



Documento de bases del
Programa de Jóvenes

Documento de bases del Programa de Jóvenes

Movimiento Scout Católico

Gran Vía de les Corts Catalanes, 416, 1-4
08015 Barcelona (España)
(+34) 93 292 53 77
msc@scouts.es
www.scouts.es
G-08.754.210

Miembro de la Organización Mundial del Movimiento Scout - OMMS y de la Conferencia Internacional Católica de Escultismo - CICE
Asociación Pública de Fieles / Declarada de Utilidad Pública / Distinguida con la Corbata de la Orden Civil de Alfonso X (2005)



0.	Presentación del Documento de bases del Programa de Jóvenes.....	5
0.1	Objetivo del documento:.....	5
0.2	Fundamentación de las bases del Programa.....	6
0.3	Estructura del documento.....	7
0.4	Algunas consideraciones previas.....	7
1.	Rama Castores.....	9
1.1	Presentación de la Rama.....	9
1.2	Elementos del Método.....	9
1.2.1	Marco simbólico.....	9
1.2.3	Promesa y Ley.....	11
1.2.4	Vida en Pequeño Grupo.....	12
1.2.5	Progreso personal.....	13
1.2.6	Acompañamiento adulto.....	15
1.2.7	Educación por la acción.....	15
1.2.8	Vida en la Naturaleza.....	16
1.3	Las actividades en Castores.....	16
1.3.1	Reuniones.....	16
1.3.2	Salidas y acampadas.....	17
1.3.3	Campamentos.....	17
1.3.4	Actividad nacional e internacional.....	17
1.3.5	Consejos.....	17
1.3.6	Actividades por proyectos definidos.....	18
1.3.7	Extrajobs.....	18
1.3.8	Ceremonias.....	18
1.4	Objetivos educativos.....	19
1.4.1	Presentación de objetivos educativos para responsables.....	19
2.	Rama Lobatos.....	23

Movimiento Scout Católico

Gran Vía de les Corts Catalanes, 416, 1-4
08015 Barcelona (España)
(+34) 93 292 53 77
msc@scouts.es
www.scouts.es
G-08.754.210

2.1	Presentación de la Rama	23
2.2	Elementos del Método.....	23
2.2.1	Marco simbólico.....	23
2.2.2	Promesa y Ley	25
2.2.3	Vida en Pequeño Grupo	26
2.2.4	Progreso personal	27
2.2.5	Acompañamiento adulto.....	28
2.2.6	Educación por la acción	29
2.2.7	Vida en la Naturaleza	30
2.3	Las Actividades en Lobatos	30
2.3.1	Reuniones	30
2.3.2	Salidas y Acampadas.....	31
2.3.3	Campamentos	31
2.3.4	Actividad nacional e internacional	32
2.3.5	Consejos.....	32
2.3.6	Actividades por proyectos definidos	32
2.3.7	Extrajobs	33
2.3.8	Ceremonias	33
2.4	Objetivos educativos	33
3	Rama Exploradores.....	36
3.1	Presentación de la Rama	37
3.2	Elementos del Método.....	37
3.2.1	Marco simbólico	37
3.2.2	Promesa y Ley	39
3.2.3	Vida en Pequeño Grupo	39
3.2.4	Progreso Personal.....	40
3.2.5	Acompañamiento adulto.....	42
3.2.6	Educación por la acción	43
3.2.7	Vida en la naturaleza	44
3.3	Las actividades en Exploradores.....	44

Movimiento Scout Católico

Gran Vía de les Corts Catalanes, 416, 1-4
08015 Barcelona (España)
(+34) 93 292 53 77
msc@scouts.es
www.scouts.es
G-08.754.210

3.3.1 Reuniones	45
3.3.2 Salidas y acampadas	45
3.3.3 Campamentos	45
3.3.4 Actividad nacional e internacional	46
3.3.5 Actividades por proyectos definidos	46
3.3.6 Consejos.....	47
3.3.7 Extrajobs	47
3.3.8 Ceremonias	47
3.4. Objetivos educativos	48
3.4.1 Presentación de los objetivos educativos para los responsables y para los exploradores	48
4. Rama Pioneros	50
4.1 Presentación de la Rama	50
4.2 Elementos del Método.....	50
4.2.1 Marco Simbólico	50
4.2.2 Promesa y Ley	52
4.2.3 Vida en Pequeño Grupo	53
4.2.4 Progreso personal	54
4.2.5 Acompañamiento adulto.....	57
4.2.6 Educación por la acción	58
4.2.7 Vida en la naturaleza	60
4.3. Las actividades en Pioneros	60
4.3.1 Reuniones	60
4.3.2 Salidas y acampadas	61
4.3.3 Campamentos	62
4.3.4 Actividad nacional e internacional	62
4.3.5 Consejos.....	63
4.3.6 Actividades por proyectos definidos	63
4.3.7 Extrajobs	64
4.3.8 Ceremonias	64

Movimiento Scout Católico

Gran Vía de les Corts Catalanes, 416, 1-4
08015 Barcelona (España)
(+34) 93 292 53 77
msc@scouts.es
www.scouts.es
G-08.754.210



4.4 Objetivos educativos	65
4.4.1 Presentación de objetivos educativos para los responsables	65
4.4.2 Presentación de los objetivos educativos a los pioneros	67

Movimiento Scout Católico

Gran Vía de les Corts Catalanes, 416, 1-4
08015 Barcelona (España)
(+34) 93 292 53 77
msc@scouts.es
www.scouts.es
G-08.754.210

Miembro de la Organización Mundial del Movimiento Scout - OMMS y de la Conferencia Internacional Católica de Escultismo - CICE
Asociación Pública de Fieles / Declarada de Utilidad Pública / Distinguida con la Corbata de la Orden Civil de Alfonso X (2005)



0. Presentación del Documento de bases del Programa de Jóvenes.

0.1 Objetivo del documento:

Se presenta este documento con la intención de definir las bases metodológicas de cada una de las Ramas que se desarrollan dentro del Grupo Scout, que deben animar el Programa de Jóvenes de Scouts MSC (en adelante, PdJ).

La Rama Ruta tal como la concibe el PdJ, es una Rama que debe desarrollarse desde el ámbito de cada una de las Asociaciones Diocesanas que apliquen este programa. Por sus especiales características, el proceso de desarrollo y pilotaje es bastante más lento que las metodologías de desarrollo en Grupo Scout (de Castores a Pioneros).

Debe entenderse este documento pues, como un paso más del proceso de desarrollo del PdJ. Consecuencia de éste, deben ser todos los documentos derivados (cuadernos de niños y jóvenes, guías para responsables, ayuda a la implantación, otras ayudas, etc.). Es imposible caminar en su consecución sin antes consolidar este paso.

Por otra parte, se ha tenido especial cuidado en que la propuesta que aquí se hace, permita desarrollar tras su finalización, cualquiera de los programas de Ruta hoy existentes. Al avanzar el PdJ de Ruta, se deberán adaptar los documentos derivados del presente, pero no el que hoy se presenta, que puede permanecer estable y ser útil frente a cualquier propuesta de Ruta coherente con el modelo educativo Scout.

El PdJ es por su propia definición, un sistema educativo que entre otras cosas debe reunir dos características fundamentales: ser flexible y ser revisable.

- **Ser flexible.** Significa que el PdJ debe ser capaz de adaptarse a diversas circunstancias, momentos, lugares, etc. No todos los Grupos Scout son iguales, ni se hallan en los mismos entornos. Se pretende hacer un PdJ capaz de dar respuesta de forma general a cualquiera de ellos.
- **Ser revisable.** El pasar del tiempo hace evolucionar las sociedades, las formas en que los niños y jóvenes se desarrollan en ellas, los medios de que disponen, las relaciones entre ellos y con sus entornos. El PdJ debe ser una herramienta capaz de adaptarse a tales circunstancias, y por tanto debe ser revisado periódicamente para poder ser adaptado al mundo real de los niños y jóvenes de cada momento. Se propone para ello establecer una primera revisión a los tres años de su aprobación, y posteriormente hacerlo cada cinco.

Estas dos características plantean que el PdJ no puede ser una propuesta extremadamente cerrada e inamovible. Sin embargo, es necesario, que determinadas características asociadas a los principios ideológicos y metodológicos del Movimiento sean fijadas para darle una estabilidad y una coherencia a lo largo del tiempo. Esta estabilidad debe ser fruto del máximo consenso por parte del Movimiento, por lo que las bases del PdJ se someten a aprobación por la Asamblea General de Scouts MSC.

No obstante, los documentos que se facilitan a niños, jóvenes y responsables como herramientas de aplicación del PdJ deben ser adaptables y revisables, pero siempre tutelados por una base firme que asegure su objetivo.

Por este motivo se ha desarrollado el documento, dirigido a los adultos del Movimiento, en el que se expresan de forma descriptiva las metodologías de cada Rama, cerrando las partes esenciales, y dejando las cuestiones accesorias y de formato abiertas a las revisiones que se consideren oportunas en el futuro.

El presente documento es pues, un relato descriptivo de las metodologías de cada una de las Ramas que se proponen para su desarrollo dentro del Grupo Scout. De esta manera pequeños cambios que se vayan produciendo por la propia revisión del PdJ, o por el simple pasar del tiempo, podrán hacerse sin necesidad de someter de nuevo todo el PdJ a votación en Asamblea. Sin embargo, los cambios de mayor calado que puedan proponerse deberán, esos sí, ser fruto del consenso de todo el Movimiento.

Por otra parte en la consciencia de la diversidad de modelos sociales que encontramos en la geografía de Scouts MSC, deben desarrollarse documentos de programa para niños, jóvenes y responsables adaptados a cada realidad. No obstante, este desarrollo sólo puede ser consecuencia de la definición previa de un estándar, que es lo que se propone en este Documento de bases.

De la misma forma se deben atender las circunstancias especiales de cada niño o joven que quiera ser scout, para lo que, una vez superado este paso, el Equipo de Animación Pedagógica debe incorporar especialistas capaces de generar herramientas de apoyo a responsables que les facilite la atención a situaciones particulares.

La propuesta de progreso personal que hace el PdJ está pensada para que sea adaptable a las necesidades y capacidades de cada niño o joven.

0.2 Fundamentación de las bases del Programa

El Programa de cada Rama, se ha elaborado a partir de:

- La Constitución vigente de la Organización Mundial del Movimiento Scout (en adelante, OMMS), especialmente en sus primeros artículos.
- El documento RAP (Renewed Approach to Programme) desarrollado por la Región Europea de la OMMS.
- Diversos documentos de consulta publicados por la OMMS ("Scouting, an educational system", "Empowering Young Adults" y otros).

Los documentos generales del Programa, todos ellos aprobados previamente en Asamblea de Scouts MSC:

- Carta del Movimiento Scout Católico. *(Documento aprobado el 25 de octubre de 2009, en la 51ª Asamblea de Scouts MSC).*
- Áreas de desarrollo personal en el Movimiento Scout Católico. *(Documento aprobado el 25 de octubre de 2009, en la 51ª Asamblea de Scouts MSC).*
- Elementos del Método Scout. *(Documento aprobado el 31 de octubre de 2010, en la 53ª Asamblea de Scouts MSC y el 8 de mayo de 2011, en la 54ª Asamblea de Scouts MSC).*
- Objetivos educativos generales. *(Documento aprobado el 31 de octubre de 2010, en la 53ª Asamblea de Scouts MSC).*

- Edades de las Ramas. (*Documento aprobado el 28 de octubre de 2012, en la 57ª Asamblea de Scouts MSC*).

El método de trabajo ha consistido en la valoración de la forma de aplicación de cada uno de los elementos en cada uno de los tramos de edad (Ramas), la valoración de la progresividad en la aplicación, y la definición de esa aplicación.

Por otra parte se ha hecho un estudio del modelo de actividades adecuado a cada etapa, el tiempo de dedicación, y la progresividad en el proceso de desarrollo de la personalidad.

El proceso se ha acompañado de una etapa de dos años de pilotaje, con 10 Grupos scout de diversas localizaciones y tipologías. Las propuestas de corrección se han discutido tanto con ellos, como en los Equipos PdJ, y se han incorporado a este documento.

0.3 Estructura del documento

El documento se presenta bajo la siguiente estructura para cada Rama:

1. Presentación general para comprender el formato, la terminología propia de la Rama, los documentos que forman el PdJ para esa Rama, y algunos aspectos generales de la misma.
2. Elementos del método: aplicación de cada uno de los elementos del método a la Rama.
3. Actividades: estructuración y temporalización de las actividades.
4. Tabla de objetivos educativos: Presentación para los responsables y presentación a los niños y jóvenes.

0.4 Algunas consideraciones previas

1.- Flexibilidad:

Se ha tratado de hacer propuestas abiertas en:

- Temporalizaciones: se hacen bajo el criterio de recomendación o de estimación de necesidades.
- Actividades: se proponen algunas actividades que se trasladarán a las metodologías, no obstante y como es lógico, en determinadas realidades los responsables deben valorar la necesidad de ser adaptadas a sus especiales circunstancias. No se puede recoger en este documento cada una de las excepciones posibles. Se proponen unos mínimos.
- Objetivos/progreso personal: aunque el PdJ hace especial énfasis en que niños y jóvenes deben ser responsables de su progreso personal, no debe obviarse que el acompañamiento adulto debe corresponsabilizarse de esta cuestión.

