 40. Se hizo una competencia interna. Los ganadores pudieron degustar y compartir una pequeña muestra de la variedad de dulces tradicionales de Quito (mistelas, arroz de color, quesadillas, hostias, bebas, higos enconfitados). A continuación, todo el grupo se embarcó en un paseo en Chivateka hacia el Centro Histórico de Quito, recorriendo alegremente las calles de la ciudad, acompañados de música y baile durante el paseo.

Sábado 14 de diciembre de 2013, Colegio La Salle de 08h30 a 14h00: Este día se celebró anticipadamente la navidad, con la participación de los padres de familia. La Manada organizó un villancico de navidad donde ellos fueron los regalos que representaban diferentes valores como: amor, amistad, comprensión y confianza. Los lobatos compusieron la letra en base a la canción "Navidad, blanca navidad" donde incluyeron a sus compañeros de otras ramas. Después recibieron un agasajo de parte de los padres y un obsequio.

Sábado 21 de diciembre de 2013, Bosque de Miraflores de 08h30 a 14h00: fue la última reunión del año 2013 para los beneficiarios del Grupo Uno. Se realizó la decoración de las gorras obsequiadas por los padres. Los lobatos deseaban pasar pruebas, el resto organizó su propio juego. Luego de esto se realizó la entrega de etapas dentro de la Manada y ceremonias grupales de bienvenidas, progresión personal, promesas y paso de unidad. En la Manada, hubo las siguientes ceremonias grupales: Bienvenida, Investidura de Primera Estrella, Gran salto de Manada hacia Tropa. La reunión concluyó con la tradicional quema del año viejo mientras se compartió con humor la lectura del testamento preparado por Clan.

Sábado 11 de enero de 2014, Parque Itchimbia de 08h30 a 14h00: El sábado 11 de enero, fue la primera reunión del año 2014 para los beneficiarios del Grupo Uno. Al ser un cambio de ciclo, es necesario realizar el llamado Consejo de Roca, ante Akela para evaluar el ciclo anterior y planificar algunas actividades del nuevo ciclo. Después de realizar el Gran clamor se reunieron en seisenas para discutir entre ellos las actividades más interesantes, las que no les agradaron tanto y las nuevas que les gustaría hacer. También fue una buena oportunidad para que conversaran acerca de las actitudes que ven entre ellos y cómo esto les parece bien o mal. Esta es una forma en que ellos se inicien en la toma de decisiones democráticamente y aprendan a expresar opiniones. Después de esta actividad tan formal, se pudo disfrutar de un concierto de guitarra interpretado por un rover quien estudia en el exterior y vino en esta ocasión para compartir con su Grupo Scout.

Sábado 18 de enero de 2014, Casa de la Cultura Ecuatoriana de 08h30 a 14h00: Se asistió al evento "Fiesta de la Cultura - Hecho en Casa" organizado como un preámbulo al 70 aniversario de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. En este evento se presentaron varias muestras de cultura ancestral, música coral, de cámara y urbana; danza, artes escénicas, pintura, artes plásticas, lectura, cine, trueque, gastronomía y artesanías. Los miembros del grupo asistieron a varias exposiciones, muestras y presentaciones artísticas. La manada, junto con los rovers, fueron a la actividad "Deja tu huella", donde pintaron su mano en una hoja de papel, con la cual posteriormente se creará un gran mural en la Casa de la Cultura. Asistieron a la ceremonia de culturas ancestrales, a una función de títeres y al evento de lectura. También dieron espacio a las actividades propias de la manada, entre las cuales el lobato ML (10 años) expuso ante sus compañeros un resumen y dramatización del libro leído, que forma parte de las actividades para la obtención de su especialidad.

Sábado 25 de enero de 2014, Parque "El Arbolito" - Instituto Geográfico Militar de 08h30 a 14h00: Se visitó el Centro Cultural - Planetario, del IGM, ubicado en el barrio El Dorado. Este centro es un espacio de divulgación de las ciencias astronómicas y de la tierra, que apoya y propicia manifestaciones científicas y culturales. Todos los beneficiarios recibieron una cordial bienvenida por parte de los funcionarios del IGM, después los lobatos recibieron una charla introductoria en la sala de audiovisuales y recorrieron salas donde estaba la historia del IGM. Luego pasaron al Planetario, donde bajo su domo pudieron apreciar la función "Maravillas del Universo", que presenta una mirada a través de los ojos del Telescopio Espacial Hubble. Posteriormente se regresó al parque "El Arbolito" para desarrollar juegos y hablar acerca de lo que vieron en el planetario.

3.3.2. Diario de campo

Sábado 02 de noviembre de 2013, Parque La Carolina de 08h30 a 14h00: importante conducta de protección a los demás del lobato VN (8 años) que comparte estos formatos para que sus compañeros puedan colocar los teléfonos más importantes en sus hogares. Igualmente importante la protección de los lobatos de primera estrella AM (10 años) y GM (10 años) hacia sus compañeros en los juegos.

Sábado 16 de noviembre de 2013, Caminata al Bosque de Monjas de 08h30 a 14h00: Un día después del cumpleaños de la responsable de Manada y del lobato CI (10

años) coinciden, el lobato se identifica con ella y promueve el orden y la disciplina en las actividades, a pesar de que la caminata era de mediana intensidad, hubo niños que se cansaban por ser primera vez que la realizaban, los más antiguos: GM (10 años) y VD (10 años) promueven que sus compañeros avancen y les dan ánimos.

Sábado 23 de noviembre de 2013, "Centro de Convenciones Bicentenario" de 08h30 a 14h00: se vio mucho interés en la participación en las diferentes actividades que se propuso, especialmente cuando tenían libertad para escoger su material de lectura. También se vio la colaboración entre compañeros para que otras personas ganen premios.

Sábado 07 de diciembre de 2013, Parque La Carolina de 08h30 a 14h00: Mientras se les enseñaba a los lobatos el juego de 40, muchos tenían una idea general ya que habían jugado con sus familias, los que nunca habían jugado se mostraron entusiasmados de descubrir cosas nuevas. Los ganadores lo tomaron con calma, sin hacer sentir mal a los demás. Luego en el paseo en chivas se vio que bailaban y disfrutaban, excepto un lobato que es hijo único y decía que le molestaba el ruido excesivo (10 años), sus compañeros intentaron que se integre a la algarabía, no fue posible.

Sábado 14 de diciembre de 2013, Colegio La Salle de 08h30 a 14h00: El lobato GM (10 años) desarrolla la letra del villancico con ayuda del lobato LA (10 años) que finalmente se integró y demostró espíritu de compañerismo para que el número salga bien. Destacable la iniciativa de FI (9 años) que propuso reutilizar el papel del regalo que recibió para envolver algún otro regalo, los demás también apoyaron la idea.

Sábado 21 de diciembre de 2013, Bosque de Miraflores de 08h30 a 14h00: Durante el desarrollo de las pruebas existía gran motivación por parte de los miembros más antiguos, ya que algunos están muy pendientes de su fecha de paso a la siguiente unidad y desean obtener la progresión más alta. Se entregó etapas de progresión a los asistentes como motivación al logro. Los lobatos que recibieron: Pata Tierna: AT (niña, 7 años); Saltador: CA (niño, 8 años), EA (niño, 8 años), OP (niña, 8 años) y VL (niña, 8 años); Rastreador: ML (niño, 10 años), LA (niño, 10 años), FI (niño, 9 años), CJ (niño, 10 años) y CJP (niño, 9 años); finalmente los lobos cazadores son: AM (niño, 10 años), ED (niño, 10 años) e ID (niña, 11 años). Todos estaban emocionados y contentos, los niños próximos a pasar estaban un tanto angustiados por desconocer qué implica este cambio. Hubo la canción de la despedida, muchos lloraron por la gran emotividad y especialmente fue difícil para ID que se ausentó un tiempo por problemas familiares y se volvió integrar

hace solo un par de semanas. Sin embargo se le dio ánimo y logró hacer su gran salto con éxito.

Sábado 11 de enero de 2014, Parque Itchimbía de 08h30 a 14h00: Se pudo ver a los líderes naturales y también a los potenciales líderes. En las seisenas, no necesariamente eran los seiseneros quienes conducían el intercambio de opiniones, sino más bien los niños más antiguos que incluso llegaban a liderar a los de más edad. Esta capacidad para confiar en sí mismos y mantener el orden para desarrollar las actividades acordadas es signo del logro de objetivos educativos. Al momento del refrigerio, entre todos mezclaron sus bebidas para hacer un “experimento” que después compartieron. El encargado de repartir la bebida y hacerlos formar en fila india fue espontáneamente AM (niño, 10 años), demostrando así grandes rasgos de liderazgo. Por otra parte es importante el acercamiento que tienen los niños y niñas con sus hermanos scouts de ramas mayores ya que se sienten protegidos y los admiran por los logros que ven en ellos.

Sábado 14 de diciembre de 2013, Colegio La Salle de 08h30 a 14h00: debido a la gran cantidad de personas, se dividió al Grupo Scout para que los más grandes, los rovers, acompañen y den seguridad durante las exposiciones a los lobatos. En la exposición de ML (niño, 10 años) se ve su intención de conseguir su primera estrella, por lo que en su exposición trató de incluir a los demás para hacer una dramatización, demostrando liderazgo y capacidad de organización.

Sábado 25 de enero de 2014, Instituto Geográfico Militar de 08h30 a 14h00: En esta ocasión se vio la capacidad de todos los niños de seguir reglas y de participación porque la encargada del lugar era muy estricta y debían mantener un orden y silencio total, luego disfrutaron atentamente la función del planetario. De regreso en el parque se desarrolló un juego competitivo llamada rescate al Gilwell, realizada entre equipos. Este se volvió cooperativo y flexibilizando las reglas, se hizo que dos representantes del mismo equipo jugaran a la vez. Se vio la protección de GM (niño, 10 años) por su compañera más pequeña PD (niña, 7 años) al momento de jugar debido a que los niños del otro equipo eran grandes. Se vio la protección de los demás y trabajo por un objetivo común, dejando que la pequeña consiguiera la victoria para el equipo, aunque él mismo no fue el protagonista.

3.4. Test Proyectivos e interpretación

Las técnicas proyectivas buscan los rasgos de personalidad que indiquen liderazgo, confianza en sí mismos y un ego en proceso de formación con bases sólidas, es decir que a futuro sea un ego fuerte, que refleje un complejo positivo. Las personalidades se han tomado en cuenta al momento de elegir las pruebas a aplicar. En el momento de interpretar los resultados se han utilizado los respectivos manuales. No a todos los sujetos fue posible aplicar todos los reactivos, especialmente el AT-9 fue aplicado a sujetos próximos a pasar de unidad y también a tres scouts de la unidad de Tropa. Los resultados serán analizados además a la luz de la teoría que se propone acerca del arquetipo del héroe y los motivos arquetípicos evidenciados en los dibujos.

3.4.1. Dibujo Libre

Se realizó una ambientación en la historia del “Libro de las tierras vírgenes” de Rudyard Kipling, el cual es base del marco simbólico. Esta prueba se aplicó a toda la Manada a manera de actividad de juego y aprendizaje pero se analizan solamente los dibujos de los niños que cumplen las condiciones pre-establecidas para ello.

