

CUADERNO de RESPONSABLES PIONEROS



Coordinación general del Programa de Jóvenes: Gonzalo Pedroche Calleja, Guillem Mir Casasnovas

Coordinación de la rama de Pioneros: Beatriz Ruiz Valero

Equipo de la rama de Pioneros: Francisco Javier Pérez Acosta, Rodrigo López del Cerro

Grupos Piloto: Grupo Acout Alveus (Fed. Scouts Católicos de Castilla-La Mancha - Scouts de Guadalajara-MS), Grupo Scout Amorós (Scouts de Madrid-MS), Grupo Scout Berenguela (Scouts de Castilla y León - MS Salamanca), Grupo Scout Caph (Scouts d'Asturies-MS), Grupo Scout El Pilar (Scouts de Madrid-MS), Grupo Scout Nadino (Fed. Scouts Católicos de Castilla-La Mancha - Scouts de Guadalajara-MS), Grupo Scout Vedruna (Scouts de Madrid-MS), Grupo Scout Xavier (Scouts Católicos de Andalucía - A.D. Scouts Católicos de Jaén)

Maquetación: Patricia Gallego Gamo

CUADERNO de RESPONSABLES PIONEROS





ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	9
¿Cómo es un Pionero en esta etapa?	10
2. ELEMENTOS DEL MÉTODO	17
Ley y Promesa	17
Educación por la acción	19
Vida en pequeño grupo	28
Acompañamiento adulto	31
Progreso personal	32
Vida en la naturaleza	36
Marco simbólico	37
Actividades	40
3. OBJETIVOS EDUCATIVOS	49
Presentación de objetivos educativos para los responsables	49
Presentación de los objetivos educativos a los pioneros	54





Baden Powell dirigió su Scouting for Boys a los jóvenes scouts directamente. Pretendía que fueran ellos los que rigiesen su actividad y su desarrollo personal. Más tarde en 1913 publicó el Manual para el Lobato, y finalmente en 1923, Roverismo hacia el éxito. Siempre dirigido a los niños y jóvenes. Tardó años, hasta 10 años después del nacimiento de los scouts, en publicar un documento dirigido a los responsables, y fue en 1922, 15 años después del nacimiento del escultismo, cuando dio la primera formación a responsables en el teatro Olympia de Londres, en Downing Street.

El Programa de Jóvenes ha querido ser respetuoso con esa idea original, o con esa original idea de hacer responsables de su propio desarrollo a los niños, niñas y jóvenes. Para ello hemos dotado a todos los scouts de sus propios “manuales”, “cuadernos” y herramientas de trabajo. No obstante ponemos en tus manos una ayuda para facilitarte la labor de acompañamiento, esa labor que hace del escultismo una herramienta educativa tan importante en el mundo entero y a través de más de cien años de historia.

Tu labor de acompañamiento, de seguimiento personalizado del progreso personal de cada uno de tus niños, niñas y jóvenes, la propuesta de cómo apoyar las actividades, de cómo hacerlas seguras, de cómo intervenir en cada momento alterando lo menos posible sus iniciativas, pero llevándolas a terrenos realistas, todo eso y mucho más es lo que pretendemos que encuentres en este cuaderno.

Sabemos que cada uno de nuestros niños, niñas y jóvenes son personas diferentes, que quieren atención diferente, que siguen procesos diferentes en su autoeducación, por eso el Programa de Jóvenes no debe tomarse como un cuaderno del cole donde dos y dos son cuatro, ni el libro del profesor un programa estricto a seguir con todos los alumnos. Recuerda que los niños, niñas y jóvenes vienen ante todo a divertirse, a pasarlo bien. Somos nosotros los que debemos aprovechar ese espacio y esas inercias para introducir el proceso educativo, respondiendo a los objetivos y modelo de persona que Scouts MSC a través de su Carta y de su Programa de Jóvenes les propone.

Sabemos que en la geografía de Scouts MSC hay un montón de realidades diferentes, de culturas, de entornos, de situaciones. Por eso os aconsejamos que interpretéis el Programa de Jóvenes de acuerdo a vuestra propia realidad e incluso a la de cada uno de vuestros scouts. Debemos tener claros los objetivos y



ser respetuosos con las propuestas que se les hacen a los niños, niñas y jóvenes, pero poned siempre la vista en lo que se pretende conseguir.

Esperamos seros de ayuda en todo cuanto necesitéis para desarrollar vuestra fundamental labor.

RESPONSABLE DE ANIMACIÓN PEDAGÓGICA DE SCOUTS-MSC



1. INTRODUCCIÓN

La Rama de Pioneros comprende las edades de quince, dieciséis y diecisiete años, que corresponderían al último curso de enseñanza obligatoria (4º ESO) y a los dos siguientes años de educación optativa (1º y 2º de Bachillerato o Ciclos Formativos) en el sistema educativo formal actual.

Como bien se ha indicado anteriormente, los dos últimos años se corresponden con educación optativa, por lo que es probable que también nos encontremos con jóvenes que quieran comenzar su vida laboral.

Opten por el camino que opten, serán unos años de toma de decisiones importantes en sus vidas y de grandes cambios para ellos, por lo que es muy importante un buen acompañamiento adulto.

El joven entra en un momento de su vida en que necesita respuestas reales a problemas reales. El juego Scout se va acercando a la realidad del chaval. El joven en estas edades va a ir tomando posiciones: debe elegir unas vías profesionales, o al menos unos estudios que le conduzcan a ello, va a ir decidiendo qué entornos le gustan, qué formas de participación social le interesan, etc. Nuestro cometido como Responsables Scouts es acompañar al joven en esa toma de decisiones, facilitarle el camino para experimentar la realidad que le envuelve y descubrir qué es lo que le motiva. Salgamos de los locales. Facilitémosles esos primeros vuelos de reconocimiento, de prácticas. El Programa espera del Responsable que acompañe esos primeros vuelos e invite al pionero a reflexionar sobre sus resultados para aprender a tomar las mejores decisiones para su futuro.

Un tema a destacar en la etapa de Pioneros es que la propia individualidad de los jóvenes comienza a ser muy importante, algo que no pasa en etapas anteriores. Es pues el momento de favorecer esa manifestación.

No todos han de saber de todo, no todos han de ser buenos en todo, no a todos les han de gustar las mismas cosas, no todos han de percibir el mundo de igual manera. Este Programa está concebido para promover el desarrollo de la personalidad de cada uno a partir de un modelo de persona común, el propuesto en la tabla de objetivos de progreso personal. Es pues el momento de favorecer las decisiones individuales, de comprender que el pequeño grupo es una suma de personalidades, y sus proyectos se llevan a cabo porque cada uno aporta cosas diferentes.



¿CÓMO ES UN PIONERO EN ESTA ETAPA?

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la adolescencia como “la etapa que transcurre entre los diez y diecinueve años, considerando dos fases: la adolescencia temprana, de diez a catorce años, y la adolescencia tardía, de quince a diecinueve años”. En esta última etapa es en la cual se encontrarían los pioneros.

El perfil psicológico del adolescente generalmente es inestable. Durante la adolescencia se van estructurando las estrategias que permiten al individuo ir perfilando una personalidad madura, aun en situaciones de extrema dificultad. El desarrollo de la personalidad depende de múltiples factores, como son los aspectos hereditarios, las experiencias en la etapa infantil y las condiciones sociales, familiares y ambientales en las que se desenvuelva el adolescente. La adolescencia se caracteriza por un conflicto específico del sujeto consigo mismo y con su entorno.

La adolescencia desde la perspectiva de la psicología evolutiva

Desarrollo físico

El alto nivel de hormonas sexuales será el responsable de los cambios físicos propios de la adolescencia (Marchesi, Palacios y Coll, 1990)

EDAD	CHICAS	CHICOS
9-10 años	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento de los huesos pelvianos. • Brote de los pezones. 	
10-11 años	<ul style="list-style-type: none"> • Brote de las mamas. • Vello pubiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Primer crecimiento de los testículos y el pene.
11-12 años	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento de los genitales externos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio de la espermatogénesis.



12-13 años	<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta el volumen de las mamas. • Mayor pigmentación de los pezones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vello pubiano.
13-14 años	<ul style="list-style-type: none"> • Aparición de vello en las axilas. • Menarquía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento rápido de testículos y pene.
14-15 años		<ul style="list-style-type: none"> • Vellos en las axilas y labio superior. • Cambio de voz.
15-16 años	<ul style="list-style-type: none"> • Acné. • Voz más profunda. 	
16-17 años	<ul style="list-style-type: none"> • Detención del crecimiento esquelético. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vello facial y corporal. • Acné.
21 años		<ul style="list-style-type: none"> • Detención del crecimiento esquelético.

Martí, 1977

Existen grandes diferencias individuales dentro de un mismo sexo a la hora de experimentar estos cambios, aunque por lo general las chicas acusan estos cambios antes que los chicos.

Algunas de las consecuencias psicológicas y del comportamiento en la pubertad pueden deberse a la influencia de las hormonas sexuales sobre todo durante la adolescencia temprana. Sin embargo, la mayoría de los efectos psicológicos de la pubertad parecen estar mediados por factores

sociales y psicológicos.

En algunos casos puede darse la llamada pubertad precoz, en este caso las chicas presentan consecuencias más negativas que los chicos ya que suelen mostrarse menos satisfechas con su cuerpo. Además, probablemente debido a su aspecto físico más maduro se relacionan con chicos y chicas de más edad y, por consiguiente, pueden iniciarse en conductas que no son acordes a su perfil cognitivo y socioemocional, que es más infantil.



El caso contrario es la pubertad tardía, en este caso los chicos son los que presentan más problemas ya que se sienten en situación de desventaja e inferioridad frente al grupo de iguales, siendo más pequeños y débiles.