2.-Otros comentarios:

- No se debe asociar la idea de reunión a la idea de locales, como no se debe asociar la idea de una actividad a la de exclusividad de otras. Muchas de las actividades propuestas son interactivas, deben o pueden suceder simultáneamente (por ejemplo, en una acampada ocurren reuniones de Pequeño Grupo, reuniones de cargos, etc.)

- La propuesta de duración y formato de campamento responde a una estrategia a medio plazo, encaminada a facilitar la sostenibilidad de los kraales, y para fomentar los campamentos propuestos por los propios jóvenes, especialmente en las Ramas de Exploradores y Pioneros. La propuesta debe interpretarse bajo la idea de promover estos objetivos. Como ya se ha dicho anteriormente los responsables de cada Grupo Scout deben valorar las situaciones excepcionales y si es necesario hacer adaptaciones, tratando de hacerlo siempre bajo el criterio de máxima autonomía de la Unidad y duraciones que no hipotequen la vida extra scout de los adultos.

1. Rama Castores

1.1 Presentación de la Rama

Edades

La Rama de Castores comprende las edades de 6, 7 y 8 años, que corresponden a los cursos 1º, 2º y 3º de Primaria en el sistema educativo formal actual.

Encuadre simbólico de la Rama Castores

La Rama se configura en torno al cuento de Arat y su Colonia. Arat es un castor que junto a sus amigos, Aro y Calta, van conociendo a diversos personajes que a través de sus historias les enseñan los valores que promueve el escultismo. En todo momento les acompaña el búho Glaux, quien cuida de ellos y les va dando consejos para que lleguen a ser unos buenos castores.

En el marco simbólico de Castores aparecen diez personajes: Arat, Aro, Calta, Glaux, Ballestrinque (zorro), Íbero (lince), Lebeche (pato), Sylvana (mona), Olea (paloma) y Dunant (ardilla).

Documentos de la Rama Castores

Cuaderno de Chapoteo (libro de progreso personal).

Cuaderno para el responsable de Castores.

Cuento de Arat y su Colonia.

Ceremonial de la Colonia.

1.2 Elementos del Método

1.2.1 Marco simbólico

Breve explicación e importancia

En Castores, el marco simbólico tiene mucha importancia dado que es un medio muy atractivo para los niños y con el cual podemos inculcarles los valores scout y potenciar su progreso personal. Toda la metodología que se propone para la Rama se basa en el cuento de Arat y su Colonia. Este marco simbólico nos sirve para ayudar al niño a interpretar la realidad en la que vive, dado que desde la imaginación y el juego comprenderá el mundo que le rodea. Se le facilitarán herramientas personales para hacer frente a los retos que le van surgiendo.

Es importante recordar que los castores están en una edad en la que aún no tienen muy desarrollada la memoria a largo plazo y que su motivación depende de lo que pase en un periodo corto de tiempo. Es por ello que el marco simbólico debe ser sencillo, lineal y estar muy presente en las actividades, que deben culminar en un breve periodo de tiempo.

Herramientas

- **El Cuento.** Se ha redactado con la finalidad de ser una herramienta útil para el desarrollo de los objetivos de la Rama. Está dividido en 8 capítulos y pretende ser una herramienta pedagógica adaptada al marco simbólico de la Rama. El

protagonista es un castor llamado Arat, quien junto a sus amigos Aro y Calta recorre distintas aventuras acompañado siempre de Glaux, el búho que les va dando consejos para que aprendan a ser mejores castores. A lo largo de las aventuras, los castores conocen a distintos animales, uno por cada área de desarrollo (sin representarlas en sí mismas) y con quienes siempre aprenden algo nuevo.

- **El Cuaderno de Chapoteo.** Cada niño tendrá su cuaderno que será la otra herramienta que le acompañará durante todo el paso por la Rama. En él encontrará la metodología de Castores en un lenguaje comprensible para su edad, la presentación del marco simbólico y demás fichas le ayudarán a tener más autonomía en su desarrollo personal. El uso del cuaderno lo irá regulando el equipo de responsables para que los niños a la vez que juegan y se divierten encuentren un apoyo visual de todo lo que están aprendiendo y progresando. Además es una herramienta que el niño puede llevarse a casa cuando los responsables consideren oportuno, para que puedan compartir sus aventuras con sus familiares y así involucrarles en su progreso como castor.

Glosario de términos

- **Consejos de Glaux:** es el modo de trabajar la Ley Scout con los castores. Estos Consejos se convierten así en las reglas del juego de la Colonia.
- **Muecas:** acciones individuales llevadas a cabo por los castores. Dentro de cada Consejo, los niños encontrarán una serie de hitos de progreso que les ayudarán a comprender mejor el alcance de dicho Consejo. Con el juego scout, los castores irán adquiriendo los hitos de progreso, sin embargo también requerirán ponerse alguna acción individual (Muesca) para alcanzar algún hito en concreto y así lograr cumplir el Consejo en su totalidad. Las Muecas se las pondrán los castores con la ayuda de su Madriguera y de los responsables.
- **Madriguera:** para una mejor organización de la Unidad, la Colonia, se crearán Pequeños Grupos llamados Madrigueras.
- **Madera:** es un cargo que asumirá un castor de segundo o tercer año, con el fin de ser portavoz de la Madriguera y velar por el bienestar de sus integrantes.
- **Submadera:** es otro cargo también asumido por un castor de segundo o tercer año, que ayudará al Madera a velar por el bienestar de la Madriguera.

Visualización del progreso

El marco simbólico de Castores está relacionado con las diferentes etapas que recorre el niño a lo largo de su estancia en esta Rama, por ello y para entender mejor el marco vamos a analizarlo teniendo en cuenta la línea del tiempo marcada por etapas:

1ª Etapa, de integración: Chapoteando

- Acogida: entrega del Cuaderno de Chapoteo y de la camisa naranja.
- Primeros pasos: formación de Madrigueras. Ceremonia de entrega de la pañoleta e insignia de Arat.
- Compromiso: Insignia de Glaux en la camisa y chapa naranja de Glaux.

2ª Etapa, de desarrollo: Salida de Paletas

Durante esta etapa se da el tránsito por los objetivos educativos de la Rama. Es el momento en el que el castor comienza esforzarse para alcanzar los Consejos de Glaux. En el momento que el castor se compromete con un nuevo Consejo lo simbolizará con las Paletas (unas cintas de colores) para que le cuelguen de la chapa de Glaux. Las Paletas simbolizarán las Muestras que van a hacer (acciones para conseguir un objetivo). Con el área de desarrollo de la personalidad se les da la chapa de Glaux morada como sustitución a la chapa naranja y a las Paletas.

Los colores de las Paletas son:

- Área de desarrollo físico: Verde
- Área de desarrollo intelectual: Amarillo.
- Área de desarrollo emocional: Rojo
- Área de desarrollo social: Azul
- Área de desarrollo espiritual: Blanco.
- Área de desarrollo personal: Morado.

Se trata de encontrar tonalidades diferentes a los colores de las Ramas.

3ª Etapa, de transición: Migración

En la tercera etapa los castores concluyen su paso por la Rama y empezando a conocer la Manada. Este paso se simboliza con la entrega de un legado que es escogido y/o elaborado por la Manada cada año. La entrega de dicho legado se hará en una actividad conjunta entre los castores de tercer año y la Manada.

Patrón

El patrón de los Castores es Noé. Los castores ven en Noé el esfuerzo y la confianza que hay que tener en Dios para así hacer el bien y cuidar de la Colonia. La festividad de Noé se celebra el 10 de noviembre.

1.2.3 Promesa y Ley

La Ley Scout se transmite a través de los Consejos de Glaux, que son enunciados sencillos y adaptados a su edad para facilitar el progreso dentro de las áreas de desarrollo.

- Área de desarrollo físico: *Para crecer sano, ser limpio y ordenado.*
- Área de desarrollo intelectual: *Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás.*
- Área de desarrollo emocional: *Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos.*
- Área de desarrollo social: *Pon de tu parte, para vivir en el estanco.*
- Área de desarrollo espiritual: *SSSHHH... escucha lo que te dice Jesús.*
- Área de desarrollo personal: *Se valiente ayudando a la gente.*

Los niños saben que siendo castores deben seguir esas reglas y de esta manera alcanzarán una serie de objetivos propios de la Rama. Cada Consejo se relaciona con cada una de las áreas de desarrollo que a su vez se combina con las opciones o deberes que el Escultismo propone, dando como resultado los objetivos educativos relacionándolos con uno mismo, con los demás y con Dios. Los castores encontrarán en sus cuadernos de Chapoteo, tres

hitos de progreso en cada Consejo que representan la concreción del Consejo en cada una de las opciones o deberes del escultismo.

- **Promesa:** el Compromiso del Castor. El Compromiso será realizado por el castor de manera voluntaria y arropado por toda su Madriguera. Mediante el mismo constata frente a los demás que se compromete a cumplir con los Consejos.
Yo,..... (Nombre del castor) con la ayuda de Jesús y de toda la Colonia, me comprometo a compartir con alegría y a cumplir los Consejos de Glaux.
- **Lema:** ¡Compartir! El lema resume la idea de que el Castor comienza a vivir muchas experiencias integrado en la Colonia.

1.2.4 Vida en Pequeño Grupo

La Colonia se divide en Madrigueras. Es mucho más fácil desarrollar actividades en pequeños grupos, que con la Colonia al completo, donde pueden sentir vergüenza o nerviosismo. Lo idóneo es que como mínimo haya 2 Madrigueras y como máximo 4, si hay más de 4 Madrigueras se recomienda que se hagan dos Unidades.

Lo ideal son 4 Madrigueras de 6 castores y para que funcione bien una Unidad, se debe contar con 1 responsable por cada Madriguera (sin adjudicar un responsable en concreto a cada Pequeño Grupo).

Por cada Madriguera existirán dos cargos; Madera y Submadera. Deben ser dos castores con conocimiento de la Rama, preferiblemente de tercer año, cuya función es coordinar la Madriguera y ser enlace con el Kraal de responsables. Serán los únicos cargos que existan en la Rama.

Las Madrigueras son anuales, es decir cada año se hacen nuevas intentando que sean lo más equilibradas que se pueda y respetando al máximo posible las amistades de los niños para que todos se sientan a gusto. Se propone que la formación de las Madrigueras se haga en una reunión con los niños donde el responsable actúe como guía, dándoles las directrices necesarias, pero que sean los castores a través de un juego quienes las formen. Los responsables siempre tendrán la última palabra para asegurar que las Madrigueras son funcionales y que todos los castores están conformes.

Las directrices a seguir para la formación de las Madrigueras son:

- Se debe asegurar el mismo número de integrantes en cada una de ellas (unos 5-6 castores).
- Los familiares no deben estar juntos. Esta directriz se debe a que se quiere fomentar la autonomía del castor y dotar a todos los niños de la experiencia de jugar y pasar tiempo fuera de casa. En esta edad es muy común que los hermanos o primos se protejan mucho entre ellos, pudiendo coartar su autonomía personal.
- Debe haber chicos y chicas en todas ellas para fomentar la coeducación.
- Deben estar formadas por castores de todas las edades, en la medida de lo posible.

Las Madrigueras tendrán nombres de árboles. El nombre es elegido por la propia Madriguera y debe gustarles a todos los integrantes.

1.2.5 Progreso personal

Para explicar mejor este apartado se va a hacer uso de un marco temporal dividido en 3 etapas:

1ª Etapa: Integración: Chapoteando (3 meses, desde el inicio de la Ronda Solar hasta, aproximadamente, la Navidad). En esta etapa diferenciamos: acogida y primeros pasos:

- **Acogida:** es una etapa de integración. El castor debe conocer las normas de la Colonia, del Grupo y el nombre de todos sus compañeros. Empezará a saber quiénes son los castores y entrará a formar parte de una Madriguera (al final de la acogida). La duración de esta etapa será de 3 reuniones aproximadamente y se terminará en el momento que los nuevos integrantes reciben su Cuaderno de Chapoteo donde podrán conocer mejor lo que es una Colonia. La entrega del Cuaderno de Chapoteo se hará por Madrigueras, siendo los Maderas y Submaderas quienes les den los cuadernos a los nuevos castores.
- **Primeros pasos:** dura aproximadamente 1 mes y medio. Comienza en el momento en el que el castor decide que lo que está haciendo le gusta, tras un Consejo de Madrigueras. Se hace una ceremonia en la que se entregará la pañoleta como símbolo de integración y acogida. Además cada niño se hará una foto con la pañoleta para personalizar su Cuaderno de Chapoteo y comenzará a conocer a los personajes que le acompañarán en el camino. En el Cuaderno de Chapoteo el niño puede tener acceso a los objetivos educativos, que están escritos de forma comprensible para él, y los Consejos para que se vaya familiarizando con ellos. Esta etapa termina en el momento que el castor decide hacer su Compromiso Castor. El castor tiene que tomar conciencia de la importancia que tiene hacer el compromiso; implica el inicio de un gran camino. Es por ello que se debe dar mucha importancia a las reflexiones previas con el niño para que haga el compromiso con seguridad una vez que esté integrado. Hay que hacerles ver que el compromiso es un punto de partida, no un final.