Se contó la primera parte de la historia, en la cual la aldea donde reside la familia del protagonista es atacada por un tigre. Al verse atacada, la madre del pequeño toma la decisión de huir hacia la selva con él, sin embargo, el tigre los ve y decide perseguirla. Viendo la amenaza a la que están expuestos, la madre deja a su hijo en una cueva que parece deshabitada, donde puede guarecerse y ella sigue internándose en la selva con el fin de hacer perder su rastro al tigre.

Después de que ha pasado algún tiempo, el bebé se adentra en la cueva gateando y descubre que allí habita una familia de lobos. La madre loba lo ve y siente pena de que el cachorro humano no tenga garras ni colmillos para defenderse, tampoco posee pelo como ellos para abrigarse, por eso lo nombra Mowgli y así logra convencer al padre lobo de adoptarlo y criarlo como uno más de sus hijos.

Transcurrido cierto tiempo, cuando Mowgli (rana calva en idioma de la selva) es un niño de alrededor de 6 años, debe presentarse a la Roca del Consejo junto a los demás cachorros lobos. En este lugar se reúnen todos los miembros de la Manada de Seeonee o Pueblo Libre, presididos por el lobo más viejo y sabio llamado Akela. En esta ceremonia de presentación de los nuevos lobatos y lobeznas, los lobos reaccionaron de manera negativa al ver al cachorro humano ya que pensaron que en un futuro el niño podría ser cazador como los adultos de su aldea, y tuvieron mucho miedo.

Una pantera negra, llamada Bagheera, vio cuando la madre dejó al pequeño en la cueva para protegerlo y, sabiendo que el tigre Shere-Khan lo perseguía, habló con la Manada a favor de que aceptaran a Mowgli como un miembro más. A cambio de esto les entregó un toro que había cazado y prometió cuidarlo personalmente. De la misma forma el oso Baloo se comprometió a enseñarle, al igual que al resto de lobatos, la ley de la Selva. Finaliza aquí el relato dando la instrucción de que cada niño y niña dibujen la escena de su preferencia. De manera general, al momento de aplicar el test, se tiene edades entre los 7 y los 11 años.

De los productos⁸ obtenidos llama la atención la repetición del tema del abandono en la cueva con la nueva familia de lobos. Esta escena marca el inicio de la aventura que lo hará crecer y tendrá que aprender a defenderse del peligro desarrollando sus habilidades, sin la protección materna. La escena de la Roca del Consejo, donde se acepta al protagonista como un miembro más, también es común entre los niños. Esta representa un llamado del destino, como miembro de una comunidad en la que va a cumplir un rol y aprender las reglas.

Dibujo de PD (niña, 7 años) está directamente dibujada la madre con un camino hasta el niño, el hijo ha sido borrado de su lado para colocarse abajo en la cueva que protege. Podría verse como una alegoría al nacimiento ya que incluso la madre tiene un bolsillo justamente en el lugar del vientre, el niño aún no tiene color, que podría simbolizar falta de vitalidad como una necesidad actual hacia la fuerza de la madre. Dibujo de MV (niña, 7 años) En la cueva y la canasta se notan trazos ansiosos, como respuesta frente a la temática de abandono, hay niño que explora fuera de esta cueva que amenaza, fortalecido del lado izquierdo, mirando de frente, a su situación presente.

Dibujo de OP (niña, 8 años) la niña es relativamente nueva en el movimiento aparece Akela en la Roca del Consejo, indica identificación con el personaje que pone orden y dicta reglas, además como una figura de autoridad ya que es seisenera.

Dibujo de PG (niño, 8 años) la cueva es muy oscura con rasgos agresivos como miedo a la oscuridad. La canasta podría estar escondiendo al protagonista que aún no está listo para salir a la aventura. El niño tiene poca participación en las actividades y se deja conducir por el grupo. Dibujo de VL (niña, 8 años) El dibujo se refiere a la atención que ponen los adultos en ella ya que es hija única, de todas formas se ve que intenta salir del lugar donde la han puesto a través de sus propias manos. A pesar del pequeño tamaño de la canasta, el color indica gran cantidad de energía en ella.

⁸ Ver Anexo 1 Test analizados: Dibujo Libre, Figura Humana y AT-9

Dibujo de CJP (niño, 9 años) muestra a Mowgli al mismo nivel que Akela y abajo los demás lobatos que quieren ser aceptados, como si él se sintiera al mismo nivel que la autoridad y lo que dicen los adultos ya no es tomado como orden sino como propuestas que tiene la opción de aceptar o rechazar. Además hay un sentimiento de superioridad ante sus iguales, es decir, los otros niños de la manada.

Dibujo AM (niño, 10 años) El protagonista es un niño envuelto, sin acción. Su entorno es pobre, sin elementos más que la cueva sin delimitar. Podría indicar poco interés en la actividad realizada o que su realidad actual es la necesidad de la protección materna que se vuelve débil, se difumina. Existen problemas de salud del padre. Dibujo de AK (niño, 10 años) el dibujo en blanco y negro indica tristeza, poca energía en el exterior; como antecedente hubo un intento de asalto hacia él y su madre hace aproximadamente 2 meses en donde quiso proteger a su mamá y gritó al asaltante, llamando la atención de vecinos y haciendo que el ladrón corriera por miedo a ser aprehendido. Quedó el temor de que algo vaya a pasarle a su mamá, por esto que en el dibujo hay lágrimas de la madre por separarse de su hijo y la amenaza del tigre que va directamente hacia ella. Dibujo de IC (niño, 10 años) Akela está en la cima de la roca, la autoridad está por encima de todos los demás. El resto de lobos parecen empujar al protagonista hacia la roca y él se ve asustado de enfrentarla. Tiene una situación complicada con la salud de su hermano menor, por lo que debe enfrentar situaciones estresantes a menudo. Tras la autoridad está el oso que enseña la ley flotando, significando que esta ley no se ha fijado en él, como si esta no tuviera bases que la validen en su realidad y contexto. Dibujo ML (niño, 10 años) usa palabras para explicar el ritual de aceptación de Akela como una figura de autoridad. Se muestra como un niño que obedece órdenes y desea ser parte del grupo, el brazo borrado indica predisposición para la actividad y se dibuja en posición de saludo y reconocimiento a la autoridad, tiene buena actitud en la manada y con sus compañeros.

Existe un único caso de 11 años, que no cumple la asistencia pero es interesante la elección de escena porque se refiere a Akela como un juez ante el cual hay que rendir homenaje. Podría significar que está dispuesto a cumplir las órdenes y actividades de la Manada como si se tratara de una misión importante, también el oso que observa a gran distancia significa que espera contar con el apoyo de alguna otra figura que lo guíe.

Existe otro dibujo libre hecho por GM (niño, 10 años) que se titula "Mis mejores amigos", tenemos un árbol que lo representa y luego en orden de izquierda a derecha, desde lo más cercano al árbol: DY (Dirigente), VD, AM, CJ, MM, MD y su pelota de fútbol,

CJP, ED, EC (+ Ago, 2013) como un ángel, LC (Dirigente), TM, NR, GA. Todos ellos son, o han sido miembros del Grupo Scout, demostrando que su pertenencia al mismo ha sido importante en sus relaciones interpersonales. El árbol es más grande en relación con los demás personajes, podría significar adaptación y modestia, con base ancha que demuestra una menor vivacidad, el tipo de líneas denotan sociabilidad, bondad y contacto fácil con las demás personas, reflejado en la gran cantidad de amigos que tiene. Todo esto nos habla de una persona que está bien adaptada a su ambiente, con ocasionales problemas para controlar sentimiento de superioridad pero con un grupo grande de figuras en las que apoyarse, la figura más cercana corresponde a la Jefa de Manada con la cual se identifica en mayor proporción que con los demás niños de su edad. La presencia de su amigo recientemente fallecido simboliza la vivencia de un duelo aún presente, que se está elaborando con normalidad ya que lo ha dibujado como un ángel protector, no perteneciente al mismo número.

3.4.2. Figura Humana según K. Machover

Este test generó más resistencia por su aplicación individual, ya que los niños no se sentían cómodos siendo separados del grupo. Sin embargo se lograron dibujos interesantes en dos niños: AK (niño, 10 años) y VD (niño, 10 años).

AK: Orientado hacia sí mismo, enfocado en el pasado, ubicación en la parte baja denota regresión a lo materno (recordando su reciente experiencia de robo junto a su madre, es entendible). El dibujo presenta trazos débiles, entrecortados, excepto en el lado derecho de la cabeza, indicando un fuerte deseo de participación social y timidez ante eso, debido a la desconfianza que siente últimamente, además demuestra que es más receptivo que activo. Existe inseguridad reflejada en la inclinación de la figura y en la omisión de las manos. La cabeza es proporcionada al cuerpo, con cabello, ojos sin pupilas y boca sonriente significan una falta de comunicación con el exterior y un egoísmo que solo contempla el exterior sin actuar. El cuello es un tanto alargado que indicaría problemas para controlar impulsos de forma racional. Los brazos son largos y delgados, pero carecen de manos que se traducen en necesidad de apoyo y dificultades a nivel de relaciones interpersonales. Las piernas y pies son proporcionados, si bien no están detallados se encuentran dibujados por la unión de varias líneas lo que indica resistencia y una falta de seguridad en la acción y en los pasos que está dando. Por lo general en este sujeto se ven problemas de adaptación al mundo exterior, con miedo de actuar y dificultad para desarrollar relaciones interpersonales a un nivel más profundo.

VD: El dibujo es mediano, ligeramente hacia la izquierda, demostrando estar equilibrado, enfocándose en su presente y en los ideales que tiene. La cabeza pequeña indica represión por parte del entorno hacia sus ideas. Existen líneas inseguras en los contornos que denotan angustia y falta de confianza para realizar ciertas tareas por sí mismo. El rostro esfumado es conciencia de su timidez y falta de expresión de los sentimientos hacia los demás, además tiene gafas como rasgo evasivo, él en la realidad no las usa. La falta de boca revela culpabilidad por agresión verbal, el cuello es corto y puede significar mal humor y dificultad para controlar los impulsos sobre la función intelectual. Los brazos rígidos con manos estiradas indican inactividad y dificultad en el contacto con las otras personas, también se evidencia esto por las manos pequeñas. El pantalón tiene bolsillos laterales grandes como muestra de virilidad y madurez, los zapatos están detallados y van acorde al resto de vestimenta. Como interpretación relacionada al héroe vemos que su atuendo es el uniforme scout con múltiples insignias, el uso de uniforme revela un rol social y un fuerte sentimiento de pertenencia.

3.4.3. Test arquetípico de los 9 elementos

Para este test se eligió a los niños que más cerca están de realizar su paso y a tres scouts que realizaron su paso a la tropa recientemente. Primero se generó un espacio donde los lobatos pregunten a los scouts cómo era este cambio de unidad, lo que sentían, lo que pensaban y cómo lo enfrentaron ellos. También se conocieron las dudas que tienen los lobatos en cuanto a lo que implica realizar este paso y los planes a futuro que deben elaborar. A continuación se presenta la interpretación de los dibujos de los niños como un análisis de los elementos en interacción.