El Programa de Jóvenes no ha tenido en cuenta esa diferente velocidad madurativa, un acompañamiento adecuado debe tener muy en cuenta ese factor. Es especialmente importante en la formación de Equipos, ya que es fácil que haya Equipos desarrollando proyectos aparentemente algo infantiles, mientras que otros estén en la situación contraria. La formación de Equipos por afinidad puede acentuar estas situaciones, sin embargo no deben valorarse como algo negativo, simplemente se trata de aceptar esta realidad, acompañarla adecuadamente y dejar que los proyectos de cada Equipo respondan a los intereses de los pioneros que los forman, que sin duda será diferente según el estado de madurez de sus componentes.

Desarrollo cognitivo e intelectual

En esta etapa evolutiva, según Piaget (1947), el adolescente ve la realidad como un subconjunto de lo posible y desarrolla la capacidad de comprender y elaborar casi todas las situaciones posibles que podrían coexistir con la situación dada, conceptualizando con una mayor precisión el planteamiento y la resolución de un problema determinado.

Los adolescentes se interesan por problemas que tienen (o no) que ver con su realidad cercana, desarrollan la capacidad de pensar de forma crítica, adquieren valores, reflexionan y exploran sus sentimientos y pensamientos. Esto les permite tener criterio propio y cuestionar a los demás. Esto no solo sirve para confrontar opiniones, sino que también les permite analizar experiencias, sacar conclusiones y tener una conciencia más realista. El tratamiento que hace el Programa de esta cuestión se focaliza en la propuesta de objetivos. Se debe prestar especial atención a la relación con los adultos, que puede ser inestable por yuxtaposición entre una posición crítica y la necesidad de mantener unas relaciones de dependencia emocional.

Desarrollo psicológico

Algunas características psicológicas de la adolescencia son:

- Inestabilidad en el estado de ánimo.
- Fluctuación de la imagen de sí mismo.
- Inseguridad.
- Descubrimiento de la intimidad y tendencia a la introspección.
- Debilidad en la voluntad.
- Abandono de la personalidad infantil.
- Se proyecta a sí mismo en el futuro, pero también a veces evade lo real.

El período de la adolescencia es determinante para el desarrollo de la personalidad. Erikson (1968) considera que la formación de la identidad personal es la tarea principal que deben resolver los adolescentes. En esta etapa se produce una crisis de identidad como consecuencia del progresivo abandono de la infancia y de todos los cambios que experimentan. Estos momentos de búsquedas y dudas representan un tiempo durante el cual el adolescente trata de encontrar su lugar en la sociedad. El Programa de Jóvenes trata esta cuestión por la vía del descubrimiento de las vocaciones, enfatizando en la etapa de Pioneros la individualidad de esa búsqueda, aunque será en la etapa Ruta donde se consolidará este proceso.

La adolescencia desde la perspectiva de la Psicología Social

En la adolescencia los contextos donde se desarrollan las relaciones sociales se amplían y se debilita la referencia familiar respecto a la etapa infantil.

El adolescente establece lazos más estrechos con el grupo de iguales. Estas relaciones suelen seguir un patrón típico. En primer lugar, se relacionan con pares del mismo sexo y luego se van fusionando con el sexo contrario. No debe darse demasiada importancia a la formación de Equipos con predominancia de un determinado sexo, ya que responde a los intereses del propio joven.

El grupo de amigos y compañeros representa un gran punto de referencia y



apoyo. En la infancia buscaban cubrir una necesidad predominantemente lúdica, mientras que en la adolescencia se busca en estas relaciones comunicación, apoyo, liberación y reducción de tensiones íntimas. El Programa hace una propuesta destinada a favorecer el desarrollo de estas relaciones tratando el Equipo como el núcleo fundamental de amistad, y haciendo una propuesta de apertura a la intimidad en ese ámbito. El grupo de amigos ejerce influencias tanto en el planteamiento de objetivos y necesidades del presente como en las manifestaciones externas: forma de vestir, lecturas, música,...

Aun así el adolescente no dejará de recibir la influencia familiar de forma decisiva, aunque en ocasiones rechace la manera sobreprotectora en que ésta se puede manifestar. Es frecuente que la percepción que el adolescente tiene de sus padres experimente una clara desidealización. Con frecuencia se oponen a ellos y a los valores que representan, aunque a veces los imitan, debido a la necesidad de modelos estables en los que afirmar su personalidad. Es muy importante que los padres adopten una postura sincronizada con el Programa en cuestiones de autonomía, confianza y responsabilidad. Lo contrario puede conducir a desencuentros entre las propuestas del Programa y la vivencia familiar.

Por lo general, el adolescente observa el criterio de los padres en materias que atañen a su futuro, mientras que sigue más el consejo de sus compañeros en opciones de presente.

La fe en la adolescencia

El mundo del adolescente se extiende mucho más allá de los límites de la familia. Otras muchas fuentes reclaman su atención e interés, ya que él se encuentra inmerso en un proceso de descubrimiento del mundo que lo rodea, como son los amigos, la escuela, el trabajo, el grupo de jóvenes de la iglesia, algún equipo deportivo al que pertenece, y los medios de comunicación masiva.

De manera que su fe debe proveer coherencia y significado a todas esas nuevas experiencias. Dicho de otro modo, el adolescente deberá enfrentarse al proceso de tener que encajar la fe que ha heredado de su familia con las nuevas realidades que va descubriendo en su entorno.

El adolescente va moldeando sus creencias por sus relaciones interpersonales con otros individuos



y su propio entorno. El proceso en que se halla le obliga a encontrar un equilibrio entre sus propias creencias y las de las otras personas, que pueden, perfectamente, ser diferentes e incluso incompatibles con su propia fe.

Esta búsqueda de equilibrio le genera mucha tensión y, ante esta última, algunos adolescentes ceden a la tentación de adoptar una actitud conformista y adolecer de creencias, evaluaciones y percepciones autónomas e independientes, para así sostenerse y aferrarse a las de personas de su entorno que son significativas para ellos. Esto sucede por dos razones:

- La primera se relaciona con su sensibilidad a las opiniones, juicios y expectativas de las personas con las que ellos quieren congraciarse. En esta edad, el grupo de amigos es altamente significativo, y por tanto, sus opiniones también. El adolescente está dispuesto a renunciar a las propias para no ser rechazado o entrar en conflicto con el grupo.

- La segunda razón tiene que ver con su identidad, ésta todavía no está suficientemente moldeada, está en construcción, por lo cual es posible que las creencias y convicciones propias estén en fase de maduración.

A la vez se trata de una fe

convencional, en el sentido de que el adolescente la moldea por las actitudes de la gente con que se relaciona en un momento determinado. Por eso el gran peligro de esta etapa es que ellos se acomoden a una fe de segunda mano, que no sea propia ni personal, simplemente la aceptan de la familia o de otros adultos sin apropiarse de ella tras pasarla por un periodo de prueba y reflexión.

Los adolescentes tienden a llenar de compartimentos su fe, de manera que sus compromisos del domingo no provocan impacto alguno sobre el resto de su vida semanal. Es muy propio de los adolescentes cristianos que vivan su fe de una manera dividida, los domingos son santos, los días entre semana...

El ambiente en que se desenvuelven ejerce una gran influencia sobre ellos. De manera que este individuo puede adaptar su comportamiento a las expectativas que el ambiente tenga sobre él. En casa se comporta de la forma que los padres esperan; en la iglesia, de acuerdo a los parámetros que debería seguir, según sus líderes; y finalmente, con los amigos, como la mayoría lo disponga.

Esta etapa y sus características se convierten en la estructura primaria de



la fe de muchos adultos. En efecto, la fe de muchos de estos últimos que no ha avanzado en su desarrollo, se parece enormemente a la descrita en este estadio, se muda según el ambiente en el que están. En cuanto a su manera de ver a Dios, en este periodo, los adolescentes pueden concebirlo como un guía y consejero personal, pero ya no de una forma tan antropomórfica como en la etapa anterior.

En la actual sociedad se producen cada vez más situaciones familiares en las que no se dan experiencias de fe, o estas son muy débiles y estereotipadas. La Misa, un funeral, la Primera Comunión... El afianzamiento de la fe exige en la etapa de Pioneros de un fuerte acompañamiento, y de un tratamiento de pequeño grupo

importante. La fe es parte de la intimidad del joven y la va a mimetizar a través de las actitudes de las personas de su máxima confianza. La tendencia a discrepar con los adultos en muchas cosas, puede inducirle a incluir esta cuestión en su posición crítica. Los objetivos educativos propuestos van a encontrar mejor acomodo en un ambiente joven que comparta como algo propio el desarrollo de la espiritualidad, pero siempre con un acompañamiento muy convencido sobre la expresión de la propia religión. Hay que guiar a los pioneros a su autoafirmación como primer paso hacia una fe sólida y fundamentada.

2. ELEMENTOS DEL MÉTODO

LEY Y PROMESA

En Pioneros se toma como ley la Ley Scout, no se cree necesario tener que adaptarla al lenguaje del joven ni englobarla en el marco simbólico, ya que en esta edad los jóvenes son lo suficientemente maduros para entenderla y asumirla tal y como es. Por lo tanto, es en la última rama antes de comenzar la Ruta cuando el joven formula su compromiso con el Escultismo realizando la Promesa Scout. La Promesa Scout es un compromiso que cada joven hace ante un grupo de compañeros cuando opta por unirse al Movimiento. Al hacer la Promesa Scout, el joven reconoce que está familiarizado con la Ley Scout y hace un compromiso personal para hacer lo mejor para vivir de acuerdo con este código de vida.