2ª Etapa: Desarrollo (1 año y medio): Salida de Paletas

Esta etapa se inicia desde el compromiso adquirido, al final de la primera etapa en la cual se propusieron alcanzar sus objetivos educativos, expresados en los Consejos de Glaux (la Ley de los Castores). Este programa entiende que el progreso personal se desarrolla a través de las actividades del juego scout, de acciones concretas individualizadas y de la actividad cotidiana del niño.

Para ayudar al castor a comprender mejor los consejos de Glaux y todas las implicaciones que tiene, se le ofrece una serie de hitos de progreso por cada Consejo.

Cuando haya momentos de reflexión del progreso personal, los responsables y el resto de la Colonia ayudarán al castor a ver qué hitos de progreso ha ido alcanzando y en cuáles requiere esforzarse más para trabajar. Estos momentos de reflexión deben ser cortos para mantener la atención del niño, y estar guiados por el responsable. Se propone que se revise el progreso personal con las evaluaciones de la actividad Scout y en los Consejos de Madriguera.

Tras la evaluación de una actividad scout se debe propiciar la reflexión acerca de qué hitos de progreso han alcanzado, a continuación se tendrá que reflexionar a través de los Consejos de Madrigueras el progreso personal individual y ver la necesidad de explicitar alguna acción (Muesca) para alcanzar algún hito concreto.

Como herramienta para llevar a cabo esta etapa, se cuenta con el cuento de Arat y su Colonia, con el Cuaderno de Chapoteo y con un póster para los locales donde se represente el Progreso de cada castor.

Se propone que las acciones (Muestras) que cada niño se ponga, se escriban en un papel y junto a su foto se ponga en el póster al lado del animal que está relacionado con cada área de desarrollo. El responsable debe velar para que las Muestras que se ponga cada castor sean las más adecuadas para su desarrollo en función de sus necesidades. El objetivo es que los niños vayan aprendiendo a regularse, aun así necesitan la ayuda del adulto y la referencia de toda su Madriguera y Colonia. En el momento que el niño se pone por primera vez una Muestra de un Consejo recibirá una cinta del color correspondiente para ponérselo en la chapa de Glaux. Una vez que se considere que ya ha adquirido el objetivo y lo ha interiorizado, tanto por su revisión como por la de su Madriguera, el Castor puede colorear el recuadro correspondiente en el Cuaderno de Chapoteo para que quede reflejado. A continuación se pondrá otra Muestra para otro hito de progreso. No tienen por qué recorrer los hitos en orden de Consejos, sin embargo debe saber que el Consejo del área de desarrollo de la personalidad sólo lo podrá empezar a transitar en el momento que ya haya alcanzado el resto de los objetivos. Se les debe explicar que para transitar por este Consejo es necesario que anteriormente hayan adquirido el resto de hitos de progreso, dado que serán necesarios para el último Consejo que está más enfocado al servicio. En ese momento, cuando el castor se compromete con este último Consejo, se le dará una chapa de Glaux con el fondo morado, que sustituirá a la chapa naranja con las cintas colgando.

3ª Etapa: Transición (3 últimos meses): Migración

En esta última etapa el castor irá evaluando su vida en la Colonia y su progreso personal con la ayuda de unas fichas del Cuaderno de Chapoteo contando con el acompañamiento de un Responsable. En algún momento, se debe reunir a todos los castores que estén en esta etapa y leerles el último capítulo del cuento.

Esto sirve para introducir la actividad que llevarán a cabo con los Lobatos. Esta actividad tiene como objetivo que tengan una experiencia de convivencia con los lobatos para que se

les quite un poco ese nerviosismo ante lo desconocido y vayan familiarizándose con la siguiente Rama.

En esta actividad, la Manada deberá darles un legado a los castores para motivarles al paso que van a dar. Dicho legado será un detalle que la Manada decida regalar a cada castor.

1.2.6 Acompañamiento adulto

La presencia del adulto es necesaria en determinadas actividades por razones de seguridad, pero se deben favorecer actividades sin presencia participativa de los mismos. Es por ello que el Cuaderno de Chapoteo está redactado para los niños con todos los objetivos educativos y con las demás propuestas de actividades, pudiendo así ser ellos quienes tomen la iniciativa para realizarlas.

Sin embargo, en esta etapa el papel del responsable toma una especial importancia dado que es la primera vez que muchos niños participen en el escultismo, y debido a su desarrollo psicosocial aún puede que no tengan adquiridas determinadas competencias que les permitan ser todo lo autónomos que se espera que sean los jóvenes en el escultismo. El Kraal de responsables debe entonces hacer especial hincapié en trabajar la autonomía del niño ayudándoles a aprender el esquema de trabajo de acción-reflexión-acción: tras toda actividad se debe reflexionar sobre lo que se ha aprendido y sobre lo que se debe mejorar, tanto de manera individual como grupal, para que la siguiente acción se haga mejor y se disfrute más.

Lo ideal para que funcione bien una Unidad es contar con 1 responsable por cada Madriguera, sin adjudicar un responsable de forma directa y permanente a cada una.

1.2.7 Educación por la acción

En esta etapa los niños tienen una inquietud natural por todo lo nuevo y por aquello que les rodea. Es importante partir de sus intereses para poder mantener su motivación en el juego del Escultismo además de facilitar que interioricen lo aprendido y vivido: que pasen de tener vivencias a experiencias (algo más profundo, que deja Huella).

En Castores se realizan proyectos denominados Diques, en los que los niños intervienen en todas sus fases. El Dique es un gran juego que se les propone a los niños y en el que se deben involucrar y participar activamente. Los responsables deben animar el desarrollo del mismo, para que se realicen los proyectos, participen todos los castores pasando por todas las fases y para facilitar así que tengan experiencias reales y facilitar su desarrollo personal.

Habrán un Dique por campamento y en el segundo y tercer trimestre, acorde con el marco de Castores. El Dique deberá responder a las demandas de los castores y por ello se apuesta porque los niños realicen una "lluvia de ideas" de aquellos Diques que les gustaría llevar a cabo para que con dicha información los responsables puedan facilitar a los castores el desarrollo del mismo.

Los Diques tendrán las siguientes fases:

1. Idear
2. Proponer/elegir.
3. Planificar.
4. Realizar.
5. Evaluar.
6. Celebrar

Los Diques deben tener un objetivo final, pero el desarrollo del mismo debe realizarse mediante pequeñas actividades y juegos que se resuelvan en el día, o como máximo a los dos días. Esto es debido al periodo psicoevolutivo en el que se encuentran y la falta de memoria a largo plazo que tienen, y a la necesidad de motivación a corto plazo de tiempo. Un Dique, por ejemplo, podría ser hacer un festival y cada reunión se dedica a: 1º decoración, 2º hacer invitaciones, 3º preparar baile, 4º elaborar disfraces.... etc.

1.2.8 Vida en la Naturaleza

La Naturaleza debe ser un marco en el que los castores disfruten de muchas actividades. Hay que fomentar el contacto de los niños con la Naturaleza y su convivencia en ella a través de marchas y actividades. La vida en la Naturaleza es siempre una experiencia comunitaria de gran riqueza: los campamentos, acampadas y excursiones permiten a la Colonia encontrarse de una manera diferente y más profunda que en las reuniones que tienen lugar en los locales. Por último, es importante que los castores interioricen la austeridad y la sencillez, propias del estilo "natural" scout y vivir la naturaleza como una obra de Dios que se debe cuidar.

1.3 Las actividades en Castores

Se presenta a continuación el modelo de actividades para la Rama se debe 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 el parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.

1.3.1 Reuniones

- **Actividad individual:** en Castores no hay actividad individual como tal debido a que no se considera oportuno para esta edad. Lo que siempre hay es progreso individual a través de los aprendizajes adquiridos con las actividades scout y con las acciones que se propongan. Reuniones con el responsable: aconsejable una vez al trimestre de una duración aproximada de unos 15 min, para la evaluación de su marcha en la Colonia y para un mejor acompañamiento del niño. Se recomienda al mismo tiempo tener contacto directo con las familias para llevar un seguimiento de su progreso.

- **Reuniones de Madrigueras:** se propone que en cada reunión se busque un espacio en donde se haga una revisión del póster donde quede reflejado el progreso personal del niño. De esta manera les motivaremos en su desarrollo personal. Estas reuniones las dirigirá el Madera con la ayuda y presencia de un responsable. Se recomienda que esta dinámica no exceda de los 20 minutos.
- **Reuniones de Colonia:** 1 reunión a la semana. En dichas reuniones los castores jugarán desde su marco simbólico a la vez que desarrollan un Dique, hacen progreso personal, etc.
- **Descanso:** se hará un descanso de reunión mensual para favorecer la conciliación familia-scout. Sería bueno coincidir estos descansos con los puentes y fiestas.

1.3.2 Salidas y acampadas

- **Salidas de Madriguera:** no se realiza esta actividad en esta Rama dado que por la edad que tienen es preferible que toda la Unidad sea la que haga la acampada.
- **Salidas de Colonia:** se aconseja una salida al trimestre.
- **Acampadas de Colonia:** se aconseja hacer una noche fuera al trimestre.
- **Salidas y acampadas de Grupo:** se realizará al menos la salida/acampada de Pasos.

1.3.3 Campamentos

- **Campamento de Navidad:** este es un campamento opcional que se realizará en función de las necesidades del Grupo, se recomienda que sea un campamento conjunto con el resto de las Unidades para celebrar la Navidad. A lo largo del campamento se llevará a cabo un Dique.
- **Campamento de Pascua:** si se decide hacer campamento de Navidad se recomienda que no se realice campamento de Semana Santa o viceversa.
- **Campamento de verano:** campamento de Unidad con una duración recomendada entre siete y nueve días. A lo largo del campamento los castores llevarán a cabo el desarrollo, evaluación y celebración de un Dique, que les ayude a su progreso personal.

1.3.4 Actividad nacional e internacional

- **Actividad nacional:** será no presencial. La actividad consistirá en intercambiar cartas con otras Colonias de España en Navidad para presentar a cada Colonia y desear felices fiestas.
- **Actividad internacional:** en esta Rama no se considera oportuna.

1.3.5 Consejos

- **Consejo de Madriguera:** es la reunión de la Madriguera para evaluar el progreso y situación personal de cada castor. En dicho Consejo habrá siempre la presencia de un responsable que ayude al Madera a llevar a cabo la revisión y el trabajo del progreso personal. En el Consejo de Madriguera se irán dando las cintas de colores en función del progreso de los niños. Se propone que la entrega de la misma la haga el Madera y que haya un Consejo de Madriguera al mes, con una duración de 30 min máximo cada uno de ellos.

- **Consejo de Tronco:** es la Asamblea de la Unidad. En esta reunión estará toda la Colonia. Los castores que hayan decidido afrontar un nuevo reto de progreso expondrán su intención al resto de la Colonia en dicho Consejo. El Compromiso del Castor será expuesto y aprobado en el mismo Consejo de Tronco. En los Consejos de Tronco se tratan temas de progresión personal, evaluación de la Colonia, resolución de conflictos, decisiones importantes de la Colonia, etc. Mínimo un Consejo de Tronco por trimestre, favoreciendo siempre que sea tras la evaluación del Dique.
- **Consejo de Maderas y Submaderas:** se convocará como mínimo 1 vez al trimestre. En esta reunión se debe revisar el progreso de la Unidad, así como la organización de las Madrigueras y si hubiera situaciones personales especiales dentro de alguna de ellas. Este Consejo se realiza junto con el responsable.
- **Consejo de Cargos:** en esta Unidad no hay dicho Consejo dado que los cargos se irán viendo de forma puntual en caso de necesidad.

1.3.6 Actividades por proyectos definidos

- **Proyectos individuales:** no habrá proyectos individuales en Castores. Sin embargo cada castor se pondrá unas acciones concretas para cada Consejo de Glaux. (Muestras).
- **Proyectos de Madriguera:** en esta Rama no se realizan por no considerarse oportunos.
- **Proyectos de Colonia:** el Dique. Es un juego que se propone a los castores, los cuales deben involucrarse y participar activamente. Habrá uno por campamento además de en el segundo y tercer trimestre.

1.3.7 Extrajobs

En esta Rama no se consideran oportunos.