VD (niño, 10 años): Su héroe se encuentra con audífonos en el cuadrante superior derecho, sentado junto a un pequeño perro con alas, viendo como los tornados destruyen al monstruo "jamón con patas" que es controlado por *slenderman*. La caída es grande y existen dos villanos, estos motivos están reflejando un acercamiento a la muerte, incluso cierta curiosidad colocándose en el borde. La sombra está representada por dos personajes, un amo y un sirviente, sin forma humana. Existe una respuesta mística de evasión en la música, también la espada y el refugio se ven alejados de la atención del héroe. Es una respuesta anti-heroica estática y pasiva. Cabe enunciar que la figura del *slenderman* es muy popular en diferentes culturas como una visión que tienen viajeros y personas que se encuentran solas en su hogar, en internet tiene un juego. Es un hombre muy alto, en traje pero sin rostro que se repite.

ML (niño, 10 años): La caída es central y provoca que el refugio peligre, además el monstruo tiene el poder de cambiar el clima. Esto demuestra un entorno inestable, donde el problema ocupa la atención del sujeto, y también determina las condiciones que enfrenta. El héroe está representado en dos partes, constituyendo varias máscaras para diferentes ámbitos de su vida, con rasgos que se promueven en el movimiento scout como la protección del medio ambiente y la naturaleza. No existe una espada, sino una pala con la que quiere plantar árboles y detener los cambios de clima. Su herramienta para enfrentar el entorno inestable en el que vive es cultivar amistades y otros lazos que le sostengan en la tempestad. El refugio sostenido por débiles troncos podría significar que siente poco soporte e inestabilidad en su hogar. Encima del refugio está el malvado, que es como cocodrilo con pez y tigre, él robó una lanza que le permite controlar el clima y por eso llueve con truenos, cubos de hielo y electricidad. La casa se está incendiando, lo que indicaría que hay situaciones conflictivas en casa que le causan malestar. El tipo de respuesta es heroica a pesar de que no cuenta con armas, y del pequeño tamaño de los héroes. Intenta ser parte activa de la solución a sus problemas, quisiera encargarse él mismo de esta situación.

FI (niño, 9 años): Hay una caída principal en donde se ubica el héroe, *electroman*, tiene una espada y está elevando una bola de electricidad, el monstruo de barro con cuatro brazos y la boca cerrada está en un terreno plano. El problema principal parece ser una dificultad de comunicación con su entorno. La mascota es una especie de diablo muy grande que lanza bolas de fuego y produce *angry birds* (personajes protagónicos de un juego popular de internet donde intentan destruir los hogares de los cerdos que los invaden, lo hacen lanzándose ellos mismos). Demuestra un ego preparado para la batalla, sin embargo está aislado de la acción por lo cíclico, los cambios que enfrenta lo dejan sin capacidad para actuar. El terreno donde está parado da la idea de ser resbaloso, como si no se sintiera seguro, demuestra lo contrario en su actuar ya que se comporta con mucha seguridad y dando ejemplo. Es una respuesta heroica, aunque no es directamente el héroe el que enfrenta sino la mascota, grande y poderosa.

CI (niño, 10 años): La escena ocupa toda la hoja, con muchos elementos. Hay desniveles para cada elemento. Sobre la roca más alta se encuentra un dragón de dos cabezas que es el villano y lanza fuego. Las preocupaciones son acerca de varios temas como el hogar y la salud de su hermano, además está en otras actividades extracurriculares que ocupan mucho de su tiempo. El protagonista aparece en la esquina inferior derecha con la espada enfrentándose a un villano con tentáculos, más grande que él, es un ego con iniciativa y varios recursos externos ya que es protegido por

criaturas mitológicas él ha soñado. Tiene un tipo de respuesta depresiva ya que al final nadie se salva porque los malvados que pusieron dinamita.

GM (niño, 10 años): El desnivel y el monstruo están en la parte derecha, lo que significa preocupación por el futuro. El enemigo es un gigante de 3 cabezas con letras MJDSM, con un gran mazo. Estas letras seguramente hacen referencia a 3 de sus compañeros que al momento de realizar el dibujo decidieron dibujarlo como el protagonista que caía al precipicio, era atacado por monstruos, animales, tormentas, truenos y fuego. El Protagonista es un hombre toro con una espada, escopeta y martillo (momentos antes de realizar la prueba se conversó de las posibles patrullas que se quería formar, por eso su héroe tiene cabeza de toro). También es importante notar su Su refugio está bajo tierra con la palabra *Facebook* porque “le gusta estar en la computadora” y se conoce que pasa gran parte de su tiempo en esta actividad. Por lo general no habla de los problemas que tiene, sino de sus proyectos y de las pruebas que va logrando dentro de la Manada. La mascota que lo protege tiene fuego en la cabeza y es una quimera con cola de serpiente, mitad águila, mitad león. Existe una respuesta heroica de enfrentamiento al monstruo.

AM (niño, 10 años) Dentro del precipicio se encuentra tanto el refugio como el héroe. El refugio está en llamas, pero también se encuentra bajo el agua (según el niño para protección). Hay un problema central relacionado a su hogar, también su padre tuvo una reciente intervención quirúrgica, pero el niño se preocupó mucho. Existen demasiados elementos en el dibujo inconexos, por esto la respuesta se podría tomar como esquizoide, sin embargo, se debe al modo de aplicación grupal del test, lo que distrajo a algunos sujetos. Los malos son los tornados de fuego y viento. Hay un animal mítico de cuatro alas que ayuda al protagonista y la piraña en el agua es también buena. Además hay un monstruo con cuatro brazos con espadas, cuatro piernas y dos cabezas. El dibujo tiene escrito “Este es el final del héroe GM, su primer capítulo” En el relato final muestra al héroe como la figura que vence a pesar de tantas dificultades. La forma en que protege al hogar bajo el agua al mismo tiempo que se quema podría indicar una problemática para unir sentimientos opuestos, por ejemplo el hecho de querer obedecer pero sentirse frustrado por no tener poder.

CJ (niño, 9 años): Es un dibujo cargado de elementos que no se distinguen bien entre sí, de igual forma podría ser causado por la aplicación grupal del test ya que no muestra otros signos clínicos. El protagonista se encuentra en medio de la caída, atacado por rayos, el tornado malo y bolas de fuego desde los costados. Él sostiene dos espadas,

una piraña que lo ayuda y un pájaro difícil de distinguir ya que está entre los rayos y el tornado El villano tiene seis brazos con espadas, seis piernas y tres cabezas, también caen rocas desde la izquierda del dibujo. Se lee “este es el final de nuestro héroe GM”. En esta época no se ha notado mucho entusiasmo de su parte para pasar pruebas en la Manada, quizá por eso es que no demuestra una victoria sino muchos problemas atacando al protagonista. Podría ser que siente muchas complicaciones y cambios a su alrededor, ya que se acercan pasos de unidad y ceremonias donde la Manada en general experimenta transformaciones estructurales como cambios de compañeros y de roles.

ID (niña, Tropa, 11 años) La caída y el monstruo, una planta carnívora que lanza fuego y láseres, están a la derecha en el futuro. Ella ha experimentado recientes cambios familiares, lo que podría explicar porque es tan inclinado el terreno como un desbalance que siente. El protagonista no es humano ni animal, sino un muñeco inventado, con su capa y sosteniendo una espada dentro de su refugio. Esta es una respuesta que podría ser interpretada como mística ya que el protagonista no está en una posición de ataque, es una respuesta evitativa y aún se encuentra dentro del refugio, el ego en formación parece no estar dispuesto a exponerse en batalla. Comparte elementos con sus compañeros como la hormiga con VD y el protagonista con OM, esto puede significar que ha encontrado figuras de referencia y apoyo en sus compañeros de la misma edad. El cielo nublado indica grandes preocupaciones, que podrían estar asociadas tanto a su familia como a los retos de crecimiento de la adolescencia.

OM (niña, Tropa, 11 años): Ella está en tropa desde hace dos meses pero estuvo en la manada durante más de dos años. La caída está a la derecha, llena de fuego. El protagonista no es animal ni humano, es un muñeco llamado *Flupry* que está dentro de su casa porque llueve pero está mostrando la espada al monstruo que es el sol devorador. La imaginación se encuentra muy activa, aparentemente la respuesta sería heroica en un futuro, usando la ternura a su favor ya que los personajes no están en acción, sino más bien intentando crear una idea de paz. Denota estar en una etapa inicial quizá del viaje del héroe ya que ni siquiera ha salido de su refugio pero la espada está alerta y apunta directamente al sol. También el conejo que es aliado va a enfrentar al sol pero no tiene armas, generalmente ella evita las confrontaciones y peleas y tiene muchas amistades.

VD (niño, Tropa, 11 años): La caída se encuentra a la derecha, en el futuro. El malo es *slenderman* que ataca a la mascota, un buitre que tira fuego. La Sombra aparece con figura humana de gran tamaño, también está el “dragón que no sirve para nada” que

podría referirse a un problema que aún no sabe cómo superar, además no vive con su padre y se podría pensar que lo desconocido del villano representa sus ideas de él. Hay una cascada que parece empujarlo, está experimentando cambios en su entorno que lo obligan a tomar acción y lo acercan al problema o villano, igual función tendría el tornado de fuego. El refugio se ve sólido y cobija al héroe, familiarmente tiene estabilidad y mucha atención. Hay otra hormiga con un hacha y es mala. El protagonista no es humano aún y es muy pequeño, el ego en formación necesita refuerzo ya que está solo contra muchos elementos. A pesar de esto, existe la respuesta heroica de enfrentamiento al monstruo.

Resalta el tipo de escena representado por los niños que aún están en la Manada, frente a los que han pasado a tropa hace no mucho tiempo. En las escenas de aquellos que sienten que están llegando al fin de su etapa existe mucho caos, conflicto y enfrentamiento con las fuerzas del mal. Se ve como si este período estuviese lleno de acciones que cambian, desestabilizan y duelen pero que finalmente se superan. Las grandes amenazas que enfrentan los protagonistas en la mayoría de casos se resuelvan para que haya el anhelado final feliz. Opuesto a esto están los héroes que, aún refugiados en sus hogares, esperan el momento indicado para salir a demostrar sus capacidades, lograr sus metas y medir su fuerza contra el monstruo devorador, que por su naturaleza da miedo y hace daño pero que se puede vencer con ayuda de aliados y mascotas fieles.

3.5. Producciones simbólicas de la Manada “Hermano Miguel” del Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle”

Dentro de las variadas producciones que se dan en los grupos humanos, nos enfocaremos en asuntos puntuales relacionados al objeto de estudio: los motivos arquetípicos relacionados con el héroe que existen en ritos, comportamientos e imágenes de este grupo. Dice Sharp (1997) que el símbolo es

La mejor expresión posible de algo desconocido [...] Para abordar el material inconsciente (sueños, fantasías, etc.) las imágenes se pueden interpretar de forma *semiótica*, como signos sintomáticos de hechos conocidos o conocibles, o en forma *simbólica*, como expresiones de algo esencialmente desconocido. (p. 183)

Los contenidos que se estudiará tienen una estructura, o un significante estandarizado que da la base para las experiencias individuales y grupales que se viven a su alrededor, también logran volverse símbolos a través de sus efectos en la psiquis ya

que mueven energía dentro de los sujetos y se vuelven así en agentes transformadores. En este caso, el ego en formación se ve reforzado por estas prácticas y los símbolos que se utiliza.