A través de la Promesa, el joven acepta la invitación del Movimiento Scout por medio de una decisión voluntaria a aceptar la Ley Scout y asumir la responsabilidad de esa decisión a través de su compromiso y esfuerzo personal. La realización de la Promesa es el primer paso simbólico en el proceso de auto-educación. No implica que el joven deba haber demostrado ser un "perfecto" Scout. Es un punto de partida, no la línea de meta.

El hecho de que promete "Hacer lo mejor" se refiere a hacer un esfuerzo personal en la medida de la capacidad de la persona. Desde una perspectiva educativa, el esfuerzo es tan importante como el logro del objetivo. El esfuerzo es de carácter personal, y el progreso sólo puede ser evaluado en términos de cómo el joven era antes.

"Al hacer la Promesa delante de sus compañeros, el joven hace de su compromiso un acto público. Esto no sólo hace que el compromiso personal sea "oficial", sino que también simboliza un compromiso social con los demás en el grupo. Por su presencia, los otros en el grupo demuestran que él o ella son aceptados como miembros."

De "Scouting, an educational system" (OMMS 2ª ed. 2013)



Ley Scout

1. El scout es digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El scout es útil y ayuda a los demás.
4. El scout es hermano de todos.
5. El scout es respetuoso.
6. El scout reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
7. El scout termina lo que empieza.
8. El scout afronta las dificultades con alegría.
9. El scout es austero y trabajador.
10. El scout es sano, sincero y honrado.

Promesa Scout

Prometo por mi honor, y con la ayuda de Dios, hacer cuanto de mí dependa para:

- Amar a Dios y ser un buen ciudadano.
- Ayudar al prójimo en cualquier circunstancia.
- Y vivir de acuerdo con la Ley Scout

Lema

Siempre listos para servir.



EDUCACIÓN POR LA ACCIÓN

Los jóvenes son los protagonistas de su propio desarrollo a través de una educación activa movida por sus intereses e inquietudes.

Además, en esta Rama es muy importante el respeto a esos intereses y expectativas de los jóvenes, lo cual requiere ser capaces de adoptar posiciones flexibles que incluyan la combinación de distintos modelos de proyectos y actividades. Por ejemplo que los campamentos pueden responder a un proyecto de unidad, o que un proyecto de unidad puede acoger proyectos individuales o incluso de Equipo.

Para contribuir a que los jóvenes logren sus objetivos de progreso personal el Programa propone la realización de proyectos individuales, de Equipo (pequeño grupo) y de Avanzada (toda la unidad).

Estos proyectos los proponen, los eligen, los preparan, los desarrollan, los evalúan y los comparten, siempre con el apoyo de los Guías y de los Responsables. Los podrán ir realizando en contacto con todo lo ajeno al escultismo, desde su propia familia, su parroquia o hasta una ONG o cualquier otro tipo de organización.

A través de estos proyectos adquieren experiencias significativas basadas en sus centros de interés, ya que es una relación personal de cada joven con la realidad. Estos proyectos han de ser generalmente de servicio y deben tener un impacto social.

Las fases que todo proyecto debe tener son:

Primera Fase: Identificar necesidades (Descubiertas y Desafíos)

Cuando se trata de desarrollar un proyecto de servicio, la primera fase es detectar alguna necesidad que les preocupe. Para ello deben estar siempre pendientes de lo que ocurre a su alrededor y saber recoger la información necesaria. Para el desarrollo de esta fase pueden recurrir a una serie de herramientas que les pueden ayudar: desde la observación directa hasta entrevistas con responsables de alguna ONG del barrio o pueblo, pasando por preguntar al resto del Grupo Scout o en el Ayuntamiento, por ejemplo. Deben investigar también cuáles son las causas de esa necesidad así como sus consecuencias y su posible conexión con



alguna problemática global.

Segunda Fase: Planificar la Descubierta o el Desafío

Una vez decidido el proyecto que quieren desarrollar o identificada la necesidad para los proyectos de servicio, deben planificar su intervención. Esta planificación va a depender mucho de si se suman a un proyecto ya en marcha o emprenden uno desde cero. En cualquiera de los casos, les ayudará responder a las siguientes preguntas: ¿qué queremos hacer?, ¿por qué lo queremos hacer? y ¿cómo vamos a hacerlo? No deben olvidar nunca establecer un presupuesto. Esta fase, que les puede parecer complicada, tan sólo consiste en ordenar bien sus ideas en algún soporte físico o digital teniendo en cuenta un concepto clave: la coherencia. Para ello la propuesta debe responder a algunos criterios:

- Que sea realizable. Deben ser conscientes de que a veces los proyectos más bonitos o más interesantes son demasiado complejos. Deben evaluar:
 - Que el tiempo disponible sea suficiente.
 - Que la exigencia de recursos económicos sea razonable.
 - Que esté dentro de la legalidad sin necesidad de grandes trámites burocráticos.
 - Que la seguridad para los participantes sea completa.
 - Que dispongan de las capacidades y habilidades necesarias para llevarlas a cabo, contando con la menor ayuda externa posible.
- Si se trata de una Descubierta que elijan una que tenga una finalidad que interese e importe a todos los que han de participar.
 - Valorar qué objetivos de progreso personal les puede aportar. Hacer una relación de esos objetivos para después evaluar el resultado. La elección debe estar condicionada por avanzar en ese camino: no repetir siempre lo mismo.
 - Valorar el “impacto” exterior de su Descubierta o Desafío.
 - Valorar otros aprendizajes que les pueda aportar la elección de una u otra Descubierta o Desafío.

Tienen que ser capaces de programar la Descubierta o el Desafío. Deben considerar:



- **Un plan de acción:** prácticamente todas las Descubiertas y también muchos Desafíos se componen de una secuencia de acciones diversas. ¿Qué hay que hacer para alcanzar el objetivo? Esto, lo otro, lo de más allá... En muchos casos deben tratar este tema con el agente externo con el que van a llevar a cabo su Descubierta o el Desafío. Seguramente les orientarán sobre cómo llevar a cabo las distintas acciones del plan.
- **Un cronograma:** esto es una planificación en el tiempo de las acciones que se van a desarrollar en cada momento, desde el inicio hasta el final, incluyendo la revisión y si se prevé también la celebración. Deben tener especial atención al resto de actividades del equipo y de la Avanzada para no interferir en las otras planificaciones.
- **Disponer de los medios necesarios:** pensar en todas las cosas que van a necesitar. Pensar si disponen de ellas o cómo conseguirlas. No conviene esperar al último momento para acordarse de que sin esto o aquello no pueden llevar la Descubierta o Desafío adelante. Asegurar la disponibilidad de medios desde la planificación.

Tercera Fase: Actuar

En palabras de Baden-Powell; “Planifica tu trabajo y después trabaja sobre tu plan”. Pues bien, en esta fase deben llevar a cabo el proyecto planificado de una forma equilibrada, es decir, deben seguir su planificación lo mejor posible pero siendo lo suficientemente flexibles como para introducir cosas en las que no habían pensado o resolver imprevistos que hayan surgido, pero siempre sin desvirtuar los principios y objetivos del proyecto.

Cuarta Fase: Aprender y mejorar. Evaluar

Esta fase consiste principalmente en evaluar. Evaluar el proyecto, los resultados obtenidos, el grado de cumplimiento de los objetivos, a ellos mismos como equipo... intentando aprender lo máximo posible de todo lo que han hecho y proponiendo mejoras de futuro, para ellos mismos en una posible segunda fase o para otros que se puedan llegar a interesar por el proyecto desarrollado. Deben



tener en cuenta que la evaluación no es tan sólo un cúmulo de impresiones y opiniones, una buena evaluación debe hacerse sobre cosas tangibles, sobre indicadores que se puedan medir.

La revisión debe hacerse con espíritu crítico, positivo y constructivo, valorando especialmente lo que ha salido bien, y extrayendo enseñanzas de lo que ha salido un poco peor. Deben ser optimistas, scouts auténticos. Para hacer una buena revisión deberían valorar:

- ¿Se cumplieron los objetivos?:
 - Ver si realmente han prestado el servicio que se habían propuesto, intentando valorar qué impacto ha producido. ¿Hemos sido una buena ayuda? ¿Han quedado contentos con nuestro servicio? ¿Nos están pidiendo que volvamos pronto? ¿Hay algunas personas que están ahora mejor que antes de nuestro servicio?
 - Hay que ver qué hemos aprendido en esta Descubierta o Desafío.
 - Evaluar el progreso personal de cada uno de los participantes ¿coincide con lo que habíamos pensado al principio?
- ¿Se hizo lo que estaba planificado?
 - ¿Se han llevado a cabo las acciones previstas?
 - ¿Se ha temporalizado correctamente la actividad?
 - Ver si se previeron todos los medios necesarios.
- Una visión conjunta:
 - Seguro que ha habido imprevistos: ¿hemos sido capaces de rectificar y superar las dificultades? Deben valorar también su capacidad de improvisación como algo positivo. Analizar por qué algo falló y cómo fueron capaces de solucionar el problema. ¿Había soluciones mejores y se nos ocurrieron demasiado tarde?
 - ¿Ha sido una Descubierta o Desafío gratificante? ¿Estamos satisfechos con lo que hemos hecho incluso si no ha ido todo lo bien que pensábamos al principio?
- Es bueno además que vean la Descubierta o Desafío en su conjunto: hemos conocido a gente interesante, hemos descubierto un lugar que no conocíamos... hay mil detalles importantes en toda Descubierta o Desafío. Qué sean observadores y capaces de sacar conclusiones.



Quinta Fase: Contarle al mundo

En ocasiones, no son conscientes de que lo que hacen puede servir de inspiración a otros muchos; para desarrollar un proyecto similar en otra parte del mundo, para mejorar el nuestro, para crear sinergias con otros o, simplemente, para mostrarle a todos de lo que los Scouts somos capaces. Deben buscar algún formato, algún canal, algún soporte para comunicar lo que han hecho y lo que han conseguido incluyendo, de igual modo, sus propuestas de futuro.