1.3.8 Ceremonias

Las distintas ceremonias de la Colonia quedan definidas y especificadas en el Ceremonial de la Colonia. Son:

- **Pasos:** salida del Grupo para los pasos de Unidad, en este caso a la Manada. Se leerá el final del Cuento como despedida de la Colonia.
- **Entrada a la Colonia:** durante el primer trimestre se harán actividades de conocimiento y presentación de la Rama protagonizado por los castores de 2º y 3º año, para explicarles a los nuevos el funcionamiento de la Rama. Para marcar la integración de los castores que formarán parte de la Colonia se hará una ceremonia que marque el paso de la Acogida a los Primeros Pasos de los nuevos castores. Se simboliza con la entrega de la pañoleta, y la insignia de Arat.
- **Compromiso:** el paso de la etapa de Chapoteando a la etapa de Salida de Paletas, se constata con el Compromiso de los castores, Se hará una ceremonia en la cual se simboliza el Compromiso de los niños que van a progresar con la entrega de la insignia de Glaux (para colocar encima de la de Arat) y la chapa naranja de Glaux, donde colgará las cintas del progreso.

- **Inicio de segunda etapa (tránsito de objetivos):** a medida que el castor se va comprometiendo con nuevos Consejos, se simbolizará con unas cintas de colores llamadas Paletas. El último compromiso, el área de desarrollo la personalidad, se constata con la chapa de Glaux morada como sustitución a la chapa naranja y las Paletas
- **Despedida y transición:** en esta ceremonia los castores de tercera etapa recibirán un legado de la Manada para poner en la pañoleta.

1.4 Objetivos educativos

Los objetivos se presentan a los responsables relacionándolos con las áreas de desarrollo y las tres relaciones o deberes del escultismo. A los castores se les exponen los objetivos sin esta relación.

1.4.1 Presentación de objetivos educativos para responsables

Área de desarrollo físico: *Para crecer sano, ser limpio y ordenado.*

- En relación con uno mismo. Me cuido y me protejo como es debido.

Ejemplos:

- Comer de forma saludable y variada.
- Generar hábitos de higiene básica (Lavarse las manos, los dientes, ducha...).
- Descubrir las posibilidades y capacidades motrices de su cuerpo y aprender a controlarlas.

- En relación con los demás. Soy ordenado y cuidadoso con mis cosas y las de los demás.

Ejemplos:

- Respeto del espacio común manteniéndolo ordenado y limpio

- En relación con Dios. Cuido la Naturaleza.

Ejemplos:

- Descubrir la naturaleza y saber que Dios la ha creado.
- Saber que Dios me ha creado.
- Entender el resultado de sus acciones sobre la naturaleza.

Área de desarrollo Intelectual: *Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás.*

- En relación con uno mismo. Soy positivo y busco soluciones a los problemas.

Ejemplos:

- Dar la opinión y escuchar la de los demás para aprender de ello.
- Observar y comprender lo que ocurre a su alrededor.
- Enfrentarse a los problemas con optimismo y buscar soluciones.

- En relación con los demás. Enseño a los demás sin dejar de aprender de ellos.

Ejemplos:

- Poner los conocimientos propios al servicio de los demás.

- En relación con Dios. Conocer a un Jesús cercano.

Ejemplos:

- Desarrollar la curiosidad.

- o Familiarizarse con la Biblia.

Área de desarrollo Emocional: *Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos.*

- En relación con uno mismo. Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos.

Ejemplos:

- o Reconocer las consecuencias de sus emociones básicas.
- o Valorar las consecuencias de sus emociones.
- o Controlar las consecuencias de sus emociones.

- En relación con los demás. Conozco y cuido los sentimientos de mis compañeros.

Ejemplos:

- o Actuar en consecuencia de las emociones de los demás.
- o Reconocer las comunidades a las que pertenece.

- En relación con Dios. Me preocupo por los compañeros que pueden pasarlo mal.

Ejemplos:

- o Saber que Dios le quiere.
- o Obedecer a Dios como Jesús lo hizo.

Área de desarrollo Social: *Pon de tú parte para vivir en el estanque.*

- En relación con uno mismo. Expreso mi opinión respetando la de los demás sin convertirme en el centro de atención.

Ejemplos:

- o Superar el egocentrismo.
- o Expresar opiniones, aportar ideas y hacer propuestas.
- o Mostrar respeto por las opiniones de los demás y reconocer su papel.

- En relación con los demás. Comprendo y cumplo las normas de convivencia.

Ejemplos:

- o Aprender a convivir con todas las personas que le rodean.
- o Comprender la necesidad de la existencia de normas y límites para una buena convivencia.
- o Realizar pequeñas acciones para mejorar el entorno más cercano.

- En relación con Dios. Trato bien a los demás, sin usar la violencia, como Jesús nos enseñó.

Ejemplos:

- o Tratar a todos como nuestros hermanos.
- o Ayudar a los demás siguiendo el ejemplo de Jesús.

Área de desarrollo Espiritual: *SSSHHH...escucha lo que dice Jesús.*

- En relación con uno mismo. Pienso antes de actuar para hacer las cosas bien.

Ejemplos:

- o Preguntarse sobre el porqué de las cosas.
- o Comprender por qué hace las cosas.

- En relación con los demás. Participo en las celebraciones religiosas.

Ejemplos:

- o Mostrar interés por conocer la religión católica.
- o Saber de la existencia de otras religiones.

- o Participar activamente en las celebraciones religiosas.
- En relación con Dios. Rezo tanto de manera individual como junto con los demás.

Ejemplos:

- o Desarrollar un hábito básico de oración: pedir perdón, dar gracias, alabar a Dios y pedirle ayuda
- o Tener experiencias comunitarias de oración.

Área de desarrollo Personalidad: *Se valiente ayudando a la gente.*

- En relación con uno mismo. Soy capaz de asumir nuevos retos.

Ejemplos:

- o Reflexionar acerca de las decisiones que va teniendo que tomar.
- o Ganar en autonomía.
- o Llevar a cabo día a día los compromisos que va adquiriendo.

- En relación con los demás. Estoy dispuesto a ayudar en todo momento y cumplo con lo me he comprometido.

Ejemplos:

- o Estar a disposición de los demás.
- o Cumplir con las tareas que le han encomendado.

- En relación con Dios. Distingo lo que está bien y lo que está mal y actúo como Jesús querría que lo hiciera.

Ejemplos:

- o Confiar en Jesús
- o Distinguir lo bueno y lo malo.
- o Esforzarse por ser buenos.

Presentación de objetivos educativos para los castores

Se hace mediante los Consejos de Glaux.

Para crecer sano, ser limpio y ordenado (personaje Íbero, cinta de color verde).

- Me cuido y me protejo como es debido.
- Soy ordenado y cuidadoso con mis cosas y las de los demás.
- Cuido la Naturaleza.

Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás (personaje Ballestrinque, cinta de color Amarillo).

- Soy positivo y busco soluciones a los problemas.
- Enseño a los demás sin dejar de aprender de ellos.
- Me intereso por la vida de Jesús

Dinos los que sientes, entre todos nos ayudamos (personaje Lebeche, cinta de color rojo).

- Reconozco mis emociones y las controlo.
- Conozco y cuido los sentimientos de los compañeros.
- Me preocupo por los compañeros que pueden pasarlo mal.

Pon de tu parte, para vivir en el estanque (personaje Sylvana, cinta de color azul).

- Expreso mi opinión respetando las de los demás sin convertirme en el centro de atención.

- Comprendo y cumplo las normas de convivencia.
- Trato bien a los demás, sin usar la violencia, como Jesús nos enseñó...

SSSHHH... escucha lo que te dice Jesús (personaje Oleo, cinta de color blanco).

- Pienso antes de actuar para hacer las cosas bien.
- Participo en las celebraciones religiosas.
- Rezo tanto de manera individual como junto con los demás.

Se valiente ayudando a la gente (personaje Dunant, cinta de color morado).

- Soy capaz de asumir nuevos retos.
- Estoy dispuesto a ayudar en todo momento y cumplo con lo que me he comprometido.
- Distingo lo que está bien y lo que está mal y actúo como Jesús querría que lo hiciera.

2. Rama Lobatos

2.1 Presentación de la Rama

Edades

La Rama de Lobatos comprende las edades de 9, 10 y 11 años, que corresponden a los cursos de 4º, 5º y 6º de primaria en el sistema educativo formal actual.

Encuadre simbólico de la Rama Lobatos

El marco simbólico de esta Rama está basado en el “Libro de la Selva” de Rudyard Kipling. Es la historia de un niño, “Mowgli”, que se cría en una manada de lobos donde le tratan como a uno más y aprende la “Ley de la Selva” gracias a Baloo y a otros personajes del libro.

Los personajes con los que los lobatos compartirán esta etapa son, Mowgli, Akela, Raksha, Baloo, Bagheera, Hermano Gris, Hathi, Kaa, ShereKhan, Monos Banderlog, Tabaqui... y muchos otros personajes que el lobato deberá ir conociendo según vaya pasando por las diferentes etapas en la Rama.

Documentos propios de la Rama Lobatos

El Cuaderno de Caza (libro de progreso personal).

El Cuaderno del Responsable.

El Libro de la Selva.

Ceremonial.

Documentos complementarios.

2.2 Elementos del Método

2.2.1 Marco simbólico

Breve explicación e importancia

El marco simbólico que se utiliza está basado en la novela de Rudyard Kipling “El Libro de la Selva”, donde su protagonista principal, Mowgli, es un niño que es adoptado por una manada de lobos. Mowgli llega a la manada siendo un bebé perseguido por Shere-Khan, un tigre peligroso, y es acogido en la familia de lobos de Rama y Raksha. Mowgli es criado como un lobo más, aprendiendo con sus hermanos lobos dentro de la manada hasta que es aceptado como un miembro más en el Consejo de Roca gracias a la intervención de Bagheera. A partir de ahí, Baloo y los demás animales de la selva le ayudarán a aprender la Ley de las Selva, a vivir en manada y superarse a sí mismo. Dentro de la selva vivirá muchas aventuras y al final decidirá irse al poblado del hombre a vivir entre los suyos.

El marco simbólico en Lobatos es indispensable para aplicar la metodología. Lo impregna todo, nomenclatura, actividades, progreso... La vida del lobato en su paso por la Rama, es paralela a la historia de Mowgli en el cuento. Llega siendo un cachorrillo que es aceptado

en la familia y se presentará ante el resto de la Manada en el Consejo de Roca para ser aceptado como uno más. Va creciendo convirtiéndose en un lobezno con las orejas gachas conociendo todo lo que la Manada le puede ofrecer, hasta que es capaz de Cazar su primer gamo, convertirse en lobato de pleno derecho de la Manada, poder llevar las orejas bien abiertas y un bonito Pelaje Marrón. Desde este momento, vive junto con el resto de sus compañeros en la Selva, conociendo a los diferentes animales que le enseñarán sus territorios y conocerá perfectamente la Selva y las Leyes que en ella rigen. Con todas las experiencias que vivirá con la Manada su Pelaje se volverá gris. Será expulsado de la Selva para crecer personalmente y visitará el poblado del hombre, donde conseguirá la Flor Roja para la Manada (el fuego). Enseñará a los cachorritos nuevos que quieran entrar en la Manada y se despedirá de la Selva para vivir en el poblado del hombre y explorarlo.

El lobato, al igual que Mowgli, irá creciendo, progresando descubriendo y aprendiendo junto a sus hermanos lobatos todo lo que los animales de la Selva le vayan enseñando durante todo el tiempo que estén en la Manada.

Este marco simbólico sirve para ayudar al niño a interpretar la realidad que vive, dado que desde la imaginación y el juego comprenderá el mundo que le rodea y se le facilitarán las herramientas personales para hacer frente a los retos que le vayan surgiendo.

Herramientas

- **Cuaderno de Caza.** A través de él, el lobato puede conocer todo lo que vivirá en el paso por la Rama. El cuaderno está diseñado y escrito para hacerlo atractivo para el niño, ya que es quien tendrá que manejarlo. No ha de tomarse el Cuaderno de Caza como un libro de texto, pues eso haría que perdiese todo el sentido que tiene y no le resultaría atractivo al lobato. En el Cuaderno está todo lo necesario para que el lobato pueda desarrollar su actividad sin la ayuda directa del responsable y podrá consultarlo en cualquier momento que tenga alguna duda o quiera aprender algo más. El Cuaderno se entrega por etapas. Cada nueva etapa se entregará cuando el lobato la empiece.
- **Póster de la Selva.** Que podrá ser colgado en el cubil y en él se pondrá una foto del lobato en el territorio que esté atravesando. Así el responsable podrá, de un vistazo, recordar la evolución que tiene cada uno de los miembros de la Manada.
- **Ceremonial de la Rama.** Donde se hace una propuesta de cada una de las ceremonias que existen dentro de la Manada y que la Manada puede emplear como guía para desarrollarlas.

Glosario de términos

- **Máximas del lobato:** adaptación de la Ley Scout al marco simbólico y la edad.
- **Lección:** descripción de la Máxima en relación a una de las acciones (objetivo).

- Aullido: actividad que se pone el Lobato para poder desarrollar la lección elegida.
- Seisena: Pequeño Grupo de lobatos.
- Seisenero: líder de la Seisena.
- Subseisenero: colíder de la Seisena.
- Pelaje: pasador que se da a los niños para representar en qué etapa están.
- Cuaderno de Caza: cuaderno de apoyo del lobato con el que podrá trabajar durante su vida en la Manada.
- Legado: son una serie de consejos y vivencias que transmitirán los Lobatos de tercera etapa a la Manada para que les ayude en su vida futura en la Selva.