3.5.1. Producciones Simbólicas Individuales

Desde la realidad particular de cada sujeto que forma parte de este grupo, se analizan comportamientos y ciertas ceremonias a modo de ritos que marcan en sus vidas distintos avances. Además se afirma el crecimiento a través del reconocimiento público de los avances y logros obtenidos donde se provocan diferentes reacciones, emociones e ideas. El impacto de las ceremonias se evidencia tanto en los protagonistas como en los demás participantes.

Ya que los símbolos son esencialmente desconocidos, se verá su efecto en la “capacidad que tienen para transformar y redirigir la energía instintiva” (Sharp, 1997, p. 185). Es decir que los símbolos utilizados a nivel individual son sentidos por cada uno como parte que integra su vida de forma activa y le da sentido a sus actitudes y comportamientos. La energía que se transforma, pasa de una actividad, actitud, comportamiento, a otra instancia o actividad de la psique. Estudiar este proceso permite afirmar que a nivel individual, los símbolos cumplen funciones importantes de apoyo al ego en formación de los niños.

3.5.1.1. Responsabilidades de cada integrante: seiseneros y subseiseneros

Las figuras de autoridad tienen sobre sí la imagen del hermano mayor el cual tiene más experiencia y por lo tanto da ejemplo y guía a los demás integrantes. Esta imagen demuestra que no se espera obediencia inmediata, como en el caso de las órdenes dictadas por la figura paterna autoritaria, sino que se espera que imiten los comportamientos más adecuados.

Los comportamientos esperados se suscitan en los seiseneros en cuanto son electos, de manera que el sentirse mayores o más experimentados evoca un símbolo de liderazgo diferente, no autoritario ni represivo, sino un sentimiento de guianza y protección de los menores. Además estos cargos no implican poder ilimitado, sino la

responsabilidad de lograr que todos a su cargo aprendan y logren ser mejores. Desde esta corta edad, aprenden a fortalecer las capacidades de los miembros de su equipo, identificando los puntos a mejorar e infundiendo metas comunes que el pequeño grupo va a seguir.

El rol del seisenero también lo lleva a ser el portavoz de sus compañeros hacia los dirigentes en las instancias formales de la Manada, es decir, se vuelve un medio de comunicación hacia la autoridad, sin perder su condición de par con los niños de su edad. También esto les permite estar atentos al momento en que será su turno de asumir la responsabilidad, lo que les permite ser empáticos con sus líderes. Tener un seisenero y el subseisenero que lo apoya de cerca en cada actividad asemeja al acompañante del héroe en sus largos viajes, como un escudero que asiste al héroe en la batalla, así también los subseiseneros están aprendiendo de lo que ven para, algún momento, tomar el mando.

3.5.1.2. Etapa y grado de progresión dentro del grupo

Tanto las etapas como las progresiones se marcan a través de ritos que promueven reacciones emocionales como orgullo, expectativa, inquietud, e incluso miedo ante el paso que se va a dar. Por esta razón las ceremonias son importantes en la vida psíquica de los sujetos, incluso desde niños ya que en su formación del ego tienen oportunidad de identificar los elementos que constituirían el complejo positivo de la persona, es decir, cómo debería ser su persona idealmente.

La primera ceremonia es la de *bienvenida*, tanto a la Manada como al Grupo Scout y al Movimiento Mundial Scout. Se realiza frente a todo el Grupo Scout, llamando al frente al niño o niña por su nombre para que se coloque en el centro donde todos pueden observarlo. Preside la ceremonia el Jefe de Grupo, dando palabras de bienvenida y entregando la flor de lis nacional⁹; también se pide al miembro más antiguo de todo el Grupo que entregue el número de Grupo junto con una palmada enérgica que marca el ingreso del nuevo miembro. El protocolo finaliza cuando el nuevo miembro realiza el saludo ante todos los demás. Este rito marca una iniciación como miembro del grupo. Este asemeja a una tribu ya que es como una gran familia que reconoce al sujeto, otorgándole sentido de pertenencia. Se identifica con reglas comunes a su grupo y se le entrega las insignias, a las cuales cada uno dará el valor según la intensidad de la

⁹ Revisar Anexo 2 Insignias correspondientes a la Unidad de Manada

ceremonia vivida. Por lo general, los niños las cosen a su camisa inmediatamente y, si cambian de camisa, las cosen en la nueva en lugar de comprar otras ya que el valor simbólico otorgado es muy alto, así como su valor sentimental.

Luego tenemos la ceremonia de *Promesa*, donde se realiza la investidura con la pañoleta del grupo correspondiente. Esta ceremonia es muy importante ya que marca adhesión a la escala de valores que se espera que los niños y niñas aprendan ya que aceptan cumplir la ley de la manada, hacer una buena acción cada día y ser siempre mejores. La investidura les va a recordar su promesa a través del símbolo de la pañoleta, que portan al cuello desde ese día en adelante. En las figuras heroicas “los ritos tradicionales de iniciación enseñaban al individuo a morir para el pasado y renacer para el futuro, los grandes ceremoniales de la investidura lo desposeían de su carácter privado y lo investían con el manto de su vocación” (Campbell, 1972, p. 21). También reciben su insignia de *Primera estrella* como una muestra de que poseen aproximadamente la mitad de conocimientos necesarios en esta Unidad, se le relaciona a que han abierto su primer ojo como lobeznos ante la peligrosa selva, en la que posteriormente se desenvolverá con independencia. La pañoleta es un símbolo muy fuerte para un scout, particularmente en este grupo, marca incluso una jerarquía o un grupo exclusivo de personas que se esfuerzan y merecen portar estos colores.

Tan valiosa es la pañoleta que el grupo scout tiene ciertas reglas implícitas que espontáneamente han dispuesto, como que la pañoleta al ser personal no se toca, solo otra persona que haya realizado su promesa puede tocar la pañoleta. El grupo ha establecido que la pañoleta por ningún concepto toca el piso y no es intercambiable con ninguna otra persona; en eventos se porta de principio a fin (excepto para tomar un baño o en la piscina). Es símbolo del estilo de vida particular que se ha decidido adoptar. Además la ceremonia queda grabada en la memoria de cada persona como única, especial e importante en la vida scout debido a su intensidad emocional y a la gran energía que se vive, ya que el ambiente se vuelve especial y diferente.

La siguiente ceremonia se refiere a la *Segunda Estrella*, en este caso se renueva la promesa y se entrega la respectiva insignia, por lo general cuando están próximos a pasar a la siguiente rama del Movimiento, cuando logran este reconocimiento se reúne igualmente todo el Grupo Scout. Esta ceremonia simboliza una afirmación o confirmación de la misión que el niño ha decidido emprender en su vida, se celebra frente a todos los integrantes como un compromiso social y a la vez, se pretende que sea una decisión personal ya que enuncia su promesa públicamente. La ceremonia la alcanzan pocas

personas, por lo que es un reconocimiento al logro, en este caso el símbolo de la pañoleta se porta en el hombro izquierdo ya que es el más cercano al corazón. Al ser una ceremonia tan significativa es frecuente que su protagonista se ponga emotivo. Para dar solemnidad a esta ceremonia se utiliza la bandera para que, poniendo la mano izquierda que es más cercana al corazón, pronuncie su promesa por segunda vez.

Como máximo reconocimiento en esta Unidad tenemos al *Lobo Rampante*, el cual se obtiene después de haber conseguido la *Primera y Segunda Estrella*, además de haber desarrollado tres especialidades. Esta ceremonia también se realiza esporádicamente ya que es complicado cumplir todos los requisitos, sin embargo cuando ocurre es de una vivencia personal muy rica. Los actores principales se reúnen con mucha alegría ante este logro. El protagonista comprende que ha llegado a su máximo, al menos en esta unidad y por ello su paso o gran salto sería inminente.

Las etapas de crecimiento se entregan en una ceremonia más sencilla, solo con la presencia de los miembros de la Manada. Se realizan para cada niño evaluando los objetivos cumplidos de acuerdo a su edad. Esta ceremonia la preside el Jefe de Unidad, junto con los subjefes se va llamando a cada niño al centro del círculo, se le explica en palabras sencillas de qué se trata el reconocimiento que va a recibir asemejándolo con las etapas de crecimiento de un lobo, desde que nace hasta uno que está listo para cazar por sí mismo. Estas etapas, al estar relacionadas con el logro de objetivos educativos permite establecer un ritmo de crecimiento personal, a la vez ayuda a comprender las áreas de fortaleza y las que representan dificultad para niños y niñas. La simbología que se utiliza en este caso permite a los sujetos identificarse con las imágenes propuestas, de manera que los ayuden al cumplimiento de los nuevos retos y que les permitan identificarse y ubicarse de alguna manera más ordenada dentro del grupo, ocupando un lugar propio. Al tener una idea de sus capacidades y adueñarse de un espacio se está preparando el camino para un ego que se desarrollará con sólidas bases.

La última ceremonia que se realiza en la manada es el llamado Gran Salto. Cuando el dirigente y el lobato deciden que está listo para pasar a la siguiente unidad. Previamente al salto, la Manada se reúne a despedir a su compañero y mientras se canta la llamada canción de la despedida, todos ponen su brazo izquierdo sobre el derecho y se toman de las manos. Se realiza de esta manera porque el simbolismo de poner la mano izquierda, que está más cercana al corazón, involucra el formar un solo círculo, seguro y familiar, donde se expone el corazón a los demás y se comparte un mismo sentimiento. Al finalizar la canción, el lobato o lobezna se despiden de cada uno de sus compañeros, también de sus dirigentes y se alistan para su gran paso.

Este momento suscita diversas reacciones, el lobato que va a pasar siente una mezcla de tristeza por dejar a sus compañeros, miedo por lo desconocido y emoción porque sabe que le esperan grandes aventuras muy diferentes a todo lo que ha vivido. Se forman frente a frente las respectivas unidades: Manada y Unidad Scout, y el dirigente presenta al futuro scout al dirigente de la otra unidad, éste le da la bienvenida y lo invita a realizar el salto. La simbología implica que se realice un salto o un cambio de terreno, por ejemplo subir una escalera o cruzar un puente; todos estos lugares brindan dos territorios, uno conocido y otro al que se debe llegar en base de algún esfuerzo, en este caso físico. Cuando ha saltado le dan la bienvenida, elige una patrulla y comienza una nueva etapa en su vida.