Sexta Fase: Celebrar

Muchas Descubiertas o Desafíos merecen una celebración. A veces estarán deseando volver a ver a las personas con las que han estado colaborando: hacer una celebración conjunta es una buena idea. Otras veces lo querrán celebrar dentro del Equipo o de la Avanzada. Y ¿cómo celebrar? Vaya pregunta. Como ellos quieran, siempre expresando la alegría del éxito dentro de lo que su Promesa y la Ley les aconsejan... por lo demás, hacerlo lo más festiva y participativa que puedan. Y no deben olvidar a Dios en las celebraciones: algo tiene que ver en las actividades. Darle gracias por sus éxitos y pedirle ayuda para no repetir los errores. Contar con Él también.

Una vez descritas las fases de un proyecto, pasamos a describir los 3 tipos de proyectos:

Proyectos individuales

Desafíos Individuales: Se trata de la primera ocasión en el que el joven se plantea realizar acciones de servicio de forma individual, siendo éste el gran cambio con respecto a las Ramas anteriores. A lo largo de la Segunda Etapa los jóvenes manifestarán distintas inquietudes relacionadas generalmente con alguno de los siguientes ámbitos: de la vocación profesional, de la ciudadanía, de la comunidad y de la espiritualidad. Abordarán dichas inquietudes (una de cada ámbito) a través de los proyectos



individuales que ellos mismo se propongan. Se estima que estos proyectos sean de corta duración aproximadamente 15-20 horas como máximo. Podrán realizarlos en el orden que estimen oportuno, dependiendo principalmente de cómo se planteen abordar dichas inquietudes. Al comenzar cada Desafío lo simbolizarán con la insignia del nudo correspondiente.

A continuación se describen los cuatro desafíos propuestos:

Desafío del ámbito vocacional profesional (nudo plano)

Proponemos que el joven realice alguna labor de servicio en aquello que le guste o crea que puede llegar a gustarle a nivel profesional.

Está en una etapa de grandes decisiones en este campo para su vida y seguramente ya tenga algunas ideas sobre el camino que quiere tomar a nivel profesional. Le proponemos que reflexione sobre ello y se plantee trabajar realmente en eso que le gusta. Puede buscar con ayuda de los adultos un lugar en el que pueda prestar un servicio relacionado con su inquietud profesional.



Por ejemplo: Preparación de un taller de primeros auxilios para personas mayores de la parroquia en la que está el grupo. (Preparación previa, organización y desarrollo del taller).

Desafío del ámbito de la comunidad (nudo ocho)

Todo el día estamos rodeados de gente: familia, compañeros, amigos... Cada día más, el joven va a darse cuenta de que hay unos ambientes que le gustan más que otros, donde se siente más cómodo... le proponemos que en alguno de esos ambientes sea capaz de plantearse una descubierta de servicio. ¿Qué puede hacer en su casa para echar una mano? ¿Puede ayudar a un amigo?



Por ejemplo: apoyar en sus estudios a un compañero que tiene dificultad con una asignatura, dedicar unas horas a la semana a pasear con el abuelo...

Desafío del ámbito de la ciudadanía (vuelta de escota)

Es un momento de la vida en el que comienza a fijarse con más detalle e interés en los problemas que suceden en ambientes alejados de su entorno, y se preocupa por aquellas situaciones que puede considerar injustas del mundo en general. A pequeña escala esta es la gran oportunidad de dar ese paso adelante para colaborar en alguna organización o asociación de carácter social.



Por ejemplo: mostrar el estado en el que se encuentra su barrio. Para ello realizaría un "raid fotográfico" en el que destaque todas aquellas cosas que se podrían mejorar. Esto lo expondría en un pequeño documento que entregará en la asociación de vecinos del barrio.

Desafío del ámbito de la espiritualidad (nudo pescador)

Sabemos que en este momento el joven puede estar lleno de dudas acerca de sus creencias ("¿realmente sus creencias vienen por su propia convicción o son lo que le han inculcado en su familia?", "¿conoce realmente los valores que le quiere mostrar el Evangelio?"). Éste es un buen momento para que reflexione acerca de todo esto, y gracias a esta reflexión también puede ayudar a sus compañeros. Igualmente, debe conocer la comunidad cristiana a la que pertenece el grupo, y aprovechar la oportunidad de colaborar con ella y conocer de primera mano la labor que desarrolla.



Por ejemplo: Colaborar con el consiliario del grupo a ordenar la biblioteca de la parroquia durante varias tardes. En esos momentos aprovechará para ganar confianza con él y preguntarle todas las dudas que tenga relacionadas con la fe.

Proyectos de equipo (pequeño grupo)

Descubiertas de Equipo: Son proyectos cuyos objetivos van orientados a producir un impacto positivo en el mundo que nos rodea. Los ámbitos de incidencia de estas descubiertas son:

- Medio ambiente y desarrollo sostenible: Limpieza de un espacio natural determinado y elegido por algún motivo en especial, señalización de zonas naturales, concienciación sobre la importancia de reciclar correctamente, etc.

- Cultura y tradición propia: Recuperar alguna fiesta o tradición propia del barrio, realizar un recetario con recetas que se transmiten de forma oral de generación en generación y compartirlo para que no se pierdan, recopilar juegos tradicionales, etc.

- Interculturalidad: Actividades con jóvenes de la misma edad que vengan de otros países, con las que ellos conozcan mejor nuestra cultura y tradiciones para un mejor entendimiento e inserción, y nosotros su cultura y tradiciones para entender su comportamiento ante determinadas situaciones.

- Inclusión social: Enseñar a montar en bicicleta y realizar el mantenimiento básico de las mismas a personas en riesgo de exclusión que no podrían tener acceso a otro medio de transporte por motivos económicos y para los que no haya un medio de transporte público disponible.

- Servicio en combinación con otras organizaciones de carácter social: Conocer y colaborar con una asociación en alguno de sus proyectos de servicio o incluso

elaborar y desarrollar un proyecto común entre las dos asociaciones como pueden ser Cáritas Parroquial y el Grupo Scout al que pertenecen.

De estos cinco ámbitos mínimo tendrán que realizar tres proyectos (uno por año) y la duración no debe exceder de uno o dos meses desde la elección hasta la evaluación.

Proyectos de avanzada (unidad)

Descubiertas de Avanzada: Proyectos en los que los jóvenes realizan algún tipo de actividad de una envergadura algo mayor en comparación con los proyectos de Equipo e Individuales. Este proyecto debe tener un centro de interés común para todos ellos y podrá estar orientado a conocer nuevos lugares, a hacer actividades de aventura, etc., pero en las que no se pierde el carácter de servicio, ya que deben plantear algún tipo de actividad de este tipo a lo largo del proyecto. Realizarán un proyecto cada año y la duración no debe exceder de dos o tres meses desde la elección hasta la evaluación.



VIDA EN PEQUEÑO GRUPO

En el Método Scout es muy importante el pequeño grupo para alcanzar los objetivos. El Programa se concibe desde la idea de que el pequeño grupo es un grupo de amigos, o al menos gente muy afín, capaz de organizarse y poner voluntad y responsabilidad en sus proyectos. La confianza de unos en otros dentro del pequeño grupo es fundamental en el Programa.

Estos pequeños grupos son llamados Equipos y se propone que estén formados por entre cinco y ocho jóvenes que pueden ser de tres generaciones distintas (se adaptarán a cada realidad). Se estima que es el número adecuado para que cada pionero tenga su función en el Equipo y todos sean protagonistas. Cuanto mayor sea el número más probabilidades hay de que los más tímidos se escondan y pasen desapercibidos dentro del pequeño grupo.

Estos Equipos son naturales e históricos. El pionero, cuando se incorpora de forma natural lo hace a un pequeño grupo con el que se siente identificado, y en el que encuentra afinidad con sus ideas y forma de ser. Los Equipos en principio se mantienen a lo largo de las generaciones, siendo

los jóvenes los que pasan por ellos, normalmente permaneciendo en el mismo Equipo durante los tres años de su etapa.

Un grupo de jóvenes, si lo desea puede también formar su propio Equipo.

También puede darse el caso de que se disuelva un Equipo, por ejemplo si no hubiera nuevas incorporaciones de jóvenes en ese Equipo, o por cualquier otro motivo.

La unión de varios Equipos forma la unidad, denominada "Avanzada de Pioneros". Lo recomendable es que cada Unidad de Pioneros esté formada por entre dos y cinco Equipos. Se debe entender que la Avanzada es una agregación de equipos con fines comunes que se proponen y discuten al principio de cada Ronda Solar, por lo que se constituye cada año.

Puede ocurrir que el número de integrantes de un Equipo sea inferior al recomendado o que no haya suficientes Equipos para constituir una Avanzada. Por lo que debéis animar permanentemente a los jóvenes a completar sus Equipos, esa es su responsabilidad.

Imaginad que un equipo de fútbol

de jóvenes no está completo para poder jugar un determinado campeonato, no dudéis en que rápidamente buscarán jugadores para completar el equipo. El Programa debe servir de invitación a jóvenes ajenos al escultismo a que se unan al grupo de amigos para seguir adelante.

Cargos

Cada pionero tendrá un cargo (responsabilidad). Los cargos que todo equipo debe tener como mínimo son: Guía, Subguía, Secretario y Tesorero, otros cargos importantes son Sanitario y Responsable del material. Se describen a continuación:

Guía de Equipo: Es el cargo de coordinación general del Equipo y a su vez el enlace principal con los otros Equipos y con los responsables de la Avanzada. Ha de ser alguien con experiencia, que conozca bien el funcionamiento del Equipo y de la Avanzada.