Visualización del Progreso

Las etapas que el niño atravesará a lo largo de su estancia en la Manada son:

1ª Etapa, de integración: El Acecho

- Acogida: entrega de la camisa amarilla, pañoleta y Cuaderno de Caza.
- Primeros pasos: formación de seisenas.
- Compromiso: pasador Marrón e insignia con la cabeza del lobo.

2ª Etapa, de desarrollo: Atravesando la Selva.

Cada vez que comienza a transitar un objetivo se le entregará la Huella del animal/territorio al que pertenece el objetivo, pudiendo atravesar varios territorios a la vez para avanzar de manera integral.

3ª Etapa, de transición: Mudando el pelaje.

Se le cambia el pasador marrón por el gris. Colmillo de Akela.

Patrón

El patrón de los Lobatos es San Francisco de Asís que se celebra el 4 de octubre. Los lobatos verán en San Francisco a un personaje cercano del que tomarán ejemplo por ser amigo de todos y por trabajar para el prójimo sin esperar nada a cambio.

2.2.2 Promesa y Ley

La Ley en la Manada es la expresión de la Ley Scout adaptada a la edad, que está expresada en las Máximas del Lobato que aprende con Baloo (es el que les enseña la Ley a los lobatos y conoce a todos los animales). Las Máximas del Lobato están relacionadas con las áreas de desarrollo. Son un resumen de los objetivos propuestos para la Rama adaptados a la edad. La promesa se plasma en el Compromiso del Lobato con una fórmula en la que se recogen los tres principios del escultismo (la relación con uno mismo, la relación con los demás, y la relación con Dios). El lobato hará la promesa cuando se sienta preparado y estará apoyado por su Seisena, que le presentará en el Consejo de Roca para tomar su Compromiso.

Las Máximas son el reflejo de los valores de la Selva y de la Manada. Vienen de los ideales básicos del Lobatismo y son la guía de las actitudes que queremos potenciar en nuestros niños. Las Máximas están relacionadas con los diferentes animales que ayudan a Mowgli a atravesar la Selva. Son las siguientes:

- Máxima de Bagheera: El lobato se conoce, cuida de sí mismo y de la naturaleza.
- Máxima de Baloo: El lobato convive en Manada y respeta sus normas.
- Máxima de Raksha: El lobato expresa lo que siente y siempre dice la verdad.
- Máxima de Hathi: El lobato tienen los ojos y los oídos bien abiertos.
- Máxima de Hermano Gris: El lobato siente a Jesús como un hermano.
- Máxima de Kaa: El lobato piensa primero en los demás y ayuda a todos con alegría.

Promesa: Compromiso del Lobato. El Compromiso es la adaptación de la Promesa y Ley Scout a la Rama Lobatos, donde el lobato se compromete libremente delante de sus compañeros a cumplir las máximas y a cumplir con el lema de la Rama.

“Yo..... con la ayuda de Dios y delante de mis compañeros, me comprometo a cumplir las Máximas del Lobato y hacer cada día una buena acción”.

Lema: *“Haremos lo mejor”.* El lema recoge el compromiso que tiene el lobato de superarse a sí mismo en cada cosa que hace y como parte de su progreso personal. También refleja la unión de la Manada para llegar a un mismo objetivo trabajando juntos y ayudándose los unos a otros.

2.2.3 Vida en Pequeño Grupo

La Manada se divide en Seisenas (grupos de seis lobatos), pues es más fácil así que cada lobato encuentre su lugar. Al ser como una pequeña familia de lobos que junto a las otras Seisenas forman la Manada, el lobato se siente acogido, seguro y en confianza potenciando su propio desarrollo y facilitando el protagonismo en la actividad. Lo mínimo recomendable serán dos Seisenas y lo máximo cinco. Si hay más de cinco Seisenas, para el buen funcionamiento de la Manada, se aconseja hacer dos Unidades siempre que las circunstancias lo permitan. Lo ideal son cuatro Seisenas de seis lobatos.

No se asigna un responsable a cada Seisena ya que esto puede hacer que el responsable acabe haciendo el papel que tiene que hacer el Seisenero. En cada Seisena habrá un Seisenero elegido por sus compañeros, que será el encargado de liderar la Seisena y representarla en los Consejos de Seiseneros, y un Subseisenero, que será quien apoye al Seisenero y le sustituirá en su ausencia.

Pueden existir cargos básicos dentro de cada Seisena para el buen funcionamiento de la Manada, así como cargos específicos dentro de cada Caza.

Las Seisenas serán estables a lo largo de los años y su nombre estará en concordancia con el marco simbólico, serán los colores de la piel del lobo (blanco, gris, etc). La formación del Pequeño Grupo estará a cargo de los propios lobatos de acuerdo a sus afinidades, amistades... si bien el responsable marcará algunas pautas para un equilibrio en el funcionamiento de la Manada. El responsable actuará de guía y se les darán unas premisas para que las Seisenas estén equilibradas. Las premisas básicas son las siguientes:

- Que el número de miembros sea homogéneo.
- Que haya lobatos de todas las etapas.
- Que haya un número parecido de lobatos y lobatas.

2.2.4 Progreso personal

El progreso personal se desarrolla a través de las actividades del juego scout, de acciones concretas individualizadas y de la actividad cotidiana del niño.

La evaluación del progreso personal, se realizará entre iguales en el ámbito del pequeño Grupo mediante evaluación directa de las actividades realizadas por el Lobato para lograr el objetivo deseado. También se evaluará la progresión lograda en actividades conjuntas como Cazas y la progresión propia natural del lobato lograda por la vida diaria.

Para comprender mejor este apartado, se hará uso de un marco temporal para esquematizar el progreso. Consideramos 3 etapas:

1ª Etapa, de integración. El Acecho: Conocimiento (aproximadamente 3 meses, desde inicio de la Ronda Solar a Navidad).

- **Acogida:** es una etapa de integración. En ella el nuevo lobato debe conocer las normas de la Manada, del Grupo y el nombre de todos sus compañeros. Empezará a saber porque se le llama "lobezno" y finaliza cuando el cachorro decide quedarse y formar parte de la Manada. La duración aproximada es de un mes. Al finalizar, como símbolo se le dará el Cuaderno de Caza y la camisa como su nueva piel. Seguidamente, se formarán las Seisenas y dentro de una ceremonia, el lobezno pondrá su Huella de lobo en el Cuaderno de Caza y su Seisenero le pondrá la pañoleta como símbolo de pertenencia al Grupo y Compromiso con el mismo. Después de esta etapa se les llamará lobeznos y saludarán con los dos dedos de la mano derecha agachados, como las orejas de los cachorros de lobo. En correlación al marco simbólico, este momento será en el que Mowgli es aceptado en la manada en el Consejo de Roca.
- **Primeros Pasos:** después de que el lobezno forme parte de la Manada, debe de crecer y aprender a ser un lobo adulto, empezará a conocer la Selva, los animales que le acompañarán en su camino y le enseñarán a ser un buen lobato. Conocerá lo que le ofrece la Manada y el escultismo, los objetivos educativos que estarán en su lenguaje en forma de Máximas. Cuando vea que está preparado, se planteará tomar el Compromiso del Lobato. Será una decisión personal del lobezno y se lo comunicará a sus compañeros de Seisena en un Consejo de Seisenas, donde le

ayudarán a madurar la decisión y a terminar de reflexionar sobre el compromiso que desea asumir. Una vez está convencido, se lo comunicará a todos los compañeros en el Consejo de Roca, donde se hará oficial la decisión y se preparará para la ceremonia de compromiso. Este momento, está marcado en nuestro marco simbólico: cuando Mowgli caza su primer gamo, que es la prueba de que se ha esforzado por progresar y en ese momento es reconocido por los demás lobos de la manada como un lobo adulto. En la ceremonia de compromiso, se le entregará el Pelaje Marrón, como símbolo de que es un lobo adulto y que puede transitar por la Selva libremente.

2ª Etapa, de desarrollo. Atravesando la Selva: (desde el Compromiso hasta la semana Santa del tercer año).

Esta etapa se inicia con el compromiso adquirido al final de la primera etapa, en la cual se propusieron alcanzar sus objetivos educativos, expresados en las Máximas (la ley de los Lobatos). Desde el compromiso, se llamarán lobatos, y podrán ya saludar como un lobo adulto que puede merodear solo por la Selva, saludará con los dedos estirados.

Cuando los lobatos hayan tomado el compromiso empezarán a transitar por la Selva y desarrollar las Máximas del Lobato a través de las Lecciones de cada animal. El juego scout será la base de esta etapa donde los niños aprenderán divirtiéndose y jugando con el resto de la Manada. Las Lecciones se podrán asimilar tanto en las actividades de Manada, como en los Aullidos que se propongan o bien por la evolución normal del niño. Los Aullidos, son pequeñas actividades en relación con la Lección que quiera desarrollar para poder llevarla a cabo y alcanzar el objetivo del área. Estas actividades se deben llevar a cabo sin interrumpir el transcurso normal de la reunión. Cuando hayan acabado de transitar por todos los Territorios, mínimo una Lección por territorio, podrán retomar Lecciones si ven que necesitan mejorar en algunos aspectos. Cuando empiecen a transitar por un territorio, se les dará el rastro de ese animal (insignia sobre la camisa) para demostrar que están transitando por esa zona de la Selva. Se evaluará cada territorio entre iguales, en pequeño grupo.

3ª Etapa, de transición. Mudando el Pelaje: tres últimos meses.

En esta etapa, el lobato se prepara para el tránsito a la siguiente Rama, evaluando su paso por la Manada y preparando el Legado, que será una serie de consejos y vivencias que transmitirán a la Manada para que les ayude en su vida futura en la selva. Prepararán una actividad con los castores de tercer año y la Manada para que los castores empiecen a descubrir la Unidad y a conocerse. Habrá una actividad con Exploradores en la que podrán conocer como es la siguiente etapa.

2.2.5 Acompañamiento adulto

Aunque en esta etapa el acompañamiento adulto es muy importante, el responsable será un mediador que se apoyará en los líderes de la Manada para que sean los lobatos los que

realicen el apoyo entre iguales, estando en los momentos indispensables y evitando que el lobato siga al responsable en todo; se les debe dejar a los lobatos suficiente libertad para que se puedan desarrollar correctamente.

El responsable estará siempre disponible y realmente accesible para los lobatos generando la confianza necesaria para que el acompañamiento sea realmente efectivo y se pueda ver dónde realmente necesita el niño su apoyo.

El responsable tendrá unas charlas periódicas tratando de que éstas sean lo más naturales posibles (se pueden aprovechar momentos en el autobús, en las marchas, descansos...). Los niños no deben de estar ligados a un responsable concreto para el acompañamiento. Los responsables deben ser capaces de ir rotando para que los niños no sientan que están siendo tutorizados, sino que todos los responsables le pueden ayudar llegado el momento. En caso de que por funcionalidad cada responsable tenga como referencia unos lobatos específicos, el seguimiento tendrá que hacerse de tal manera que el niño no sienta que es tutorizado por el responsable y debiendo también atender, en la medida de lo posible, al resto de los lobatos de la Manada.

Lo ideal para un correcto funcionamiento es que haya tantos responsables como número de Seisenas, no asignándose nunca un responsable directo a la Seisena, para no caer en la suplencia del Seisenero.

2.2.6 Educación por la acción

Todas las actividades que se hagan con la Manada tienen que estar basadas en sus centros de interés, de esta manera no perderán la motivación por la actividad y la llevarán a cabo de una manera más positiva. Se desarrollarán a través del juego.

La Manada se interesa por todo lo que les rodea: descubre, busca, quiere comprender lo que pasa a su alrededor. Todas las actividades tienen que ser experiencias significativas. En todas las fases del proyecto intervienen los niños y se trabaja el juego democrático.

La Caza es el gran juego de la Manada. En ella se plasman los centros de interés de los lobatos. No tiene una duración determinada puesto que es el Consejo de Roca quien la organiza, aunque no debe durar más de un trimestre de la Ronda Solar.

La Caza se desarrolla por fases para una mejor organización y para que los niños tengan una estructura clara para poder ser más efectivos a la hora de preparar las diferentes actividades. Las fases de la Caza son:

- Idear
- Proponer/elegir.

- Planificar.
- Realizar.
- Evaluar.
- Celebrar.

Una parte muy importante de la educación por la acción, es el ejemplo entre iguales, teniendo un papel muy importante los lobatos de tercer año (normalmente Seiseneros y Subseiseneros), de los que el resto de lobatos tomará ejemplo y en los que se apoyará para poder evolucionar correctamente.

2.2.7 Vida en la Naturaleza

Es el marco en el que se realizan muchas actividades. Es un entorno especial en el que los lobatos podrán disfrutar sus actividades. En esta edad se produce una fuerte necesidad de socialización, siendo la naturaleza un espacio que contribuye a la colaboración entre ellos, fomenta las relaciones espontáneas y contribuye al esfuerzo para lograr objetivos comunes. Es un espacio de experimentación personal que favorece el desarrollo cognitivo, la curiosidad y la observación. Finalmente es un ámbito donde el desarrollo espiritual se ve especialmente favorecido.