3.5.2. Producciones Simbólicas Grupales

Las ceremonias como hemos visto, se fundan en la idea de mística scout con la creación de un ambiente especial, solemne y memorable para que se desarrolle el simbolismo individual y grupal en la unidad de Manada. Podemos encontrar muchas manifestaciones de la colectividad ya que en esta etapa, especialmente por seguridad, se realiza las actividades en conjunto. Vamos a revisar las formaciones o formas de organizar a las personas para determinadas actividades y también algunos momentos importantes en la vida de grupo como son las ceremonias donde no hay protagonistas, sino que todos son participantes. Estos simbolismos aportan al reforzamiento de un sentimiento de grupo, un sentido de pertenencia. A través de los símbolos compartidos se facilita una identificación con los valores y actitudes propuestas. También ayuda a establecer un esquema jerárquico que responde una necesidad de brindar seguridad y de sentir que cada uno tiene su lugar específico en este grupo. Como se ha mencionado, no es una jerarquía que pretenda dar más beneficios a unos por encima de otros, sino establecer una hermandad donde los más fuertes protegen a los más débiles, y el mayor ayuda al menor. El liderazgo se asocia con la responsabilidad sobre los demás.

3.5.2.1. Formaciones y su funcionalidad para organizar el espacio físico

Las formaciones que se realizan en la Manada sirven para diversos propósitos como organización, seguridad y funcionalidad, todas se realizan con todos los miembros de la Manada, incluyendo a los dirigentes. También se verá que se puede dar una interpretación simbólica de las formas y de la energía que se experimenta en ellas. Las

formaciones a analizar son: Círculo de Roca, Círculo de Parada, Fila India y Cola de Kaa¹⁰.

Círculo de Roca: Se realiza un círculo donde están las seisenas en orden alfabético de izquierda a derecha. Primero se coloca el seisenero y a su izquierda el resto de niños de su seisena, al final está el subseisenero que avisa al líder que su seisena está lista para presentarse ante el dirigente. Esta formación se utiliza para espacios reducidos o en ceremonias importantes ya que proporciona un ambiente más interno a sus miembros. Es la forma en que se reunían según el “Libro de las Tierras Vírgenes” (1984) los lobos al momento de decidir asuntos importantes y de aceptar a los nuevos miembros a la manada. El círculo evoca intimidad y protección materna.

Círculo de Parada: Tiene el mismo principio que el círculo de roca pero se realiza dando más espacio entre los miembros, de un paso entre personas de la misma seisena y dos pasos entre seisenas. Es la formación más usual cuando se forma como parte de la formación grupal y el espacio lo permite. Además esto permite la apropiación de un espacio personal más amplio, niños y niñas aprenden que si bien están más distantes, no dejan de pertenecer al grupo. Este círculo más amplio permite la exploración individual con supervisión del adulto, evitando generar una sensación de abandono en los niños.

Fila India: Es la formación más usual en caminatas. En esta fila se colocan las seisenas en orden alfabético, con el seisenero primero, el resto de personas en medio y el subseisenero detrás. Idealmente las personas líderes tienen más experiencia y por lo tanto establecen el ejemplo y ayudan a mantener a los lobatos uno detrás de otro y sin dejar mucho espacio entre ellos ya que eso retrasa a las personas que vienen más atrás. Se vuelve una formación más protectora donde el segundo sigue los pasos del primero, que recuerda al mentor señalando el camino correcto al héroe.

Cola de Kaa: Esta es una formación exclusiva de la Manada y consiste en que todos los miembros, indistintamente de la seisena a la que pertenecen, se ordenen según su estatura de menor a mayor. La idea de esta formación es tener equidad al momento de organizar juegos que impliquen habilidades motrices que no están igualmente desarrolladas en todos los lobatos, para este propósito se los hace numerar dependiendo de la cantidad e equipos que se requieran, garantizando la repartición equitativa en cada equipo. Además sirve en ruta para tener una visión de todos los integrantes, de manera que los más pequeños marcan el ritmo para todos. Esta es una formación que permite

¹⁰ Revisar Anexo 3: Fotografías - Formaciones

explorar la autovaloración de cada niño, más o menos cercana a la realidad. También permite visualizar cómo se ubica, aún sin darse cuenta, frente a los demás.

3.5.2.2. Ceremonias que se realizan con todos los integrantes de la manada

Gran clamor: Se refiere al momento en que inicia una reunión especial, ya sea porque empieza un nuevo ciclo de programa o porque se van a realizar ceremonias de promesas, progresiones, pasos de unidad, etc. La ceremonia se realiza en formación de Círculo de Roca. Es una aceptación de Akela como líder de la Manada a través de un rito donde el lobato más antiguo, luego de ser saludado por el Jefe de la Unidad, se pone doblando las rodillas como si fuera un lobo sentado, los demás lo siguen en la postura; luego dirige el grito diciendo “Akela, Akela, haremos siempre lo mejor” finalizando el grito, todos saltan con las manos apuntando a su cabeza con los dedos índice y medio estirados simulando las orejas de un lobo, el lobato baja su mano izquierda diciendo “dip, dip, dip” y los demás la bajan contestando “dop, dop, dop, dop”. De esta manera terminan saludando a Akela y se puede continuar con el resto de actividades una vez que este manda descanso, es decir, a bajar el saludo. Simbólicamente es necesaria para ubicar al adulto frente a los niños como figura de referencia y jerárquicamente diferente. El ritual marca el ambiente solemne que se necesita para que la vivencia sea significativa y profunda. También se necesita que ocurra este rito para que se poseione al adulto en su rol de ejemplo y de guía, es de gran significado tanto para los niños como para el adulto responsable.

Consejo de Roca: Se realiza posteriormente a un Gran clamor y se trata de que todos participen y hablen por igual ya que tiene como principal finalidad decidir actividades que se desea realizar, conformando el principal órgano de toma de decisiones y siendo éste organismo quien elige los nuevos seisneros y la conformación de las seisenas. Es el primer espacio que tienen para la toma de decisiones y ejercer democracia. Simbólicamente los ubica como partes importantes del grupo, fomentando la identificación con los objetivos comunes.

3.5.2.3. Juego: cooperativo y competitivo

El juego es la parte fundamental de las actividades en la Manada ya que los lobatos aprenden a través del juego muchas cosas acerca del mundo. El juego es fundamental para la vida de niños y niñas como un ensayo de la vida futura que

enfrentarán, con las herramientas, conocimientos y aptitudes que han desarrollado en esta primera etapa de su vida. El juego ayuda al desarrollo social y a respetar normas, pero se vuelve más importante por cuanto estimula la función de la imaginación como un espacio seguro donde desenvolverse y aprender.

Juego Cooperativo: Rescate al Gilwell, este juego se trata de recuperar un pequeño objeto llamado Gilwell que se encuentra dentro de un círculo hecho con cuerda de aproximadamente medio metro de diámetro. Se forman dos equipos y en cada equipo los integrantes se ponen números al azar; al momento de llamar a los jugadores salen los que tengan el mismo número en cada equipo. No se puede tocar la cuerda. Si un jugador toma el Gilwell y el rival lo toca, el primero pierde; si lo toca sin que haya tomado el Gilwell pierde el rival. Gana quien tome el Gilwell y regrese a su lugar si es topado por el rival. No se permiten faltas de respeto ni agresión. En este caso se convirtió en un juego cooperativo ya que se nombraron dos números, por lo tanto salieron dos personas de cada equipo. Simbólicamente el Gilwell sería algo que ambos equipos necesitan y que solo uno puede conseguir, se vuelve una lucha por la superación y la ganancia del equipo. La siguiente observación en que salió una niña pequeña con un niño más grande como compañero, enfrentando a dos niños grandes, se vuelve significativa ya que el niño vió el bien mayor y ayudó a su compañera para que ella tomara el Gilwell.

Juego Competitivo: El juego de Rescate al Gilwell también puede ser utilizado como juego entre equipos donde solo un competidor por equipo juega. De esta forma, organizando esta vez tres equipos, se desarrolla un juego donde los compañeros de equipo pierden el protagonismo. Cada uno desarrolla su estrategia y de esta manera esperan ganar atacando las debilidades de los otros, en el ejemplo observamos a tres niños disputándose el Gilwell, cada uno debe llevárselo en distinta dirección, por lo cual no pueden formar alianzas entre sí. Demuestran respeto por las reglas y un predominio de la razón, la lógica y la estrategia sobre la fuerza. Hay diferentes estrategias, pero esto implica reconocer las propias habilidades y limitaciones, de la misma manera que ocurriría cuando el héroe quiere enfrentar al dragón pero necesita idear un plan donde utilice de forma eficiente sus armas y recursos para asegurar la victoria.

Capítulo IV:

Análisis del arquetipo del héroe en la producción simbólica grupal e individual de la Manada “Hermano Miguel” del Grupo Scout N°1 “Colegio La Salle”

Nuestro método de formación es educar desde dentro, en lugar de instruir desde fuera: ofrecer juegos y actividades que además resulten atractivos para el muchacho, lo eduquen seriamente en el aspecto moral, mental y físico. (Baden Powell, s/f)

En este último capítulo se contrastará la información revisada desde psicología profunda con la realidad observada y descrita acerca de la población de la Manada del Grupo Scout. Se puede ver también que los indicadores propuestos: liderazgo, protección de los otros, seguridad y autoconfianza, han sido observados en distintos sujetos de la población durante las actividades realizadas.

Las producciones que se han tomado en cuenta se refieren tanto a las actitudes individuales y espontáneas registradas durante el período de observación, como a los test proyectivos que se han aplicado a diferentes sujetos que han estado al menos durante cuatro meses en el Movimiento Scout y por lo tanto están bajo la influencia del aprendizaje que provee el mismo.

A partir de la observación y documentación, los sujetos estudiados muestran comportamientos como liderazgo, protección a los demás, seguridad y autoconfianza que han sido considerados como indicadores de un complejo positivo heroico. Además el ego en formación, a futuro, será capaz de equilibrar sus propios ideales y aspiraciones con las oportunidades y limitaciones que le procura su medio ambiente. No pretende ser una manera fácil de construir la personalidad, pero se refuerza un equilibrado crecimiento mediante el método educativo del Movimiento Scout.

Los niños aprenden a tolerar los comportamientos de otras personas con las que deben trabajar en conjunto para conseguir los objetivos, en el caso de los niños casi siempre el objetivo es ganar un juego o terminar una actividad interesante. La observación de las reuniones y actividades, así como las formaciones evidencian este compromiso donde se inicia un reconocimiento de sí mismos como seres sociales.

La convivencia también crea amistades duraderas que contribuyen a un ambiente saludable para el aprendizaje y seguro para que desplieguen sus inquietudes y ansiedades. Así experimentan el crecimiento personal y de grupo desde un marco de respeto y donde equivocarse es una gran oportunidad de aprendizaje. Como en las

imágenes arquetípicas donde se ve las hazañas que realiza el héroe después de que ha aceptado su destino y de que ha desarrollado sus habilidades.

En el camino hacia la formación de su propio ego, los niños deben realizar la separación con la madre, lo cual causa ansiedad por ser una situación nueva y desconocida donde serán los responsables de sus propios actos. De cualquier forma esta separación no implica un rechazo a todos los adultos, lo que se fomenta en el grupo scout es la figura del hermano mayor, diferente a la del padre, como una figura tutelar.