El Guía de Equipo debe acompañar a los más jóvenes en su trayecto hacia la Promesa y a la consecución de sus objetivos.

Además es alguien dispuesto a echar una mano a cualquiera que lo necesite. Cuidará de que las relaciones dentro del Equipo sean buenas, y será el motivador principal cuando las fuerzas flaqueen. Todos en el Equipo pueden confiar en él.

Subguía de Equipo: Su misión principal es echar un cable al Guía de Equipo. Se debe encargar de muchas de las tareas de coordinación del Equipo, en general las más sencillas, con las que irá desarrollando sus facultades de liderazgo. Debe trabajar siempre muy unido al Guía de Equipo para que el Equipo esté siempre a tope. El Subguía de Equipo debería ser, siempre que se pueda, un pionero



de segundo año, de tal manera que cuando los pioneros de tercer año dejen la Avanzada en el tercer trimestre, en el caso de que la dejen, el Subguía tome el relevo del Guía.

Secretario: Alguien debe recoger y difundir diversos tipos de información. Es un cargo de mucha responsabilidad ya que una información mal transmitida puede conducir a grandes fracasos. Los tipos de información que debe recoger y transmitir el Secretario son:

- Información de funcionamiento: Tanto a nivel de Equipo como a nivel de Avanzada, los secretarios deben tomar nota de todos los detalles de preparación de cualquier actividad y transmitirla adecuadamente a quien sea necesario. De forma general los Guías y Subguías de Equipo deben disponer de toda la información posible.

- Información "histórica". El Libro del Equipo llamado "CUADERNO DE BITÁCORA" debe recoger información de las actividades más notables del Equipo. Las revisiones importantes también deben figurar en este libro. El Secretario es el encargado de que todo lo importante que acontece en el Equipo esté registrado para las generaciones futuras. Siempre serán una inspiración para los que vengan detrás. El Cuaderno de Bitácora puede ser un documento físico, pero también puede ser un blog online o una página web privada en la que escribáis toda esta información.

Tesorero: Es el cargo de las cuentas y las finanzas. Tiene dos funciones claras:

- Es el depositario del dinero del Equipo, del cual debe llevar perfecto control de entradas y salidas, y conocer la situación económica del mismo en todo momento.

- Estudiar los presupuestos y hacer propuestas de soluciones económicas para hacer las actividades.

Material: Cada Equipo dispone del material necesario para llevar a cabo sus actividades (su tienda, su equipo de cocina, de instalaciones, herramientas, etc.) El encargado del material debe tener todo el equipo común siempre preparado para ser utilizado. Además debe cuidar de que no se pierda o estropee por un uso



inadecuado.

También conocerá el material fungible para cada una de las actividades y se encargará de conseguirlo para que esté a disposición del Equipo en el momento que se necesite.

Sanitario: La salud es algo importante. En las actividades pueden ocurrir pequeños accidentes. Tener un botiquín de primeros auxilios a mano, bien revisado, y alguien capaz de emplearlo correctamente es necesario. Alguien del Equipo debe cuidar de que esto funcione siempre a la perfección.

Además hay otros aspectos de la salud que el Sanitario deberá vigilar y cuidar: que en las salidas se coma de forma sana y que se haga una correcta actividad física. En este aspecto el Sanitario debe estar muy apoyado por el Guía de Equipo.

Otros Cargos: Cada Equipo puede además organizarse con otros cargos que le parezcan interesantes: un cocinero, un reportero, un especialista en instalaciones, etc. Eso queda a la elección y al criterio de cada Equipo.

Aunque es importante que prestéis mucha atención a la utilidad de los cargos. No deben existir cargos creados sólo con el fin de que todos los pioneros tengan cargos, ni cargos vacíos de responsabilidad.

Los cargos forman parte del juego transversal y es una de las grandes herramientas que dan sentido a la unidad. Además de ser una responsabilidad individual, es un eslabón que liga los Equipos entre sí, generando una relación de cada joven con otros jóvenes de la Avanzada fuera de su Equipo.

ACOMPañAMIENTO ADULTO

El acompañamiento adulto individual es fundamental en esta Rama debido al momento tan especial por el que pasan los jóvenes, en el que se produce la toma de decisiones muy vinculadas al desarrollo de la propia personalidad y de la orientación vocacional. Se manifiesta la individualidad de cada uno de ellos, y la necesidad de exteriorizarla mediante la expresión de su propia personalidad.

Como en el escultismo en general, el acompañamiento del pionero debe ser



personal. La presencia del Responsable debe limitarse a las actividades en las que es necesario.

El Responsable deberá mantener contacto con los demás actores educativos de la vida del pionero, para compartir y facilitar su proceso educativo de forma integrada (profesores, padres, catequista, etc).

Se estima una proporción adecuada de un responsable por cada 7-9 pioneros, siempre con un mínimo de dos.

Perfil del responsable

El Responsable de Pioneros tiene que ser un adulto conocedor del escultismo, capaz de ejercer un papel de animador y de empatizar individualmente con los jóvenes. También tiene que tener especial consideración al proceso de individualización de la etapa psicoevolutiva y al momento de dudas y rechazo a lo establecido, por tanto, capaz de generar reflexión y acompañar hacia los valores que promueve el escultismo católico y capaz de acompañar en el posicionamiento identitario de los jóvenes.

PROGRESO PERSONAL

Para explicar este apartado se hará uso de un marco temporal para facilitar la comprensión del progreso personal. Este marco temporal lo dividimos en tres etapas:

1ª Etapa, integración: Soltando Amarras ("tres meses", desde el inicio de la Ronda Solar hasta Navidad).

• Acogida: se trata de la primera fase de integración, en la que el pionero debe conocer los diferentes Equipos,

con sus integrantes y sus inquietudes, para valorar en qué Equipo encajaría mejor, tanto por lo que pueda aportar al Equipo como por lo que le pueda aportar a él mismo en su progreso. Esta fase no debe durar más de tres o cuatro reuniones.

• Primeros pasos: pasadas esas tres o cuatro reuniones, se celebrará la Ceremonia de Adhesión al Equipo, en la que el pionero leerá una carta en la que expone quién es y por qué se quiere



integrar en ese Equipo. Igualmente debe adquirir un compromiso con el Equipo, exponiendo qué se propone aportar al mismo. Finalmente, el Guía de Equipo le dará la bienvenida con unas palabras que sólo conocen los integrantes de ese Equipo, y le hará entrega de la insignia del faro. Deberá adquirir un cargo dentro del Equipo, y participar en la planificación de las distintas actividades del mismo (Descubiertas de Equipo, extrajobs, acampadas...). Transcurridas cuatro o cinco semanas de la incorporación de los nuevos pioneros a los Equipos (o constitución de nuevos Equipos), se constituye la Avanzada de Pioneros, formada por la agrupación de los distintos Equipos. Una vez constituida deberá decidir si mantiene los nombres del anterior, o se vuelve a nombrar la Avanzada y los Equipos. También debe plantearse la Descubierta de Avanzada a realizar en la Ronda.

• Compromiso: el escultismo, a través de la Promesa, le propone al joven que inicie tres caminos para su vida: ser responsable de su propio desarrollo, estar comprometido con los demás y amar a Dios. La Promesa es un punto de partida y no una meta.

En este momento, el pionero ya debe conocer la Ley Scout, la cual se compromete a cumplir a partir de la realización de la Promesa, y los objetivos de progreso personal que se le plantean a través de la Carta Pionera sobre los cuáles deberá marcar su progreso personal. Debe ser consciente, gracias a distintas reflexiones que realice junto a su Guía y al resto del Equipo, de la importancia del compromiso que va a realizar. La noche anterior a la ceremonia de la Promesa se hará la Velada de Promesa, en la que se reunirá con su Avanzada para reflexionar sobre distintos temas que se planteen, antes de tener un momento de intimidad y reflexión personal. En la Ceremonia de Promesa se le hará entrega de la insignia de la Flor de Lis Mundial, que se colocará en la manga derecha del uniforme, teniendo también la posibilidad de colocar otra insignia en el pico de su pañoleta que le recuerde su compromiso permanente con el escultismo, ya que la camisa/polo no es una prenda que lleve de continuo.

2ª Etapa, de desarrollo: Travesía (aproximadamente desde la Navidad del primer año hasta Semana Santa del tercer año): tránsito por los objetivos educativos de la Rama.

Esta etapa comienza tras el compromiso adquirido al realizar la Promesa, y después de conocer la Ley y la Carta Pionera. El joven alcanzará algunos de los objetivos de progreso personal a través de las actividades scout, de sus proyectos, de su propia vida, pero habrá otros objetivos que deberá marcarse expresamente para poder alcanzarlos. A estos objetivos que el pionero se marca en base a la Ley Scout y a la Carta Pionera les llamamos "Metas". Las Metas que se marque a lo largo del año para alcanzar algunos de los objetivos de progreso personal deberán atender a las tres relaciones, sin dejarse ninguna fuera (con uno mismo, con los demás y con Dios), no necesariamente a la vez, y estarán adaptados a su realidad. Serán unas Metas que debe revisar periódicamente, tanto de forma individual, como con ayuda de su Guía, su Equipo, y el acompañamiento adulto, fundamental en este momento.

Una ayuda que tendrá el pionero para no perderse en la consecución de sus Metas durante la travesía son

las Balizas, pequeñas acciones que el pionero se irá proponiendo que le ayudarán a lograr poco a poco esas Metas e igualmente le serán de ayuda a la hora de su autoevaluación. Para ello deberá llevar controlado y anotado ese progreso personal en su Manual. Además, tendrá que evaluar junto al resto del Equipo el paso por las Balizas de forma más concreta, y el grado de cumplimiento de los objetivos marcados al comienzo de la segunda etapa, para valorar si el camino seguido es el correcto. Esta revisión deberá realizarse trimestralmente en los Consejos de Equipo. En ellos se favorecerá la ayuda entre todos sus componentes al dar la oportunidad de intercambiar dudas surgidas en el paso por las Balizas. También podrán aportar ideas unos y otros para el logro las Metas de todos los miembros del Equipo.