También es momento importante en el que desarrollar el trabajo en Seisena, y el modo de vida en la naturaleza, trabajando la austeridad, la sencillez y la vida fuera del entorno familiar.

Las actividades en relación con la naturaleza pueden también desarrollarse en los parques y otras zonas verdes de la ciudad.

2.3. Las Actividades en Lobatos

Se presenta a continuación, el modelo de actividades para la Rama debiéndose tener en cuenta que la temporalización de unas 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 el parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.

2.3.1 Reuniones

- **Actividad individual:** la actividad individual servirá para que el niño pueda desarrollar sus Aullidos fuera del ambiente de la Manada y para que pueda preparar las actividades de las que sea responsable el día que le corresponda, tanto las individuales como las de Pequeño Grupo. Dentro de la actividad individual se encuentra la Buena Acción, que es un inicio en el hábito de servicio que deben de llegar a ser diarios. Para realizar al Buena Acción, el lobato deberá de ayudar a quien pueda necesitarlo en su vida diaria o dentro del grupo y al

hacerlo, se hará un pequeño nudo en una de las puntas de la pañoleta como símbolo de la Buena Acción realizada.

- **Reunión con el responsable:** una vez al trimestre de 15-20 minutos aproximadamente. Será importante el papel del responsable en el acompañamiento al progreso personal.
- **Reuniones de Seisena:** serán unos 20 minutos al principio de la reunión semanal, no siendo obligatorio hacerlo en todas las reuniones. En ese tiempo, el Pequeño Grupo evaluará entre iguales el progreso personal de cada miembro de la Seisena, hablando de los Aullidos, aconsejándole, y evaluando si ha superado la Lección que se había propuesto. Se trabajará en ese tiempo por Seisenas los pequeños proyectos (presentación de Caza, actividades de las que se responsabilizó a la Seisena,...) para la buena marcha de la Manada.
- **Reuniones de Manada:** se realizará una a la semana. En esas reuniones se desarrollarán actividades de Manada, preparación de actividades futuras y diferentes juegos educativos.
- **Descanso:** se hará un descanso de reunión mensual para favorecer la conciliación Familia-Scout. Sería bueno coincidir estos descansos con los puentes y fiestas.

2.3.2 Salidas y Acampadas

- **Salidas de Seisena:** No se realizar salidas de pequeño Grupo porque se priorizan las de Unidad.
- **Salidas de Manada:** Se aconseja una salida mensual como mínimo.
- **Acampadas de Seisena:** En esta Rama no se realizan acampadas de Pequeño Grupo, se prioriza la Unidad.
- **Acampadas de Manada:** Se recomienda realizar acampadas de Unidad de fin de semana y se intentará realizar una al trimestre.
- **Salidas y acampadas de Grupo:** Se realizará al menos la Salida/Acampada de Pasos.

2.3.3 Campamentos

Se realizarán campamentos trimestrales, que suelen ser los siguientes:

- **Campamento de Navidad:** campamento opcional, puede ser acampada o salida, con una duración aproximada de 3 o 4 días. Se recomienda desarrollarla junto al resto de Unidades para celebrar la Navidad.
- **Campamento de Semana Santa:** campamento de Unidad, con una duración aproximada de 4 o 5 días en Semana Santa.
- **Campamento de verano:** campamento de Unidad con una duración recomendada entre 7 y 9 días. Objetivos abiertos encaminados a la consecución de objetivos de progreso personal. Es importante que el campamento tenga algún componente de la Caza.

2.3.4 Actividad nacional e internacional

- **Actividad nacional:** será no presencial donde se pondrán en contacto con Manadas de otras provincias para conocer otras realidades dentro de Scouts MSC.
- **Actividad internacional:** será no presencial y se pondrán en contacto con Manadas de otros países para conocer otras realidades dentro del escultismo mundial.

Pueden ser actividades a través de carta, correos electrónicos, e incluso puede haber una videoconferencia para conocerse. El objetivo es hacerles ver desde pequeños la dimensión internacional y nacional del Movimiento sembrando la semilla para que las actividades presenciales que tengan en las Ramas superiores les llamen mucho más la atención.

2.3.5 Consejos

- **Consejo de Roca:** es la Asamblea de la Unidad. Se hará 1 reunión al trimestre en la cual participa toda la Manada. Se evaluará individualmente el funcionamiento de la Manada y se comentará ante el resto de la Unidad. También en este Consejo, los lobatos que quieran adquirir el compromiso lo expresarán ante el resto de la Manada.
- **Consejo de Seiseneros y Subseiseneros:** mínimo 1 reunión al trimestre. Se debe revisar la evolución de la Manada, así como la organización. En el último trimestre de año se hará uno especial con los lobatos de tercera etapa y los que van a pasar a tercera etapa. Este Consejo se recomienda que se realice junto con el responsable.
- **Consejo de Seisena:** se reúne para entregar los símbolos que se dan en el ámbito de la Seisena y para reconocimiento del progreso personal. También para decidir cosas importantes de la Seisena, como elección del Seisenero y Subseisenero.
- **Consejo de Cargos:** en esta unidad no hay dicho Consejo dado que los cargos se irán viendo de forma puntual en caso de necesidad.

2.3.6 Actividades por proyectos definidos

- **Proyectos individuales:** los proyectos individuales son pequeñas actividades que el lobato se propone para desarrollar los objetivos educativos. Esas actividades se las marcan ellos y los van desarrollando en el orden que quieran.
- **Proyectos de Seisena:** sólo realizarán un proyecto cuando tengan que presentar una propuesta por Seisena para elegir la Caza y cuando trabajen juntos para organizar una actividad que se le haya asignado a esa Seisena.
- **Proyectos de Manada:** la Caza. Es el gran juego de la Manada, en ella se plasman los centros de interés de los Lobatos. Tiene diferentes fases en las que se pone de manifiesto el juego institucional. No tiene una duración determinada puesto que es el Consejo de Roca el que la organiza, pero la duración no podrá ser superior a un trimestre. El objetivo de la Caza es facilitar el desarrollo personal de los lobatos.

Las fases son seis:

1. Idear.

2. Proponer y elegir.
3. Planificar.
4. Realizar.
5. Evaluar.
6. Celebrar.

2.3.7 Extrajobs

En esta Rama no se llevarán a cabo extrajobs. Podrán participar sin ningún problema en extrajobs organizados por el Grupo o por alguna otra Rama.

2.3.8 Ceremonias

- **Pasos:** salida de grupo para los pasos de Unidad. En este caso para la Manada se leerá el final del Libro de la Selva como despedida. Tiene su simbología marcada por el libro de la selva.
- **Entrada a la Manada:** se marca dentro de la etapa de Acecho. Primero tendrán una pequeña etapa llamada Acogida, donde conocerán la Rama. Esta subetapa acaba con la entrega del Cuaderno de Caza y la camisa de lobato. Después entrarán a formar parte de una Seisena, pondrán su Huella en el Cuaderno de Caza y se les entregará la pañoleta.
- **Formación de Seisenas:** se realizará al final de la subetapa de Acogida y la ceremonia se realizará junto con la de la Huella.
- **Compromiso:** Compromiso de Lobato, se le dará el Pelaje Marrón y el parche de progreso vacío.
- **Ceremonia de Manada:** la ceremonia no está estipulada como tal, aunque hay una propuesta de ceremonia que se encuentra en el ceremonial de Manada. Después, empezará el tránsito por la Selva poniéndose los Aullidos para cumplir los objetivos de cada territorio. Cada vez que se marque un objetivo se le dará la Huella del animal al que pertenece. Puede marcarse varios objetivos a la vez de diferentes Territorios.
- **Inicio de tercera etapa:** se empezará esta etapa cuando hayan recorrido toda la Selva. Se les dará el Pelaje Gris en una ceremonia secreta solo para los de tercera etapa. También pueden optar al Colmillo de Akela, que es el reconocimiento de toda la Manada a ese lobato. Después realizarán la actividad con Castores y su actividad con Exploradores para realizar el tránsito de Ramas.
- **Despedida:** para preparar la despedida, se irán los Lobatos que están en tercera etapa donde prepararán su Legado, donde darán consejos a los Lobatos que se queden y a los futuros Seiseneros para la buena marcha de la Manada. También prepararán en esa salida la carta de despedida que leerán en la ceremonia de pasos.

2.4. Objetivos educativos

Presentación de los objetivos educativos a los responsables

Área de desarrollo físico: Máxima de Bagheera: *El lobato se conoce, cuida de sí mismo y de la naturaleza.*

Lecciones. Conozco, acepto y cuido mi cuerpo. Evito poner en peligro a los demás. Cuido la naturaleza que es la obra de Dios.

- En relación con uno mismo:
 - Conozco, acepto y cuido mi cuerpo.
- En relación con los demás:
 - Evito poner en peligro a los demás.
- En relación con Dios:
 - Cuido la naturaleza que es la obra de Dios.

Área de desarrollo intelectual: Máxima de Hathi: *El lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos.*

Lecciones. *Mejoro mis capacidades intelectuales y tengo curiosidad por aprender cosas nuevas. Comparto mis conocimientos con todos y aprendo de los de los demás. Comprendo el significado de lo que rezo.*

- En relación con uno mismo:
 - Mejoro mis capacidades intelectuales y tengo curiosidad por aprender cosas nuevas.
- En relación con los demás:
 - Comparto mis conocimientos con todos y aprendo de los de los demás.
- En relación con Dios:
 - Comprendo el significado de lo que rezo.

Área de desarrollo emocional: Máxima de Raksha: *El lobato expresa lo que siente y siempre dice la verdad.*

Lecciones. Soy sincero, reconozco mis emociones y las expreso de una manera adecuada. Soy bondadoso con los demás, me siento parte de las comunidades a las que pertenezco.

- En relación con uno mismo:
 - Soy sincero, reconozco mis emociones y las expreso de una manera adecuada.
- En relación con los demás:
 - Soy bondadoso con los demás.
- En relación con Dios:
 - Me siento parte de las comunidades a las que pertenezco.

Área de desarrollo social: Máxima de Baloo: *El lobato convive en manada y respeta sus normas.*

Lecciones. Descubro y cuido todo lo que me rodea preocupándome por ello. Expreso mi opinión de manera adecuada y respeto a los demás. Trato a todo el mundo como mis hermanos y ayudo como Jesús lo hizo.

- En relación con uno mismo:
 - Descubro y cuido todo lo que me rodea preocupándome por ello.
- En relación con los demás:
 - Expreso mi opinión de manera adecuada y respeto a los demás.
- En relación con Dios:
 - Trato a todo el mundo como mis hermanos y ayudo como Jesús lo hizo.

Área de desarrollo espiritual: Máxima de Hermano Gris: *El lobato siente a Jesús como un hermano.*

Lecciones. Busco momentos de reflexión y silencio. Conozco mi religión y respeto la de los demás. Participo en las celebraciones religiosas.

- En relación con uno mismo:
 - Busco momentos de reflexión y silencio.
- En relación con los demás:
 - Conozco mi religión y respeto la de los demás.
- En relación con Dios:
 - Participo en las celebraciones religiosas.

Área de desarrollo de la personalidad: Máxima de Kaa: *El lobato piensa primero en los demás y ayuda a todos con alegría.*

Lecciones. Me comprometo a cumplir lo que me propongo. Asumo mis responsabilidades con los demás. Entiendo que Jesús quiere lo mejor para mí.

- En relación con uno mismo:
 - Me comprometo a cumplir lo que me propongo.
- En relación con los demás:
 - Asumo mis responsabilidades con los demás.
- En relación con Dios:
 - Entiendo que Jesús quiere lo mejor para mí.

Presentación de los objetivos educativos a los lobatos

- **Máxima de Bagheera: *El Lobato se conoce, cuida de sí mismo y de la naturaleza.***
 - Lecciones: conozco, acepto y cuido mi cuerpo. Evito poner el peligro a los demás. Cuido la naturaleza que es la obra de Dios.
- **Máxima de Hathi: *El lobato tienen los ojos y los oídos bien abiertos.***
 - Lecciones: mejoro mis capacidades intelectuales y tengo curiosidad por aprender cosas nuevas. Comparto mis conocimientos con todos y aprendo de los de los demás. Comprendo el significado de lo que rezo.

- **Máxima de Raksha: *El Lobato expresa lo que siente y siempre dice la verdad.***
 - Lecciones: soy sincero, reconozco mis emociones y las expreso de una manera adecuada, soy bondadoso con los demás, me siento parte de las comunidades a las que pertenezco.
- **Máxima de Baloo: *El Lobato convive en manada y respeta sus normas.***
 - Lecciones: descubro y cuido todo lo que me rodea preocupándome por ello. Expreso mi opinión de manera adecuada y respeto a los demás. Trato a todo el mundo como mis hermanos y ayudo como Jesús lo hizo.
- **Máxima de Hermano Gris: *El Lobato siente a Jesús como un hermano.***
 - Lecciones: busco momentos de reflexión y silencio. Conozco mi religión y respeto la de los demás. Participo en las celebraciones religiosas.
- **Máxima de Kaa: *El Lobato piensa primero en los demás y ayuda a todos con alegría.***
 - Lecciones: me comprometo a cumplir lo que me propongo, asumo mis responsabilidades con los demás, entiendo que Jesús quiere lo mejor para mí.