4.1. El arquetipo del héroe en las producciones individuales de los miembros de la Manada

Las producciones simbólicas se refieren a la forma en que los niños se apropian de significantes comunes en el grupo, y cómo los moldean según su propia comprensión. Los comportamientos que se observan, así como lo que se conoce de su vida fuera del grupo, determinan que ellos poseen cualidades valoradas positivamente por la comunidad y principalmente por sí mismos. Los sujetos, por propia iniciativa, cultivan los rasgos que se consideran buenos y en un futuro aportan para que ellos sean buenos ciudadanos con un criterio basado en el pensamiento de vida scout.

Para Henderson, existe un avance en etapas del héroe como lo describe en *El hombre y sus símbolos* (Jung, 1995, pp. 110-114): Trickster, Hare, Red Horn y Twins.¹¹ También se tomará en cuenta la aportación de Campbell en el desarrollo del mito heroico. Estos elementos serán la base para interpretar los símbolos utilizados por los scouts. Si bien estas etapas hacen referencia a un ego desarrollado que busca fortalecerse las imágenes que se evocan en las ceremonias y actividades scout se asemejan y podrían ser vistas como un ensayo o preparación previa, un reconocimiento del camino a seguir.

4.1.1. Arquetipo del héroe en seiseneros y subseiseneros.

Los comportamientos en general asemejan una imagen del héroe y los cuatro representantes previamente descritos. Se realizará un análisis basado en el manejo del marco simbólico con los sujetos durante las actividades, estos símbolos se relacionan con elementos del mito heroico.

4.1.1.1. Análisis de Seiseneros:

FI (niño, 10 años): En base a los test y a la observación, el niño muestra seguridad, autoconfianza y proactividad. El test muestra una fase de preparación para la

¹¹ Ref. pág. 21

batalla donde, una vez dominados sus impulsos y la parte más instintiva, entablará la batalla. A semeja una etapa Red Horn ya que se empeña en demostrar sus conocimientos a través de las pruebas de su cartilla y dibuja su animal guardián supliendo sus insuficiencias.

OP (niña, 8 años): Su dibujo libre demuestra identificación con la figura adulta como una figura tutelar, en este caso el lobo líder. Es el viejo sabio la etapa a resolver para ella sería la del enfrentamiento con las fuerzas más instintivas que representa el animal. Se podría clasificar en la etapa de Trickster por su representación animal. La figura tutelar juega un papel principal que le da referencia proveyendo un modelo positivo a seguir.

AK (niño, 10 años): se presenta como un niño reservado al principio, presencié el robo a su madre e intentó protegerla, viendo limitados sus recursos se frustró y ha dejado de tener iniciativa en algunos aspectos. Se muestra temeroso, como si la preparación que el héroe tiene antes de la batalla no hubiera sido suficiente. Ante esta falla puede haber guardado nuevamente las fuerzas que estaba empezando a sentir dentro de sí mismo. Parecería ser que se encuentra en una etapa Twins donde hay contradicciones que superar como el miedo a dejar sola a su madre y la necesidad de separación para poder crecer. Además ha producido dibujos con baja energía psíquica, demostrando que existe una regresión compensatoria debido a esta vivencia muy fuerte.

CI (niño, 10 años): Cuando ingresó a la Manada se mostró muy reservado, sin embargo se ha ido incluyendo en el grupo gradualmente de una manera tan natural que no resultó evidente su cambio sino hasta cuando decidió postularse para ocupar el puesto de seisenero. Sus test demuestran una etapa de cambio, tanto en la escena de aceptación de Mowgli en la Manada de lobos, destacando entre el resto de los compañeros; en el AT-9 se ve que el héroe enfrenta al villano pero finalmente toda la escena acaba en destrucción. El caos podría ser la etapa desde la que surge todo, esta destrucción conlleva una posterior re-construcción diferente, quizá el inicio de su ego diferenciado. Su figura de héroe despliega las propias posibilidades, está en una ruta de autodescubrimiento. Su etapa es la de Red Horn, en aparente calma pero con la inminente explosión que hará que triunfe o sucumba ante el orgullo, decida que ha hecho suficiente y deje de actuar.

4.1.1.2. Análisis de Subseiseneros:

GM (niño, 11 años): tiene aproximadamente 2 años de antigüedad en la Manada, está siempre muy atento a lo que dicen los adultos y se esfuerza por cumplir las pruebas. El recibirá su segunda estrella y ha obtenido dos especialidades, por lo que será Lobo

Rampante, máximo reconocimiento en la Manada. Su mayor dificultad era su condición física, la cual ha ido mejorando notablemente. A partir de la observación del juego competitivo, el resguarda la seguridad de los más pequeños, como un líder que sabe aprovechar las fortalezas de los miembros de su equipo. Las imágenes que produce dan la idea de la etapa de Twins, donde los opuestos más evidentes en él son el rebelde y el sumiso. Se encuentra en etapa de transición, entre seguir las órdenes que recibe de sus adultos de referencia o empezar a ejercer su propia voluntad. Tiene la etapa de Lobo Cazador que pronto partirá a buscar su propia caza lejos de la Manada.

VD (niño, 10 años): Ha sido seisenero en ciclos anteriores, ha pasado casi tres en la Manada. Fue amigo cercano de E. (+), el hecho de su muerte le afectó a manera de acercamiento temprano a la muerte, incapaz aún de darle un significado para elaborarlo conscientemente. Podría ser que este hecho provocó un choque que actúe como iniciador de la separación del ego del inconsciente, a futuro se podrían observar más evidencias del proceso que está viviendo. Por otro lado en su progresión ha superado la mayoría de pruebas y recibirá su segunda estrella, alcanzó dos especialidades y también conseguirá su Lobo Rampante ya que se aproxima la hora donde, voluntariamente partirá hacia la siguiente unidad.

VL (niña, 8 años): Tiene aproximadamente un año de pertenencia a la Manada y ha decidido ser líder, es algo despistada pero tiene mucho cuidado hacia sus compañeros. Es alegre y sabe reconocer sus errores con ayuda de alguien que le haga notar lo que debe o no debe hacer. De todas formas se ha convertido en buen ejemplo para los más pequeños, en especial para las niñas de su seisena. Dentro de actividades fuertes físicamente, como se vio en el diario de campo, ella duda de sus capacidades y necesita que los adultos le pongan atención para sentir que puede lograrlo. Tiene la etapa de Lobo Saltador, que está descubriendo las capacidades físicas y mentales que posee y se prueba a sí misma que los puede superar cada vez. La imagen que le correspondería a sus actos es la de Trickster que está llegando a humanizarse a través del compromiso de mejorar y aprender a controlar sus impulsos para el bienestar de todos.

ML (niño, 11 años) Ha estado en la Manada desde hace casi un año, es muy reflexivo y toma muy en cuenta las recomendaciones de los adultos en cuanto a su crecimiento. Toma el liderazgo como una oportunidad para demostrar su madurez y últimamente manifiesta su deseo de pasar a la Tropa porque se siente listo. Ha pasado pruebas y está listo para su ceremonia de promesa, que realizará posteriormente a la realización de la presente disertación. Tiene la etapa de Lobo Cazador y se encuentra en una etapa Red Horn, con algunas falencias que son suplidas por su experiencia y por su

iniciativa. En esta etapa el héroe necesita demostrarse a sí mismo y a los demás que es merecedor de la victoria y de reconocimiento mediante el cumplimiento de pruebas.

4.1.2. Arquetipo del héroe en ceremonias de etapa y progresión personal

Hablando de ceremonias es necesario hablar de “Renacimiento psicológico. Inducido por un ritual o estimulado por la experiencia personal inmediata, resulta en una expansión de la personalidad. Él reconoció que uno podía sentirse transformado durante ciertas experiencias grupales” (Sharp, 1997, p. 171)

Se tratará la relación entre las ideas alrededor de las etapas de desarrollo y progresiones personales dentro del ámbito de la Manada y del Grupo Scout; y por otra parte de las etapas del proceso que sigue el héroe. Ambas poseen símbolos relacionados entre sí.

Las ceremonias, como se ha visto, se llevan a cabo en la intimidad del pequeño grupo, en el caso de las etapas; y como una gran fiesta en el caso del resto de ceremonias como etapas y progresiones. Las etapas son cuatro: Pata tierna, Saltador, Rastreador y Cazador y las etapas del héroe son también cuatro: Trickster, Hare, Red Horn y Twins. La similitud es grande y se analizará a través de las características de ambas etapas:

Pata Tierna – Trickster: es el inicio del camino, siendo una fase muy instintiva y primitiva de experimentación en cuanto a la fuerza física, mental y emocional que están descubriendo. La figura tutelar los protege y los guía, aunque aún no hayan aceptado su misión divina, de redención. La primera etapa sería la del *Trickster* que corresponde a un nivel más instintivo en el cual se deja llevar por sus impulsos sin reflexionar mucho en las consecuencias de sus actos. Es la similitud con el niño y sus actos inocentes.

Saltador – Hare: en esta segunda etapa debe desarrollarse la civilización a través del lenguaje y los símbolos propios de los seres humanos, resalta el símbolo del fuego como elemento arrebatado a la divinidad para uso de los mortales. Este fuego es el mismo que, utilizado para muchas ceremonias scouts, marcará la entrada a la nueva etapa humana y social del héroe. El lobo saltador, se da cuenta de que tiene potencial y lo puede explotar para su beneficio o ponerlo al servicio de los demás, como hiciera el héroe que trajo el fuego y como hiciera Mowgli cuando trajo la *flor roja* para demostrar su predominio sobre el malvado Shere-Khan. Hare que “aparece como el fundador de la cultura humana: el transformador” (Jung, 1995, p. 113) entrando a la vida social a través de la reflexión de sus propios actos y tomando decisiones de su propio crecimiento, es similar al personaje que trae el fuego como elemento de la cultura y desarrollo humano.

Rastreador – Red Horn: En el caso del rastreador, cuando un lobo sale a cazar y a demostrar sus capacidades de exploración, acecho, sigilo y fuerza, lo hace de manera grupal una vez que tiene la seguridad de lo que está haciendo y sabe que forma parte importante de la manada. Esta es la etapa en que, aun siendo dependientes, despliegan su fuerza para sobresalir y diferenciarse. Al momento de conocerse a sí mismo, con capacidades y limitaciones, e ir superando pruebas para mostrar el verdadero valor Red Horn despliega sus fortalezas junto a su animal de compañía, es decir que aún vemos la intervención de la parte instintiva para suplir las deficiencias que quizá son causadas por la inexperiencia.

Cazador – Twins: Esta última etapa de crecimiento se refiere a aquel lobo que ha aprendido lo necesario para sobrevivir por sí mismo, a partir de ahora ya no habrá otro lobo que le enseñe por dónde caminar porque él ya sabe los peligros que acechan, sin embargo esto no implica que deje de pertenecer a la Manada, pero es un sujeto diferente dentro del colectivo. Además, ahora se gobierna a sí mismo, tal como los Twins decidieron que debían gobernar sus poderes antes de que se descontrolaran y terminaran por hacer daño en lugar de redimir; así también los lobos cazadores han aprendido que no por tener el poder de cazar pueden hacerlo cada vez que se les ocurra sino que deben cazar solamente cuando tengan la necesidad de alimentarse lo suficiente, ni más ni menos.