Como hemos dicho otra forma de alcanzar los objetivos de progreso personal es mediante los Desafíos Individuales y las Descubiertas de Equipo y de Avanzada. Con la contribución de su esfuerzo personal se lograrán estos proyectos comunitarios, pero a su vez le reportará a cada pionero un aprendizaje y le ayudará a alcanzar unas Metas de forma individual.

Durante la segunda etapa realizarán cuatro Desafíos Individuales, tres Descubiertas de Equipo y tres Descubiertas de Avanzada.

Los objetivos propios de la actividad son los resultados que se espera que consigan al finalizar la misma y los objetivos de progreso personal son los objetivos educativos que se consiguen a nivel individual con esa misma actividad. (Las Descubiertas serán detalladas en los apartados de Educación por la Acción y Proyectos de Unidad y Pequeño Grupo).

Por último, y sin ser por ello menos importante, debe tenerse muy presente a la hora de la evaluación de los objetivos de progreso personal la actividad cotidiana del pionero. Debemos recordar que el tránsito por los objetivos se lleva a cabo no sólo en la actividad scout, pudiendo verse en el día a día del pionero grandes avances realizados sin la necesidad de una planificación previa.

Encuentro con Exploradores: al principio del tercer trimestre, algunos pioneros en segunda etapa, tendrán un encuentro con los Exploradores que van a finalizar su tercera etapa donde el objetivo principal es presentar la Rama de Pioneros.

Evaluación del compromiso personal para la tercera etapa: En el Campamento de Semana Santa (o acampada en torno a esas fechas, en su defecto), cada pionero de forma individual deberá valorar la disponibilidad real de tiempo para seguir trabajando con su Equipo y Avanzada en los proyectos que tengan pendientes o en la preparación del Campamento de Verano.

Aquellos pioneros que continúen asistiendo a las actividades de su Equipo y Avanzada con normalidad deberán ser un referente para éstos, también deberán dar el relevo en sus cargos y acompañar a aquellos pioneros que los asuman por ellos. Si por el contrario creen que no van a disponer de tiempo suficiente, cabe la posibilidad de desvincularse del día a día de su Equipo y Avanzada para así centrarse en sus obligaciones externas al escultismo, aunque sin olvidar que deben participar en las actividades puntuales de Pioneros de su Asociación Diocesana y conocer la Rama Ruta.



3ª Etapa, de transición: Tierra a la vista (tres últimos meses). Evaluación y transición hacia la Rama Ruta.

En esta última etapa además de actuar como referente para su Equipo y su Avanzada y seguir participando activamente en la Rama los que así lo decidan, el pionero deberá tener varios contactos con la Rama Ruta. La Ruta preparará una serie de actividades para los pioneros de tercera etapa para presentarles la Rama, esto puede ser a nivel de grupo, local o nacional.

A nivel nacional, en el Piocamp, campamento que les servirá para conocer a otros pioneros de tercera etapa con inquietudes similares, se les orientará también de cómo incorporarse o formar un pequeño grupo en la Rama Ruta. El Piocamp tendrá un espacio reservado para seguir conociendo un poco más la propuesta Ruta que se abre ante ellos. Para la preparación del Piocamp los pioneros de tercera etapa también deben contactar a nivel Asociativo.

Durante el campamento de verano tendrán la oportunidad de evaluar su paso por la Avanzada.

VIDA EN LA NATURALEZA

La vida en la naturaleza contribuye a consolidar la relación de cada pionero con Dios y con los demás y a forjar la individualidad de cada uno desde la aportación al grupo al que pertenecen.

Es el marco privilegiado para conseguirlo por varias razones: a medida que se consolida la individualidad aparecen conflictos nuevos que fuerzan a su resolución cuando las condiciones no permiten "huir" de ellos... es el tiempo de las dudas en lo religioso, la oración en la naturaleza, individual o en comunidad ayudan a compartir el sentimiento religioso, y por tanto a consolidar la espiritualidad.

Se recomienda hacer el mayor número de actividades, reuniones, ceremonias, salidas, acampadas y campamentos en la naturaleza. Ya que la utilización de este elemento metodológico facilitará la consecución de objetivos.

La vida en la naturaleza es un elemento del método que debe estar muy presente.

MARCO SIMBÓLICO

Breve explicación e importancia

La Travesía: Llegados a Finisterre, un buen pionero, como cualquier joven con inquietudes, siente una enorme curiosidad frente a un horizonte desconocido que divide la tierra, el mar y el cielo.

Se atreverán a descubrir en un largo viaje de tres años las incógnitas que ese mundo remoto les esconde. Durante el viaje irán acompañados por un grupo de jóvenes con sus mismas inquietudes.

Debido a las edades que comprende esta Rama, el marco simbólico en Pioneros no es un marco rígido ni estricto, dejando así libertad a cada Avanzada, de tomar una decisión sobre el referente simbólico relacionado con el viaje, el descubrimiento, la navegación, etc. puede ser por ejemplo un personaje histórico el que le ayude a encontrar el camino. Si toman un referente de este tipo, los Equipos deberán tomar también nombres simbólicos.

Cada vez que se constituye la Avanzada se decide si seguir con las referencias simbólicas anteriores, si se cambian o si se prescinde de ellas.

El marco simbólico como elemento de identificación comienza a ser una elección personal. Algunos de ellos se identificarán bien con los marcos del escultismo, sin embargo los más maduros tenderán a buscar simbología y lenguajes más cercanos a su realidad socio-cultural. Aunque la intensidad del marco simbólico quede abierta a la elección de cada Avanzada consideramos muy importante su uso para facilitar el desarrollo y la comprensión de la metodología de Pioneros.

Visualización del proyecto

1ª Etapa, de integración: Soltando Amarras

- Acogida: Entrega de camisa roja, pañoleta si no se tiene y Manual de Pioneros.
- Primeros pasos: Ceremonia de Adhesión del Pionero al Equipo y entrega de la insignia del faro. Esta insignia representa un faro para indicarle que el compromiso es la luz que le debe guiar durante toda la travesía. La luz del faro es la última que un marino ve cuando se adentra, como un pionero, en mares desconocidos.



Pero también es la primera que le guía cuando se acerca a territorios nuevos. Ceremonia de formación de la Avanzada por los Equipos. Asumir la Ley y llevarla a la propia vida. Promesa Scout: Insignia de la Flor de Lis.

2ª Etapa, de desarrollo: Travesía

- Tránsito por los objetivos: es el momento en el que se desarrollan actividades que facilitan alcanzar los objetivos de progreso personal, conocidos como Metas, a partir de la Carta Pionera y la Ley Scout, con la ayuda que les proporcionan las Balizas como puntos de control intermedios.
- Se simbolizarán los cuatro proyectos individuales, “Desafíos”, al inicio de cada una de ellos incorporando a la insignia del faro cuatro insignias de nudos que marcan los cuatro puntos cardinales en representación de los cuatro ámbitos vocacionales: Vocación profesional, ciudadanía, comunidad y espiritualidad.
- Realización de las distintas descubiertas de Equipo y Avanzada, gracias a las cuales el pionero también avanzará en el tránsito de los objetivos de progreso personal.

3ª Etapa, de transición: Tierra a la vista

El Equipo se reunirá, preferiblemente en el Campamento de Semana Santa (o acampada en su defecto), y evaluará el progreso personal, el esfuerzo y la trayectoria en la Avanzada del pionero que va a comenzar la tercera etapa. El Equipo decidirá si éste ha sido un referente para los demás y valorará el esfuerzo dedicado, este reconocimiento podrá realizarse en una ceremonia propia del Equipo.

Al final de la tercera etapa, en el Píocamp (encuentro nacional de Pioneros de tercera etapa), tendrán la posibilidad de conocer otros jóvenes en su misma situación y compartir inquietudes. También tendrán tiempo para conocer la Rama Ruta. En este encuentro se les hará entrega del parche del Píocamp.

En Pioneros se reduce la intensidad del marco simbólico respecto a las Ramas anteriores, pero no por ello es menos importante, es el elemento metodológico fundamental para hacer del esculatismo un juego. Como hemos mencionado anteriormente son los propios jóvenes los que tienen la potestad de decidir con qué intensidad interviene el marco simbólico, dándoles cierta libertad para determinar por ellos mismos el equilibrio entre juego y participación de la realidad.

El patrón

El Patrón de los Pioneros es San Pedro que se celebra el 29 de junio. Como gran pionero de la Iglesia, Jesús escogió a este hombre para fundar su Iglesia. Y él inició esa Iglesia en tiempos de persecución, cuando ser cristiano no sólo estaba mal visto si no que era incluso un delito que se pagaba con la vida. Pedro, en ese mundo hostil, fue capaz de iniciar un camino que 2000 años después sigue vivo. Su oración, que tienes que conocer, dice:

Dios Padre, con tu Hijo Jesús has salido a mi encuentro cuando tenía las redes vacías.

Me dijiste que las lanzara contra viento y marea.

Contigo cualquier tempestad es pequeña.

Sabes que mi amor es más fuerte que mis miedos.

Envía tu Espíritu de amor para que crezca en mí una fe de roca como la de tu amigo Pedro.

Una fe que me ayude a desafiar cualquier temporal para construir tu Reino en la tierra.

Tú, que vives y reinas por los siglos de los siglos. Amén.