3 Rama Exploradores

3.1. Presentación de la Rama

Edades

La Rama de Exploradores comprende las edades de 12, 13 y 14 años, que corresponden a los cursos de 1º, 2º y 3º de la ESO del sistema educativo formal actual.

Encuadre simbólico de la Rama Exploradores

Los Exploradores salen del mundo imaginario de Seonee para explorar el mundo real, emulando a los grandes exploradores de la historia.

El Camino de Santiago es el marco simbólico en las ceremonias, siendo el punto final del camino de Exploradores el cabo Finisterre y su faro, que simboliza la Rama de Pioneros.

Documentos propios de Exploradores

Cuaderno del Explorador.

Diario del Peregrino.

Cuaderno del responsable.

Ceremonial de Exploradores.

3.2. Elementos del Método

3.2.1. Marco simbólico

Breve introducción e importancia

Al igual que en el resto de Ramas, con el paso a una Rama superior el marco simbólico propuesto va perdiendo componente imaginario y gana fuerza el mundo real. Este cambio probablemente sea más intenso en el paso de Lobatos a Exploradores.

Los exploradores salen del mundo imaginario de Seonee para explorar el mundo real, emulando a los grandes exploradores de la historia como Neil Armstrong, Edmund Hillary y Tenzing Norga, Jane Goodall, Roald Amundsen, Valentina Tereshkova, Juan Sebastián Elcano, Amelia Earhart, y muchos otros más.

Conociendo bien los Rumbos de la Rosa de los Vientos, aprenderán a descubrir, explorar y orientarse durante su paso por Exploradores, y realizarán Aventuras y Misiones en la etapa junto a sus compañeros de Patrulla y Tropa.

El Camino de Santiago será el marco imaginario en las ceremonias, siendo el punto final del camino de Exploradores el maravilloso cabo Finisterre y su faro.

El marco simbólico propuesto para la Rama Exploradores, debido a la edad de los scouts, no contempla el uso de personajes de ficción como en Ramas anteriores. No obstante, no cierra la posibilidad de que, atendiendo a la temática de cada una de las Aventuras, puedan utilizarse personajes para ayudar en el desarrollo de la misma.

Patrón

El patrón de los Exploradores es Santiago el Mayor que se celebra el 25 de julio. Si hay algún Apóstol que sintamos cercano y que es ejemplo de buen explorador es Santiago. Fue uno de los primeros Apóstoles a los que Jesús llamó, pidiéndole que le siguiera, cambiando desde ese momento su vida y descubriendo quién era y cuál era su vocación.

Herramientas

- **Cuaderno de Explorador:** libro guía del paso por la Rama para el explorador. A él acuden los Exploradores para ir descubriendo y aprendiendo los momentos y procesos de la Rama.
- **Diario del Peregrino:** libro personal de progresión y actividades del Explorador. En él, cada explorador podrá ir apuntando sus hitos, progreso, Aventuras, Misiones y otras actividades a lo largo de su tránsito por la Rama.
- **Cuaderno del Responsable:** libro guía para el responsable. En él, el responsable encontrará soporte para su labor de acompañante, y le ayudará a conocer los mecanismos de la Rama para ayudar a su vez a los exploradores.
- **Ceremonial de Exploradores:** guías para la realización de las diferentes ceremonias, que están preparadas para ser dirigidas siempre por los propios exploradores.
- **Otros documentos y anexos:** cabe la posibilidad de crear materiales adicionales y anexos para apoyar la labor de los exploradores y los responsables, intentando siempre que no haya una excesiva documentación.

Glosario de términos

- Patrulla: Pequeño Grupo
- Tropa: Gran Grupo, conjunto de varias Patrullas
- Aventura: proyecto realizado en Patrullas
- Misión: proyecto realizado en Tropa.
- Rumbo/s: sistema de simbolización de progresión personal propuesto para Exploradores.
- Carta de Exploración: compromiso que asume el Explorador, una vez finalizada la primera etapa (Descubrimiento).

Visualización del progreso

1ª Etapa, de integración: Descubrimiento.

Conocimiento de la Tropa y las Patrullas.

- Acogida: ceremonia de integración en Patrulla y asunción de primer cargo. Entrega de uniforme y del Cuaderno del Explorador y el Diario del Peregrino.
- Primeros pasos: tránsito por el Rumbo Sur y primera Misión.
- Compromiso: ceremonia de firma de la "Carta de Exploración" (simbolizado por la Flor de Lis del centro de la insignia de la Rosa de los Vientos y por la insignia para la pañoleta).

2ª Etapa, de desarrollo: Exploración. Tránsito por los objetivos. Corresponde con los Rumbos laterales (SE, E, NE, SO, O, NO).

- Vida en las Patrullas realizando las Aventuras y asumiendo Cargos.
- Vida en la Tropa realizando Misiones y campamentos.

- Ceremonia de Orientación.

3ª Etapa, de transición: Orientación. Tránsito por el Rumbo Norte, con sus tres objetivos (ser ejemplo, conocer a los Pioneros y descubrir su vocación) y simbolizado por el tramo del Camino entre Santiago y Finisterre.

- Paso de Rama a Pioneros

3.2.2 Promesa y Ley

Ley

Principios del Explorador:

El explorador cree en Dios y le es fiel.

El explorador construye un mundo mejor y es un buen ciudadano.

El explorador aprende saliendo a descubrir el mundo que le rodea.

Virtudes del Explorador:

Lealtad.

Abnegación.

Pureza.

Promesa: Firma de Carta de Exploración.

Una vez transitada la Primera Etapa (Descubrimiento) y habiendo alcanzado los otros dos objetivos del Rumbo Sur, el explorador está listo para comprometerse delante de su Patrulla y Tropa. Este compromiso se materializa a través de la Firma de la Carta de Exploración, realizada en la propia Ceremonia de la Firma.

Texto de la Carta de Exploración:

Yo,..... (nombre) conozco los objetivos de la Rama y quiero pertenecer a ella.

Por eso, como explorador, con la ayuda de mi Patrulla y con el fin de transformar mi entorno en un lugar mejor me comprometo a:

Crear en Dios siéndole fiel;

A construir un mundo mejor y ser buen ciudadano y;

Aprender saliendo a descubrir el mundo que me rodea con una actitud de lealtad, abnegación y pureza.

Lema: *¡Siempre Alerta!*, que sintetiza la actitud de los exploradores frente a la vida, siempre preparados para la acción, siempre preparados para la exploración.

3.2.3 Vida en Pequeño Grupo

La Tropa se divide en Patrullas que deben ser históricas y a las que los jóvenes se incorporan de forma natural, es decir de acuerdo a la afinidad, amistades, etc., con un número ideal de entre 6 y 8 miembros. La Patrulla será el ámbito de actividad principal, autogestionada, y contará con el acompañamiento y refuerzo de un responsable. El número recomendable de Patrullas que forman la Tropa será de entre 2 y 5. Para un número mayor se considerará dividir la Tropa en dos para un mejor funcionamiento.

Las responsabilidades están repartidas en cargos, asumiendo el explorador cada año un nuevo cargo de mayor responsabilidad.

Los cargos son: Guía, Subguía, Secretario, Tesorero, Intendente, Cocinero, Reportero y/o Sanitario.

Es importante reseñar que si bien estos 8 cargos son los considerados habituales, las circunstancias de la Patrulla, la Tropa y los proyectos que se desarrollen en ellas pueden sugerir la creación de nuevos cargos, evitando en cualquier caso la sobrecarga de responsabilidades para el explorador.

3.2.4 Progreso Personal

Para explicar este apartado se va a hacer uso de un marco temporal para facilitar la comprensión del Progreso Personal. Este marco temporal lo dividiremos en 3 etapas:

1ª Etapa, de integración: Descubrimiento. (Los tres primeros meses de la Ronda Solar).

- **Acogida: Exploraciones Iniciales.** En la primera etapa, el Explorador comienza su integración en la Tropa de Exploradores conociendo a sus compañeros, y empezando a decidir en qué Patrulla le gustaría estar por afinidad e intereses. Estas reuniones y actividades las conocemos como Exploraciones Iniciales.
- **Primeros pasos: Integración en Patrulla.** En la acampada de Patrullas del primer trimestre el explorador decide junto a sus compañeros, la Patrulla de la que entrará a formar parte.

Rumbo Sur: Una vez que entra a formar parte de una Patrulla, el explorador comienza a transitar por su primer Rumbo, que tiene tres objetivos:

- Integrarse en una Patrulla.
- Conocer la Rama y lo que se espera de él.
- Firmar la Carta de Exploración.

El viento asociado a este Rumbo es el viento Mediodía, y su lema es "*Descubre Exploradores*". Firma de la Carta de Exploración. El momento final de la etapa es aquel en el que el explorador decide seguir explorando junto a sus compañeros y firma su Compromiso delante de su Patrulla y su Tropa.

2ª Etapa, de desarrollo: Exploración. Es desde la Firma de la Carta de Exploración hasta Semana Santa del último año.

Esta etapa comienza una vez firmada la Carta de Exploración. A lo largo de los trimestres se realiza el tránsito de objetivos educativos. Esta progresión se realiza esencialmente a través de las diferentes actividades y proyectos (Aventuras y Misiones), con el tránsito de los Rumbos laterales (NE, E, SE, NO, O, SO) y con la actividad cotidiana del Explorador.

Los Rumbos laterales: en cada Rumbo lateral, al Explorador se le propone alcanzar tres de los objetivos finales con su labor en la Aventura, las Misiones, el cumplimiento de su cargo y todas las actividades que realice dentro y fuera de la actividad scout.

Los Rumbos, incluyendo el Rumbo Sur (propio de la etapa de Descubrimiento) y el Norte (propio de la etapa de Orientación) se simbolizan con un viento y un lema relacionado con los objetivos del rumbo.

- **En relación con uno mismo:**
 - **Rumbo SE (Siroco):** Descubro quien soy.
 - Conozco y acepto mi cuerpo, y me esfuerzo por cuidarlo.
 - Identifico, controlo y expreso mis emociones con naturalidad.
 - Soy consciente qué es lo que me motiva y me interesa, y me planteo en qué quiero profundizar.
 - **Rumbo NO (Mistral):** Demuestro lo que valgo.
 - Aporto soluciones creativas y mi opinión a los problemas del día a día.
 - Soy parte activa de los grupos a los que pertenezco.
 - Descubro que Dios está a mi lado en las cosas que hago cada día y actúo en consecuencia.
- **En relación con los demás:**
 - **Rumbo E (Levante):** Respeto a los demás.
 - Respeto las diferencias de los demás.
 - Participo aportando mi punto de vista de manera crítica y respetando las opiniones de los demás.
 - Soy respetuoso, leal y sincero en mis relaciones con los demás.
 - **Rumbo O (Poniente):** Conozco mi entorno.
 - Conozco las razones por las que estoy de acuerdo con los grupos a los que pertenezco y tengo criterio para decidir qué está bien y qué está mal.
 - Soy capaz de ver qué cosas se pueden mejorar en mi entorno y hago lo que esté en mis manos para conseguirlo.
 - Conozco las semejanzas y diferencias de mi religión con otras religiones y creencias, y las respeto.
- **En relación con Dios:**
 - **Rumbo NE (Gregal):** Tengo a Jesús presente.
 - Me encuentro con Jesús a través de la oración.
 - Como Jesús, estoy alerta con aquellos que más necesitan mi ayuda y me ofrezco a ellos.
 - Quiero a los demás como hermanos porque todos somos hijos de Dios.
 - **Rumbo SO (Garbino):** Mejoro el mundo con la ayuda de Dios.
 - Utilizo de manera responsable los recursos naturales.
 - Encuentro las razones por las cuales creo en mi religión y profundizo las dudas que me surjan.

- Asumo como propios los valores del evangelio y los empleo en construir un mundo mejor.

Eventualmente, al menos dos veces por trimestre, los Exploradores se reunirán para evaluar en Patrulla todos los ámbitos de acción del Explorador: Rumbos, Aventuras, cargos, etc. Siempre con el acompañamiento de un responsable pero evitando un excesivo intervencionismo en la actividad.

Durante el tercer trimestre de cada Ronda, se realizará una actividad con los lobatos de Tercera Etapa, en la que éstos saldrán de Seonee para conocer el Poblado del Hombre y descubrir la Flor Roja. Los Exploradores prepararán una reunión o salida con actividades para ello.

Al finalizar esta etapa, se celebra la Ceremonia de Orientación, en la que el Explorador comienza su despedida de la Rama iniciando el camino hacia Pioneros, simbolizado por el tramo del Camino desde Santiago de Compostela a Finisterre.