En las ceremonias los lobatos dejan su lugar en el centro, donde se evoca la protección materna a través del símbolo del círculo o totalidad, para sentirse sujetos aparte que tienen voluntad y una misión individual que cumplir, además esto es voluntario por lo que adoptan esta misión de manera autónoma con el apoyo de sus tutores o dirigentes.

Investidura: La ceremonia de investidura, en la que se realiza la promesa y la entrega de su primera estrella, está reforzando directamente el llamado a la vocación de servicio del héroe. Se realiza frente a todos los demás miembros del Grupo Scout, por ello su investidura convierte al lobato en una figura pública ya que a través del servicio cumple su meta con los demás y se vuelve trascendente. Esta ceremonia es realizada con una fogata en el centro, como se ha visto, símbolo de la iluminación y de la civilización que ha llegado para controlar la animalidad pueril que gobernaba al sujeto. “Los griegos referían la existencia del fuego, el primer soporte de la cultura humana, a las hazañas trascendentes de su Prometeo, y los romanos la fundación de su ciudad, centro del mundo” (Campbell, 2009, p. 28) Es el caso también de la obtención de la segunda estrella con una renovación de la promesa frente a todos los integrantes de su Grupo

Scout. Ahora tiene una significación diferente para el lobato ya que sus capacidades han cambiado y su deber de servicio aumenta con el desarrollo de más capacidades.

Lobo Rampante: Es el más grande reconocimiento y su ceremonia es simple pero significativa, se emplea los elementos de la naturaleza para adecuar un lugar diferente, como pedestal donde se pueda ubicar el lobato a ser investido y se le hace renovar por última vez en la Manada su promesa. Esta vez la renovación conlleva una consciencia de que ha llegado la hora de partir ya que un nuevo ciclo del héroe lo aguarda. Su deber hacia los demás y hacia sí mismo para crecer lo llaman.

4.2. El arquetipo del héroe en las producciones grupales de la Manada

Como grupo, la Manada “Hermano Miguel” tiene varios ritos y ceremonias importantes que ayudan a situar los acontecimientos más relevantes en la vida colectiva. Las ceremonias a nivel grupal brindan y fortalecen el sentido de pertenencia, formando vínculos más estrechos entre las personas que los viven y comparten. Las tradiciones que se conservan enriquecen los simbolismos de este grupo particular y se transmiten de generación en generación desde los primeros años. En los grupos scouts en general el sentido de pertenencia al mismo es muy fuerte, debido en parte a que cada Grupo celebra sus ceremonias de distintas formas adaptadas a su realidad y a sus tradiciones, sin perder de vista lo importante que es exaltar los logros y reconocer el crecimiento de sus integrantes.

4.2.1. Arquetipo del héroe en formaciones

Además de ser formas útiles de organización del espacio, tienen un sentido de cuidado y protección que sobrepasa las diferencias entre los miembros al tratarse de una hermandad como esta. Todos los demás scouts del mundo son considerados hermanos, esta es la razón de que se promueva la protección de los demás como si fueran una familia. En la familia, los hermanos mayores protegen a los menores, los miembros más fuertes protegen a los más débiles; todo esto para lograr la conservación de sus genes. Ahora veremos cómo, en cada formación se conservan estos objetivos.

4.2.1.1. Círculo de Roca

De acuerdo a lo que he podido observar e inferir, el círculo de Roca hace relación a la figura maternal del vientre acogedor donde todos tienen un lugar y son parte importante del mismo. “La doctora M.-L. von Franz ha explicado el círculo (o la esfera) como símbolo del “sí-mismo”. Expresa la totalidad de la psique en todos sus aspectos,

incluida la relación entre el hombre y el conjunto de la naturaleza.” (Jaffé en Jung, 1995, p. 240). Esto explicaría el círculo para recordar la totalidad que se encontraba formando hace poco, que se intenta siempre recuperar. Además está el elemento naturaleza, que está presente en la mayoría de actividades, estableciendo la relación necesaria para ayudar al sentimiento de completud. Las seisenas siguen en orden y siempre el mayor protegiendo al menor, pero no en edad sino en conocimientos, en fuerza, en experiencia, etc. El héroe se revela en la protección y cuidado de los demás, además en la representación del sí mismo en conexión con la naturaleza.

4.2.1.2. Cola de Kaa

Es una formación en línea recta, más bien masculina¹² que define claramente sus límites y tiene un orden y una lógica bien establecidos. Al distribuirse en orden de estatura, muchas veces también se evidencia la autoimagen que poseen de sí mismos y la forma en que esta se acerca o aleja de la realidad, dependiendo del lugar en que se sitúan con relación a sus compañeros. En este caso es una formación más estricta, que permite manifestar el carácter ordenador del arquetipo heroico ya que es el representante de las virtudes de la humanidad.

4.2.2. Arquetipo del héroe en ceremonias colectivas de la Manada

Estas ceremonias colectivas tienen por objeto ser rito de iniciación, tanto en la Manada como en el camino de vida que han elegido al decidir formar parte del Movimiento Scout, vendrían a ser como la revelación de la misión del héroe y de su destino como parte importante de la historia de su sociedad. “Los mismos modelos simbólicos es posible encontrarlos en los rituales o mitos de pequeñas sociedades tribuales aún existentes” (Henderson en Jung, 1995, p. 106). La manada es una pequeña sociedad, como una pequeña subcultura dentro de la sociedad civilizada, pero que conserva su simbolismo vigente desde su creación, aproximadamente hace 100 años.

4.2.2.1. Gran Clamor

Existe nuevamente la figura del círculo, con referencia a los *mandalas* en la construcción de ciudades se refería a la “transformación de la ciudad en un cosmos ordenado, un lugar sagrado vinculado por su centro con otro mundo.” (Jaffé en Jung, 1995, p. 243). Este pequeño grupo viene a formar una sociedad que se podría ver como este cosmos ordenado que se comunica mediante el dirigente, el adulto, con el mundo que les tocará enfrentar posteriormente ya que es su mentor, que debe haber cruzado ya

¹² Apuntes personales: Taller de simbología de lo masculino y lo femenino (Francisco Prado, 2013, PUCE)

el umbral, completando el ciclo heroico, para regresar a este mundo y ser guía para los demás.

Exalta en el grupo los sentimientos de lealtad y respeto por la figura adulta, que se presenta como pauta y ejemplo. Además del respectivo valor para la identidad del grupo, esta ceremonia representa un paso importante en el establecimiento de motivos arquetípicos relacionados al desarrollo del héroe, como el anciano sabio que lo inicia en la travesía y que va a fortalecer al héroe aunque él aún no lo sepa. Además va despertando el sentido del camino social y servicial del héroe ya que se repiten algunas palabras que son parte de su promesa y que constituyen su lema: hacer lo mejor. Esta simple exclamación engloba reconocer que son humanos y por lo tanto son imperfectos pero que pueden mejorar a través de seguir el ejemplo que se les ofrece, tanto en las narraciones y relatos, como en la vida cotidiana por parte de sus hermanos mayores, también mejoran por medio de las pruebas que se colocan en su camino, y una vez que son superadas conllevan su respectivo aprendizaje para la vida.

4.2.2.2. Consejo de Roca

En el Consejo se puede evidenciar el liderazgo en su estado más natural, los niños no tienen intereses económicos o de poder, únicamente les interesa ser escuchados y atendidos tanto por los adultos como por los niños de su edad. Esto no quiere decir que se pretenda dar un espacio de escucha pasiva, más bien se pretende que sea un lugar para el libre intercambio de opiniones donde los lobatos se sientan seguros de que se respeta lo que dicen y piensan, sin importar el color de piel, el lugar donde estudian o su apellido. Es un espacio donde se aprecia la diversidad como elemento enriquecedor para la vida individual pero también para la vida de grupo, donde todos saben lo que tienen que hacer y lo hacen con gusto porque se sienten parte importante de un todo más grande que los necesita para funcionar. Nuevamente vemos el símbolo de la totalidad que los conecta entre sí y con la naturaleza.

4.2.3. El arquetipo del héroe expresado en el juego

Dentro de las actividades lúdicas, las más naturales en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas, es un ambiente muy favorable para la observación de comportamientos de forma distendida y propia de la edad en que se encuentran los sujetos. A través de los roles desempeñados en el juego se refuerzan algunas fases del motivo heroico. La importancia del aprendizaje de roles aceptables y el manejo adecuado de las emociones que surgen espontáneamente de las situaciones que se viven en el juego es muy grande debido al impacto que tienen en el desarrollo de los niños. Especialmente en su proceso

de formación de un ego fuerte que sepa manejarse tanto en una victoria como en la derrota de una manera saludable para sí mismo y para su entorno.

4.2.3.1. Juego Cooperativo

La vida de los humanos es social por naturaleza, por tanto es vital convivir con los demás y aprender a manejar eficazmente las cualidades que cada uno posee. El héroe no pide esclavos ni crea seguidores, tiene su propia historia para contar y un camino a seguir. El verdadero líder coordina los esfuerzos conjuntamente. Se observa que en los juegos, los lobatos de mayor antigüedad han aprendido que aunque no sean protagonistas principales, el triunfo es benéfico para todo su equipo y no solo para el que hizo el punto. Además motivan una valoración positiva en sus compañeros al permitir que sean ellos los que reciban los aplausos y las felicitaciones, sintiéndose bien por el trabajo realizado y pensando que pueden mejorar realmente. La vivencia social de una confrontación de fuerza y estrategia muestra una imagen de héroe cuya misión sobrepasa su bienestar individual y llega a tener un impacto beneficioso en su sociedad.

4.2.3.2. Juego Competitivo

Este juego, con reglas establecidas para que cada jugador vaya solo y no pueda formar alianzas, demuestra que los lobatos han desarrollado mecanismos de autocontrol fuertes, de manera que pueden jugar sin hacer trampa. El autocontrol se refiere a sus impulsos por encima de la razón ya que la tendencia es a tomar el Gilwell y correr, sin reflexionar si los contrincantes tienen la capacidad de ganar. El ego en su proceso de formación se ve reforzado a través de la imagen de héroe que sabe evaluarse honestamente, estableciendo sus limitaciones para vencerlas de manera que se fortalece. Finalmente, el desarrollo de un juego de uno contra uno donde los contendientes no se encuentran en condiciones similares los acerca a la realidad de la vida en su futuro ya que existen muchas situaciones donde los problemas superan por mucho las capacidades del sujeto para solucionarlas, sin embargo esto ya no suscitará un sentimiento de fracaso, sino será tomado como una lección y un reto que asumir con la debida responsabilidad. Estas experiencias en que se viven emociones fuertes, tanto agradables como desagradables, refuerzan las imágenes del héroe que se prepara para la batalla en las pruebas, acertijos, ejercicios y misiones que su guía o mentor le proponen.