Glosario de términos destacados

- Equipo: Pequeño Grupo.
- Avanzada: Unidad de Pioneros.
- Carta Pionera: se trata de una exposición de los objetivos a los que deben aspirar los pioneros en un lenguaje más cercano. Cada uno de los párrafos que componen la Carta Pionera se relaciona con una de las áreas de desarrollo propuestas.
- Desafío: proyecto individual con carácter de servicio.
- Descubierta de Equipo: proyecto de Equipo con carácter de servicio.
- Descubierta de Avanzada: proyecto de Unidad que incluya al menos una



actividad de servicio.

- Cuaderno de Bitácora: el Secretario es el encargado de que todo lo importante que acontece en el Equipo esté registrado para las generaciones futuras. Debe recoger información de las actividades más notables del Equipo, así como de las revisiones importantes. El Cuaderno de Bitácora puede ser un documento físico, pero también puede ser un blog online o una página web privada en la que escribir toda esta información.

ACTIVIDADES

Se presenta a continuación, el modelo de actividades para la Rama debiéndose tener en cuenta que la temporalización de unas actividades puede incluir a otras; que el juego o el aprendizaje y puesta en práctica de técnicas, por ejemplo, también deben ser incluidos en su contenido y que el espacio de desarrollo de las mismas puede ser desde los locales hasta un parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.

Individual	Dos horas a la semana. Cuatro Proyectos individuales en la Segunda Etapa (Desafíos).
Pequeño grupo	Una reunión de dos horas cada quince días. Una salida/acampada al trimestre (mínimo). Tres Proyectos de Equipo en la Segunda Etapa (Descubiertas).

Unidad	Una reunión de dos horas cada quince días. Una salida/acampada al trimestre (mínimo). Tres Proyectos de Avanzada en la Segunda Etapa (Descubiertas). Un Campamento de Semana Santa (cuatro o cinco días). Un Campamento de Verano (Siete a nueve días, recomendado).
Grupo	Una Acampada de grupo anual.
Diocesana	Una Acampada diocesana anual.
Nacional	Un Campamento nacional anual (tres o cuatro días).
Internacional	Un Campamento internacional bianual.

Como se puede observar, hay dos aspectos que destacan con respecto a las ramas anteriores al visualizar el cuadro. Por una parte aumenta considerablemente el peso de la actividad individual, comenzando a realizar proyectos de carácter individual con una importancia vital dentro del programa. Esto conlleva a su vez que disminuya el tiempo dedicado a trabajar toda la unidad, ya que no se debe sobrecargar al pionero, quedando principalmente para la realización de actividades de una envergadura mayor.

Por otra parte, se tiene muy presente la importancia de las actividades nacionales e internacionales, experiencias ambas que debe experimentar el pionero en su paso por la Avanzada.

Sería muy difícil realizar una línea temporal que englobe todas las actividades realizadas, ya que en la mayoría de los casos unas actividades englobarán a otras, como por ejemplo dentro de una actividad de la Avanzada se podrán realizar actividades propias de los Equipos, o incluso algún Desafío individual.



Reuniones

Reuniones individuales con el Responsable:

El acompañamiento adulto es fundamental en esta rama debiendo tener extrema precaución en no asumir el papel protagonista pero a la vez ser un punto de apoyo para el joven y llevar un buen seguimiento de su progreso personal. Como mínimo os reuniréis una hora al trimestre donde el tema principal a tratar será el progreso personal del pionero.

Actividad individual:

El progreso personal que experimenta el joven no sólo se desarrolla durante el tiempo scout, sino que también con su familia, amigos, en el instituto, en su comunidad cristiana...

El tiempo que dedica el joven a su progreso personal a nivel individual tanto dentro como fuera de los scouts se estima que sea de una o dos horas a la semana aproximadamente.

Reuniones de Equipo:

Las reuniones de Equipo deben tener lugar cada dos semanas, cada Equipo debe decidir el lugar y el momento para sus reuniones quincenales. Los Responsables de la Avanzada deben estar informados de todas estas reuniones y estar presentes en las que sea necesario. El Secretario o el Guía de Equipo deben cuidarse de ello. Las reuniones de Equipo han de servir para preparar, llevar a cabo, o revisar las actividades de Equipo: acampadas de Equipo, Descubierta de Equipo,... y para crear momentos de diversión y realizar juegos.

Reuniones de Avanzada:

alternativamente a las reuniones de Equipo se tendrán reuniones de Avanzada. Estas reuniones deben estar coordinadas con la actividad del Grupo, procurando que sean en los locales y a los horarios en que se encuentran las otras Unidades a no ser que el Grupo decida hacerlo de otra manera. Las reuniones de Avanzada han de servir para preparar, llevar a cabo, o revisar las actividades de la Avanzada:

campamentos, Descubierta de Avanzada, acampadas de Rama, San Jorge, promesas, etc. y para crear momentos de diversión y realizar juegos. También es posible que haya actividades de todo el Grupo, en cuyo caso la propia Avanzada deberá decidir de qué forma y con qué intensidad participa. Los pioneros también pueden plantear reuniones que tengan un tiempo dedicado al desarrollo de actividades de la Avanzada, ya sean las anteriormente descritas o sencillamente momentos de distensión, junto con otro espacio de tiempo de tiempo dedicado a las actividades propias de los Equipos.

Expedición:

se propone la realización de una Expedición al final de cada una de las Rondas. Cada una de ellas podrá realizarse durante una salida, una acampada, o en el campamento de verano, tendrá una duración de 24-48 horas, y cabe la posibilidad de hacerlas por parejas o en Equipo, siempre con la presencia de un responsable. Se recomienda que la Expedición sea progresiva a lo largo de los años, es decir, que aumente su intensidad y su contenido en cada año, y que esté relacionada con el descubrimiento, la supervivencia y la reflexión personal.

Descanso:

en la Rama de Pioneros el descanso estará autorregulado por los propios jóvenes. Para ello tendrán en cuenta la planificación de sus actividades, así como su propia disponibilidad, ya sea por estudios/trabajo, compromisos familiares o necesidad de descanso en sí tras la finalización de algún proyecto comunitario de cierta envergadura. No deben caer en la inercia de seguir con las actividades sin descanso alguno.

Salidas y acampadas

Salida/Acampada de Equipo:

mínimo 1 al trimestre siempre que sea viable. Es posible que en el tercer trimestre dependiendo de las características del Equipo no haya tiempo. Son una gran ayuda para llevar a cabo muchas de las actividades que se le plantean al



Equipo: ceremonia de compromiso con el Equipo, planificación de la Descubierta de Equipo, otras ceremonias, etc. Las salidas de Equipo pueden ser compartidas con otros Equipos de la misma Avanzada facilitando el acompañamiento de los adultos, pero la actividad en esas salidas será prioritariamente de Equipo (lo cual no obvia compartir algunos momentos como la comida, la oración o incluso una velada).

Salida/Acampada de Avanzada:

siempre que se pueda, mínimo una al trimestre. Son una gran ayuda para llevar a cabo la Constitución de la Avanzada, Asamblea de Avanzada, Cierre de Ronda, San Jorge, promesas, encuentro de Ramas, etc.

Salidas y acampadas de Grupo:

se realizará al menos la Salida/Acampada de Pasos.

Campamentos

Campamento de Navidad:

campamento opcional, con una duración aproximada de cuatro o cinco días a realizar en el mes de diciembre. Se recomienda llevarlo a cabo junto al resto de Ramas para celebrar la Navidad. No olvidemos que este campamento coincidiría con la finalización de la primera etapa, momento en el que el pionero toma su compromiso a través de la Promesa, por lo que vemos muy recomendable su realización.

Campamento de Semana Santa:

Campamento de Unidad, con una duración recomendada de cuatro o cinco días en Semana Santa. Consta de dos actividades fundamentales: utilización de técnicas de campismo (nudos básicos, ligaduras, entalladuras, etc) y cierre de la segunda etapa en Pioneros de tercer año (reflexión personal, puesta en común del Equipo, Consejo de Avanzada, etc.). En ocasiones es difícil la realización de este campamento en la fecha planteada, tanto por la disponibilidad de tiempo

de los pioneros (comienza la época de exámenes finales, por viajes de estudios, vacaciones familiares...), como por tratarse de una época muy señalada y arraigada en su entorno. Por estos motivos cabe la posibilidad de realizar una acampada con los mismos objetivos en una época cercana a la propuesta. Debemos recordar la importancia de este campamento, ya que coincide con la finalización de la segunda etapa, momento en el que los pioneros finalizan el tránsito por los objetivos de una manera activa y deben evaluar su progreso personal junto a sus compañeros.

Campamento de verano:

campamento de Unidad con una duración recomendada entre siete y nueve días. Los objetivos del campamento de verano son muy abiertos, guardando la condición de que deben estar encaminados a la consecución de los objetivos de progreso personal. Es importante que el campamento tenga algún componente de aventura. El campamento de verano será internacional al menos una vez en el paso del pionero por la Rama.

Actividad nacional e internacional

Actividad nacional, el Piocamp:

acampada nacional de carácter anual para pioneros de tercera etapa con una duración de aproximadamente tres o cuatro días. Cuyos objetivos son celebrar el final de etapa, acompañar a que pionero de su paso de joven adolescente a joven adulto y favorecer el establecimiento de relaciones personales que les permitan llegar a entablar amistad con jóvenes con sus mismas inquietudes e intereses e iniciarle en la Rama Ruta.

Actividad internacional:

al menos uno de los tres campamentos de verano será de carácter internacional. Algunos modelos de participación internacional son: Jamborees, Jornada Mundial de la Juventud... No necesariamente hay que salir al extranjero sino que pueden ser campamentos en los que scouts de otro país vengan aquí y realicen actividades

con la Avanzada.

Es muy importante para los jóvenes conocer otras formas de escultismo. Es muy recomendable que los responsables seáis capaces de ayudar a los pioneros a valorar los aspectos comunes que van a encontrar esas otras formas a veces en que actúan y se comportan scouts de fuera de nuestro entorno. Baden Powell creía firmemente que la promoción de los encuentros internacionales favorece la paz mundial.

Consejos

Existen cuatro tipos de Consejo:

Consejo de Guías y Subguías:

mínimo una reunión al trimestre. Se debe revisar el funcionamiento general de la Avanzada. Realizando propuestas de mejora que los Guías y Subguías trasladarán a su Equipo.

Consejo de Cargos (Tesorero, Secretario, ...):

se recomienda realizar al menos dos reuniones al año, donde se deberán hacer propuestas, aportar ideas, poner en común la forma de desarrollar los cargos, evaluar,... Es importante la presencia de un responsable para ayudar en la toma de decisiones y en la evaluación del trabajo realizado.

Consejo de Equipo:

reunión de todos los miembros del Equipo que tendrá lugar mínimo una vez al trimestre. En ella, se comentará la progresión de todos los miembros, teniendo muy en cuenta los objetivos que se han planteado y el paso por las Balizas marcadas, al igual que el desarrollo de los Desafíos Individuales, y siendo la pieza clave donde el pionero debe comprender el compromiso que adquirirá mediante la Promesa. También se realizará la evaluación de la marcha del Equipo en sí. Se puede aprovechar una acampada de Equipo para la realización del Consejo.

Consejo de Avanzada:

debe realizarse al menos una reunión al trimestre en la cual participa toda la Avanzada. Es el momento en el que los miembros de la Avanzada comentan cuestiones importantes que puedan ocurrir en la misma sin necesidad de llevarlo al Consejo de Guías. Se puede aprovechar una acampada de Avanzada para la realización del Consejo.

Extrajobs

Adquieren gran importancia en Pioneros ya que son actividades que realizan los jóvenes para ayudar a sostener económicamente el Equipo y a la propia Avanzada, es decir, los extrajobs ayudan a autofinanciar la mayor parte de los proyectos.

Ceremonias**Pasos:**

salida de pasos a principios de Ronda. Existen tres momentos (el primero y el último de Avanzada y el intermedio de Grupo): el primero en el que cada uno de los pioneros de tercera etapa se despiden del resto de sus compañeros (mediante una lectura, unas palabras, un saludo de despedida,...), el segundo en el que los pioneros abandonan la Avanzada y el último cuando los Guías de Equipo dan la bienvenida a los nuevos pioneros/as. Cada Avanzada podrá diseñar a su manera las partes primera y última de la ceremonia de pasos.

Incorporación al Equipo:

pasadas tres o cuatro reuniones desde el inicio de ronda, se celebrará la Ceremonia de Adhesión al Equipo, en la que el pionero leerá una carta en la que expone quién es y por qué se quiere integrar en ese Equipo. Igualmente debe adquirir un compromiso con el Equipo, exponiendo qué se propone aportar al mismo. Finalmente, el Guía de Equipo le dará la bienvenida con unas palabras que sólo conocen los integrantes de ese Equipo, y le hará entrega de la insignia del faro. Deberá adquirir un cargo dentro del Equipo. Más tarde se añadirá su Carta de Compromiso al libro del Equipo "Cuaderno de Bitácora".



Constitución de la Avanzada:

transcurridas cuatro o cinco semanas desde el inicio de ronda, después de la Ceremonia de Adhesión de los nuevos pioneros a los Equipos, se constituirá la Avanzada de Pioneros que estará formada por la agrupación de los distintos Equipos.

Compromiso:

Promesa Scout. Se le dará la Flor de Lis.

Inicio de tercera etapa:

al final de la segunda etapa, una vez finalizadas todas las Descubiertas el pionero se reunirá con su Equipo en el Campamento de Semana Santa (o acampada en torno a esas fechas, en su defecto) y evaluará junto a ellos su progreso personal, su esfuerzo y su trayectoria en la Avanzada. El Equipo decidirá si éste ha sido un referente para los demás y valorará el esfuerzo dedicado, este reconocimiento podrá realizarse en una ceremonia propia del Equipo.

Despedida:

Salida de Pasos a principios de Ronda. Los pioneros de tercera etapa se despiden de forma individual del resto de compañeros con una lectura, unas palabras, etc. a elegir por ellos.

3. OBJETIVOS EDUCATIVOS

Presentación de objetivos educativos para los responsables

Los objetivos se presentan a los pioneros en doble formato: el formato cotidiano es un resumen que se expresa en la Carta Pionera y la Ley Scout, pero a la vez disponen de un formato de mayor desarrollo que es el que coincide con el que se pone a disposición de los responsables para el apoyo al progreso personal de cada pionero.

El pionero tiene que conocer los objetivos de progreso personal que se le proponen para esta rama. Habrá algunos que los alcance a través de las Descubiertas o quizás en su día a día, y otros que les cueste más alcanzar y tengan que proponerse Metas y Balizas para facilitarles su tránsito. Es muy importante el acompañamiento adulto en esta fase del desarrollo personal.

A continuación se detallan los objetivos en base a las tres relaciones (con uno mismo, con los demás y con Dios) y las seis áreas de desarrollo.

Área de desarrollo físico

En relación con uno mismo

- Eres el responsable de mantener una alimentación correcta.
- Evitas el consumo de tabaco, alcohol y otras drogas.
- Desarrollas actividad física con regularidad para mantener el cuerpo en un estado saludable.
- Asimilas la importancia del descanso.
- Conoces el funcionamiento y desarrollo de tu propio cuerpo y potencias sus cualidades, y a la vez eres capaz de encontrar los aspectos positivos de tus propias limitaciones.

En relación con los demás

- Entiendes la vida como un don que es necesario defender y proteger en todo momento.
- Aceptas y respetas el cuerpo y la integridad física de los demás.
- Eres capaz de generar entornos sanos.

En relación con Dios

- Comprendes que formas parte de la Naturaleza como parte de la obra de Dios.
- Te comprometes con un estilo de vida sostenible.

Área de desarrollo intelectual

En relación con uno mismo

- Conoces y desarrollas tus capacidades intelectuales.
- Desarrollas pensamientos fundamentados, mejorando la observación, reflexión y estructuración de las ideas.
- Resuelves con agilidad las situaciones más diversas.

En relación con los demás

- Pones tus propios conocimientos y habilidades intelectuales al servicio de la sociedad para favorecer su desarrollo.

En relación con Dios

- Comprendes que la fe y la razón se complementan y que ambas son necesarias para conocer la verdad.
- Estás abierto al mensaje que la Biblia tiene para ti y comprendes que éste es transmitido por la Iglesia.



Área de desarrollo emocional

En relación con uno mismo

- Comprendes tu papel en entornos cada vez más amplios sabiendo mantener tu personalidad e independencia y enriqueciéndote de los mismos.
- Eres capaz de expresar tus propias ideas de forma clara y respetuosa.
- Analizas de forma crítica otras ideas antes de asumirlas como propias.

En relación con los demás

- Eres capaz de valorar lo que puede aportar cada persona incluyendo las distintas opiniones y maneras de pensar.
- Conoces las organizaciones que estructuran la sociedad.
- Conoces y ejerces tus derechos y tus obligaciones como miembro de cualquier colectivo social.
- Eres generador de cambio positivo en los entornos cercanos.

En relación con Dios

- Reconoces a los demás como hijos de Dios y comprendes que cada persona es un hermano.
- Identificas las situaciones de necesidad e intervienes donde más falta hace.

Área de desarrollo social

En relación con uno mismo

- Reconoces las propias emociones de forma independiente y eres capaz de valorarlas.
- Consigues equilibrio y madurez emocionales.



En relación con los demás

- Cultivas relaciones emocionales desde la naturalidad, el respeto mutuo y el compromiso.
- Gestionas correctamente el sentido de pertenencia a los colectivos con los que te identificas.

En relación con Dios

- Estableces una relación de comprensión y amor con Dios.
- Orientas tu vida siguiendo el ejemplo de Jesús.

Área de desarrollo espiritual

En relación con uno mismo

- Tratas de descubrir la presencia de Dios en tu propia realidad.
- Mantienes coherencia entre tus convicciones religiosas y tus actos.

En relación con los demás

- Conoces y aprecias el significado espiritual de tu propia tradición religiosa.
- Valoras el compromiso religioso de los creyentes de otras religiones.
- Participas activamente en la vida de tu comunidad religiosa.

En relación con Dios

- Desarrollar un hábito de oración personal y comunitaria madura y reflexiva.

Área de desarrollo de la personalidad

En relación con uno mismo

- Reflexionas entorno a los objetivos que te planteas para tu vida.
- Llevas a los actos de tu propia vida los valores del Evangelio y de la Ley Scout.

En relación con los demás

- Valoras con criterio las necesidades que se generan en los distintos entornos sociales.
- Propones proyectos comprometidos con la sociedad acorde a tus propias inquietudes.
- Te responsabilizas de proyectos comprometidos con la sociedad.

En relación con Dios

- Buscas lo que Dios quiere para ti a la hora de elaborar proyectos y planificar tu vida.

Presentación de los objetivos educativos a los pioneros

A partir de la Carta Pionera y de la Ley Scout cada pionero se propondrá sus propias metas.

Un pionero ama la vida.
Desarrolla todas sus capacidades.
Vive su cuerpo y respeta el de los demás.

Inventar y crear hacen del pionero
un actor y no un espectador.
Buscador de Dios,
un pionero comparte sus convicciones.
Encuentra en sus dudas, razones para creer.
Reza con los que creen.
Saber gestionar las emociones y mostrar empatía
hacen del pionero un buen compañero.

Un pionero no actúa sólo para él.
Rechaza la injusticia
y dedica a todos su atención.

Se puede contar con un pionero.
Sabe elegir y comprometerse hasta el final.