Conclusiones

1. A partir de lo estudiado desde la teoría de Carl Gustav Jung y lo observado en la Manada "Hermano Miguel" se evidencia que la imagen del arquetipo del héroe se refuerza mediante las actividades que realizan los niños y niñas en el grupo, con el apoyo de los adultos dirigentes que son su ejemplo y actúan a manera de hermanos mayores o mentores.
2. Las producciones simbólicas individuales de los miembros de la Manada manifiestan rasgos de un arquetipo del héroe que ha establecido bases de un complejo positivo para el ego en formación a través del aprendizaje y las experiencias que se brinda en el Movimiento. Se constata en las actividades que el ego en formación tiene bases sólidas para, en un futuro ser fuerte y estable.
3. Las producciones simbólicas colectivas de la Manada demuestran ser útiles para cohesionar al grupo y establecer lazos estrechos entre sus miembros, además refuerzan el sentido de pertenencia y promueven la competencia entre seisenas, entre unidades, con otras Manadas e incluso con otros grupos.
4. En la sociedad actual, donde los niños y jóvenes tienen tantas opciones de actividades y su ritmo de vida es tan acelerado, esta agrupación juvenil voluntaria demuestra ser un espacio diferente para el crecimiento de niños y niñas que aporta al equilibrio psíquico mediante el fortalecimiento de la figura arquetípica del héroe como lo demuestran los test proyectivos especialmente.
5. El método educativo del Movimiento Scout promueve la independencia de los sujetos y ayuda a desarrollar el ego incipiente mediante ceremonias grupales donde se le inviste de una vocación, de un sentido de pertenencia social, de manera que el sujeto valore sus capacidades y las pone al servicio de los demás. El arquetipo del héroe se sustenta en las actividades individuales y grupales que se realizan en la Manada "Hermano Miguel", por lo tanto, establece una prevención ante el desarrollo de patologías psicológicas debidas a factores de su entorno social.
6. Las actividades realizadas por los miembros de la Manada "Hermano Miguel" han demostrado, a la luz de las pruebas existentes, tener un potencial terapéutico sobre patologías relacionadas con la personalidad, especialmente con problemas de su desarrollo.
7. La figura arquetípica del héroe debe pasar por diferentes etapas. La personalidad se refleja en el camino del héroe, como se ha visto en la teoría, ya que es la proyección en el mito de lo vivido por los humanos a lo largo del tiempo. Estas etapas del héroe,

que a la vez son etapas de desarrollo de la personalidad, tienen objetivos específicos para la construcción de un ego capaz de medir sus capacidades y limitaciones al momento de enfrentar retos, diferenciándolos entre los que puede superar y los que superan sus cualidades.

8. El héroe tiene expresión cultural en el mito, con una estructura que se sucede en tres fases consecutivas: separación – iniciación – retorno, denominado *monomito*. La Manada también tiene un mito en el cual basa su marco simbólico: El libro de las tierras vírgenes. Aunque este no se ha analizado explícitamente, se puede determinar que efectivamente es un mito heroico con las tres fases consecutivas anteriormente descritas. Por lo tanto se concluye que este marco simbólico, donde se realizan las producciones estudiadas alimentan de contenidos positivos al arquetipo del héroe.
9. Tomando en cuenta la experiencia personal, las evidencias y la teoría planteadas, se determina que la figura del dirigente es muy importante en el desarrollo de los contenidos del arquetipo del héroe de niños y niñas debido a que son ejemplo y figura de referencia, además actúan a modo de figuras tutelares en el camino arquetípico a manera de anciano sabio, que ha recorrido el camino y regresa para iluminar a otros con su experiencia.
10. En el Grupo Scout y en la Manada existe un orden jerárquico que responde a las necesidades de organización y también, a nivel inconsciente, ayuda a crear la idea de familia y hermandad. Sin embargo, la jerarquía no implica lucha de poder pasando por encima de los más pequeños o aprovechándose de los más débiles. Por el contrario, se trata de una jerarquía protectora familiar necesaria para la subsistencia del grupo, la cual es ayudada por rituales propios como los de bienvenida al Grupo, símbolos como la promesa de hacer una buena acción cada día y el saludo donde se recuerda que el mayor protege al menor en toda circunstancia. De esta forma se refuerza un líder positivo y un héroe con sentido socialmente trascendente.
11. En la sociedad actual vemos que la necesidad de los niños y niñas por figuras de identificación e imitación se transforma debido a la influencia de los medios de comunicación y del acceso a demasiada información, no siempre constructiva o adecuada para ellos. La necesidad se intensifica al sentir ausencia de las figuras reales significativas, como padres o profesores, y tener acceso a figuras virtuales que suplen, a su manera, esta necesidad. Se concluye que el Grupo Scout constituye una alternativa de identificación más segura ya que tiene parámetros de comportamiento cumplidos por personas reales con las que establece vínculos. También, como se ha visto que da herramientas al ego, este desarrolla después por sí mismo las normas y comportamientos que le parecen mejores para su vida.

12. Se muestra gran importancia del Grupo Scout en el proceso de formación del ego de cada integrante, es decir, como instrumento de auto-conocimiento y de capacidad de decisión acerca de su vida versus pandillas por ejemplo, que debilitarían la voluntad al promover la obediencia ciega a un líder y sus antojos, tener ritos excesivos y agresivos como demostración de poder y volver vulnerables a sus miembros, estableciendo mediante la violencia una falsa sensación de poder y seguridad. Por lo tanto, crearán un complejo positivo del yo, mientras otros grupos pueden crear uno negativo o debilitarlo en sus funciones.

Recomendaciones

1. Se recomienda realizar un estudio más amplio de la simbología utilizada en el resto de ramas del Movimiento Scout: Unidad Scout, Comunidad de Caminantes y Clan de Rovers, ya que ellos son analizables bajo el enfoque de la psicología profunda, en especial de C. G. Jung ya que se encuentran relacionados al arquetipo del héroe en sus diferentes etapas y existen otros arquetipos asociados a él como el viejo sabio, el viajero, entre otros.
2. Relacionado al punto anterior, se podría proponer un estudio comparativo entre las tradiciones de diferentes grupos scouts ya que si bien existen símbolos universales a todos los scouts del mundo, existen otros muy particulares que se utilizan exclusivamente en cada grupo y se manifiestan especialmente en la forma de celebrar las ceremonias. Revisando la importancia de estos ritos en la pertenencia al grupo, sería importante determinar cómo afectan estas variaciones.
3. Se recomienda realizar estudios, desde la teoría psicológica más afín a cada contexto, de otras agrupaciones juveniles de voluntariado como podrían ser la Cruz Roja Internacional, Bomberos, Grupos de Pastoral, etc. ya que estas agrupaciones podrían, conscientemente o no, utilizar símbolos que causen algún tipo de impacto en la psique de sus miembros.
4. Se ha visto la utilidad de las imágenes del héroe en los procesos formativos del ego y por esto se recomienda además hacer un estudio en los adultos voluntarios que idealmente habrían recorrido el camino del héroe y, con un ego formado, sirven de ejemplo para los beneficiarios. Este estudio se podría basar en los símbolos que se utilizan y en las actividades educativas que proponen, además en el perfil o cualidades que un dirigente debiera poseer y cultivar.
5. Un estudio diferente o quizá contrario sería la investigación del lado sombrío del héroe o su opuesto. Se recomienda analizar las condiciones y factores que influirían en un desarrollo de complejo negativo del héroe, resultando en un ego inflado que se cree invencible por ejemplo. El objetivo de este análisis sería prevenir que sucedan estos casos en el grupo scout.
6. A partir de las conclusiones acerca de los beneficios de que los niños y niñas pertenezcan al Movimiento Scout y tengan experiencias dentro de su método educativo, se recomienda plantear algún estudio o plan piloto de trabajo terapéutico con niños diagnosticados como hiperactivos, que tengan problemas escolares de aprendizaje o de disciplina; implementando los elementos del método scout.

Bibliografía

Libros

- Buck, J. (1995). *Manual y guía de interpretación de la técnica de dibujo proyectivo H-T-P*. México D. F.: Editorial El Manual Moderno S. A.
- Brown, R. (1975). *Psicología Social* (3ª ed.). México D. F.: Siglo Veintiuno
- Campbell, J. (2009). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito* (reimp.). México D. F.: Fondo de Cultura Económica
- Eliade, M. (1991). *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor S. A.
- Jung, C. G. (1962). *Símbolos de Transformación*. Buenos Aires: Paidós
- Jung, C. G. (1972). *Tipos psicológicos*. Buenos Aires, Sudamericana
- Jung, C. G. (1994). *Los complejos y el inconsciente*. Barcelona: Altaya
- Jung, C. G. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós
- Jung, C. G. (2004). *La dinámica de lo inconsciente*. Obras Completas Tomo 8. Madrid: Editorial Trotta S.A.
- Jung, C. G. (2010). *Los Arquetipos y lo Inconsciente Colectivo*. Obras Completas Tomo 9/I (2ª ed.). Madrid: Editorial Trotta S.A.
- Kipling, R. (1984). *Libro de las Tierras Vírgenes*. Santiago de Chile: Andrés Bello
- Mirotti, M. & Liendo, P. (2008). *Introducción al estudio y la práctica de las técnicas proyectivas* (3ª ed.). Córdoba: Brujas
- Raymond, S. I. (1961). *El Mito y la Religión*. La psicología analítica de C.G. Jung y la religión. Madrid: Editorial Razón y Fe S.A.
- Sharp, D. (1997). *Lexicon Jungiano compendio de términos y conceptos de la psicología de Carl Gustav Jung* (2ª ed.). Santiago de Chile: Cuatro Vientos
- Sharp, D. (2002). *Tipos psicológicos jungianos*. Santiago de Chile: Cuatro Vientos
- Organización Scout Interamericana. (1995). *Proyecto educativo del movimiento scout*. Santiago: El Altilló – Taller Gráfico OSI

Revistas

- Carrasco, A. (2011). Héroe. *Revista Encuentros, número 3* (Vol. 1), p. 30-40
- Ortiz, A. (1995). Mitología del Héroe Moderno. *Revista Internacional de los Estudios Vascos, número 2* (Vol. XL), p. 381-393

En Internet

Enríquez, B. (2008). *Historia del Grupo*. Recuperado de <http://grupo1quito.blogspot.com/2008/07/historia-del-grupo.html>

Escribano, J. (1976). *Test de la figura humana de Karen Machover, Manual práctico de valoración*. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/21097337/machover-Manual-practico-de-valoracin-test-figura-humana>

Moral, J. & Retamales, R., (2000). Adaptación española del test arquetípico de los 9 elementos cuantificado (SAT-9). *Revista de psicología electrónica, Núm. 1 (Vol. 4)*, 1-11. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10401/5785>

Stenger, G. (2014) Enciclopedia de obras de filosofía HERDER. *Carl Gustav Carus Lexikon Volpi*. Recuperado de http://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Volpi:Carl_Gustav_Carus

World Organization of the Scout Movement. (2013). *La historia del movimiento scout*. Recuperado de <http://www.scout.org/node/9691?language=es>

World Organization of the Scout Movement. (2013). *Método Scout*. Recuperado de <http://www.scout.org/node/143?language=es>

World Organization of the Scout Movement. (2013). *Baden-Powell*. Recuperado de <http://www.scout.org/node/9694?language=es>