3ª Etapa, de transición: Orientación.

Una vez que los Exploradores han partido de Santiago, comenzarán el tránsito por el Rumbo Norte camino de Pioneros, con tres objetivos (resumidos en lemas) para esta etapa.

- Ser ejemplo (ante el resto de Exploradores).
- Conocer Pioneros.
- Descubrir la vocación (del Explorador).

El viento asociado a este Rumbo es el viento Tramontana, y su lema es *“Orienta tu camino”*.

Los Exploradores de Tercera Etapa realizarán una actividad con los Pioneros de Segunda Etapa en la que conocerán a los que van a ser sus compañeros la Ronda siguiente.

Una vez finalizada esta etapa, se produce el paso de Rama a Pioneros, despidiéndose de los compañeros que deja en Exploradores para conocer nuevos desafíos en Pioneros.

3.2.5 Acompañamiento adulto

En Exploradores, se hace un acompañamiento no directivo (como espectador activo). El adulto ayuda a cohesionar las ideas y proyectos de las Patrullas y de la Tropa. El número ideal, aunque no por ello obligatorio, es de tantos responsables como número de Patrullas formen la Tropa. Durante la realización de las Aventuras de Patrulla, habrá un responsable de referencia por cada una de ellas pero sólo mientras dure la actividad.

Una de las principales funciones del adulto es el acompañamiento al progreso personal de los jóvenes. Se hará mediante observación y entrevistas individuales, trimestralmente, o cuando situaciones especiales lo aconsejen, de forma natural, apoyando y animando al joven en su desarrollo y aconsejándole sobre los puntos a mejorar, las formas de alcanzar objetivos, y las revisiones personales. No debe asociarse de forma permanente un responsable a cada joven, aunque para determinados períodos de tiempo si puede centrarse el apoyo de manera personalizada.

3.2.6 Educación por la acción

La educación por la acción en Exploradores tiene como referencia cualquier momento de la vida del joven, siendo de especial relevancia toda la actividad que realiza dentro del tiempo scout. Cualquiera de sus actividades (desde el compromiso a una salida o a un juego en los locales) tienen como objetivo ayudar al joven a desarrollar su progreso personal.

En todas las actividades el joven ha de ser protagonista, y las actividades deben partir de la iniciativa propia, del Pequeño Grupo o de la Unidad. Los responsables pueden, puntualmente, proponer actividades para profundizar en temas concretos. Estas actividades deberán tener el visto bueno de los exploradores. Se consideran algunas actividades programadas, las cuales deben en cualquier caso tener un contenido, una estructura y un objetivo que resulte de interés para los jóvenes (Promesas, campamentos de verano, etc.). Algunas de ellas pueden generarse a partir de proyectos, a pesar de estar referenciadas en el programa. El programa deja abiertos los modelos para algunas de estas actividades (campamentos de verano, salidas definidas, etc.).

Por las características del programa tienen especial relevancia las actividades enmarcadas en proyectos concretos, tanto por su estructura, como por la más fácil visualización de los objetivos.

Los proyectos característicos en la Rama Exploradores son:

- **La Aventura:** Son proyectos de Patrulla, con una extensión no muy larga (uno o dos meses, para evitar que los exploradores pierdan interés en las mismas) en los que los miembros de la Patrulla deciden explorar sobre un tema que les interese. En este proyecto, los exploradores pasarán por todas las fases de proyecto:
 1. Idear.
 2. Proponer / elegir.
 3. Planificar.
 4. Realizar.
 5. Evaluar.
 6. Celebrar.

Organizando responsabilidades en base a cargos, salidas, actividades, etc.

- **La Misión:** Son proyectos de Tropa, de extensión corta (dos o tres fines de semana). Los Exploradores deciden hacer una acción de servicio en su comunidad (proyecto de acción social o de acción en la naturaleza). Las fases de una Misión son:
 1. **Identificar la necesidad:** cuando se trata de desarrollar un proyecto de servicio, la primera fase es detectar alguna necesidad que preocupe. Para ello hay estar siempre pendientes de lo que ocurre alrededor y saber recoger la información necesaria. Las ideas de posibles Misiones saldrán de los Consejos de Patrullas y se propondrán en la Asamblea de Exploradores para su elección.

2. **Planificar la actuación:** una vez elegida la Misión en la Asamblea de Exploradores que se quiere realizar se tiene que preparar y planificar. Para ello se establecerán distintos comités donde prepararán en detalle la Misión (actividad, objetivos, programación, presupuesto,...) Hay que tomar en consideración los distintos cargos pues puede ser muy efectivo crear comités de cargos para determinadas cosas como el presupuesto (tesoreros), la comida (cocineros), etc.
3. **Actuar:** esta fase consiste en llevar a cabo todo lo planificado. Se hará en Unidad y para ello debe dedicarse uno o dos días si se hace en una acampada.
4. **Aprender y mejorar:** para valorar lo que han hecho y si han cumplido los objetivos que se han propuesto, se lleva a cabo una evaluación de todo el trabajo, primero en Consejo de Patrulla y después en Asamblea de Exploradores. La revisión debe hacerse con espíritu crítico positivo, valorando especialmente lo que ha salido bien, y extrayendo enseñanzas de lo que ha salido un poco peor.
5. **Contarle al Mundo:** las Misiones realizadas pueden servir de inspiración a otros exploradores, para mejorar la experiencia vivida, para crear sinergias con otros, o para mostrarle a todo el mundo lo que los scouts son capaces de hacer. Se deben buscar formatos, canales o algún soporte para comunicar lo que se ha hecho y lo que se ha conseguido, incluyendo de igual modo, las propuestas de futuro.
6. **Celebrar:** todos juntos celebrarán que han realizado la Misión, que se han divertido y que han aprendido con ella. Lo pueden hacer de alguna forma especial, con una actividad, una pequeña merienda, o de la mejor forma que se os ocurra, incluyendo a Dios en la misma dándole las gracias por los éxitos y pidiéndole ayuda para no repetir los errores.

3.2.7 Vida en la naturaleza

La naturaleza deberá ser el marco de referencia principal de las actividades de Exploradores. Es el marco donde los exploradores podrán realizar su objetivo principal de "explorar" y que les ayudará a conocer y descubrir mejor el mundo que le rodea.

Es además el mejor lugar para el encuentro con Dios, donde mejor se puede contemplar y disfrutar su obra.

Se buscará la manera de que los exploradores hagan el máximo de reuniones, salidas y proyectos en la naturaleza o fuera de los locales, ya que eso despertará en ellos el gusto por las actividades en el exterior evitando el acomodamiento.

3.3 Las actividades en Exploradores

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 el parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.

3.3.1 Reuniones

- **Actividad individual:** es la actividad que desarrolla el explorador dentro o fuera del tiempo scout para tareas propias de su cargo, encomendadas para la preparación de proyectos, dedicadas al progreso personal, y en general a las diversas responsabilidades de Patrulla. Se llevará a cabo durante 1 hora a la semana aproximadamente. En la tercera etapa serán más horas.
- **Reuniones con responsable:** se dedicará como mínimo $\frac{1}{2}$ o 1 hora al trimestre para evaluar el progreso personal.
- **Reuniones de Patrulla:** las reuniones en Patrulla no están temporalizadas, pero deben darse siempre que sea posible, ya que es el Grupo de referencia fundamental en Exploradores. Contarán siempre con la presencia un responsable que les acompañe. Se dedicarán a realizar y evaluar la marcha de la Aventura, los Rumbos, a jugar, etc. Se dedicarán 1 o 2 horas al mes a la evaluación del Progreso Personal dentro del pequeño Grupo.
- **Reuniones de Tropa:** debe haber una cada 2 semanas, aproximadamente, aunque no necesariamente se dedique todo el tiempo de la reunión a la actividad en Tropa, sino parte de ella o momentos concretos. Como mínimo 1 reunión al mes. Se dedicarán a las Misiones, preparación de salidas y campamentos, etc.
- **Descansos:** se hará un descanso de reunión mensual para favorecer la conciliación Familia-Scout. Sería bueno coincidir estos descansos con los puentes y fiestas.

3.3.2 Salidas y acampadas

- **Salidas y acampadas de Patrulla:** como mínimo una salida y/o una acampada al trimestre, siempre con el acompañamiento de un responsable.
- **Salidas y acampadas de Tropa:** siempre que se pueda, mínimo una al trimestre.
- **Salidas y acampadas de Grupo:** se realizará, al menos, la Salida/Acampada de Pasos.

3.3.3 Campamentos

- **Campamento de Navidad:** campamento con una duración aproximada de 3 o 4 días. Se recomienda desarrollarla junto al resto de Unidades para celebrar la Navidad.
- **Campamento de Pascua:** campamento de Unidad, con una duración de 3 a 5 días en Semana Santa. Se potenciarán los momentos y actividades en Patrullas.

El campamento de Navidad y Semana Santa son elegibles, debiendo realizarse como mínimo uno de los dos. En caso de no realizarse cualquiera de ellos, debe realizarse una salida o acampada en su lugar para celebrar los cambios de etapa correspondientes.

- **Campamento de verano:** es un campamento de Unidad de duración recomendada de 7 a 9 días. En caso de no ser viable puede hacerse con otras Unidades, preferiblemente de Exploradores de otros Grupos. En caso de hacerse con el propio Grupo se primará la vida por Patrullas y Tropa frente a las actividades de Grupo.

3.3.4 Actividad nacional e internacional

- **Actividad nacional:** una vez cada tres años, se celebrará un campamento nacional para todos los Exploradores: "El Camporee".
- **Actividad internacional:** se intentará hacer alguna actividad de carácter internacional, presencial o no, a lo largo de la etapa. Además, se potenciará la acogida de Patrullas internacionales en la celebración del Camporee.

3.3.5 Actividades por proyectos definidos

- **Proyectos individuales:** no hay, más allá de las actividades propias del Cargo y de las responsabilidades asignadas para el desarrollo de los proyectos de pequeño Grupo y Unidad.
- **Proyectos de Patrulla:** la Aventura. Proyecto de entre uno y dos meses de duración. Se realizarán dos por Ronda (una en el segundo y otra en el tercer trimestre). Las Aventuras deben responder al interés de los propios integrantes de la Patrulla por lo que debe ser una propuesta que parta de los propios Exploradores, no de los responsables. Es imprescindible que la Aventura sirva para cumplir alguno de los objetivos de progreso personal incluido en el Rumbo elegido por el Explorador, además, deben ser ellos los que revisen la marcha de la Aventura y su progreso.

Las fases de una aventura son:

1. Idear.
2. Proponer / elegir.
3. Planificar.
4. Realizar.
5. Evaluar.
6. Celebrar.

Ejemplos: Pueden hacerse juegos, visitas a museos, a planetarios o incluso organizar una marcha para ver una lluvia de estrellas. Otra temática puede ser acerca de la naturaleza de su entorno, visitando un jardín botánico, haciendo un herbario o un taller de anillado de aves. Se puede montar un circo aprendiendo a construir sus propios malabares, a usarlos, inventarse una actuación y luego representarla en público.

- **Proyectos de Tropa:** la Misión. Proyecto de duración corta, de dos a tres fines de semana. Su finalidad principal es la de hacer un servicio en su entorno. El número ideal es una por trimestre, siempre que sea posible.

Las fases de una Misión, como todo proyecto de servicio son:

1. Identificar la necesidad.
2. Planificar la actuación.
3. Actuar.
4. Aprender y mejorar.

5. Contarle al Mundo.

6. Celebrar.

Para los puntos 1 y 2, se dedicarán uno o dos fines de semanas, y para los 3 y 4 otro fin de semana. El punto 5 no se temporaliza, aunque siempre se tendrá presente.

Ejemplos: conocer y colaborar con una protectora de animales, limpieza de un río o una playa, coger guitarras e ir a animar la tarde a un centro de día, preparar pasteles o sándwiches e ir a repartirlos a personas que lo puedan necesitar, construir casas para pájaros e ir a colocarlas a un parque o bosque, etc.

3.3.6 Consejos

- **Consejo de Exploración (guías, subguías y kraal de Exploradores):** vínculo existente entre las Patrullas y con el kraal. Evaluación de la Unidad en grupo reducido y manteniendo informados a los demás de las actividades y funciones realizadas por cada Patrulla.
- **Asamblea de Exploradores:** al menos se realizará una al principio y otra al final del trimestre preferiblemente. Para proponer nuevas Misiones, se revisarán y evaluarán las anteriores. Programación de actividades de Unidad.
- **Consejo de Patrulla:** evaluación de todas las actividades realizadas a nivel de Patrulla. Resolución de conflictos y situaciones problemáticas dentro de la Patrulla. Revisión de progreso personal de los exploradores de la Patrulla. Toma de decisiones que involucren a la vida en pequeño grupo. Revisión de Ley y Promesa individual, Cargos, Rumbos, Aventura...
- **Consejo de Cargos (Tesorero, Secretario,...):** cuando sea necesario, los exploradores se juntarán por cargos para tratar temas de la Tropa como pueden ser la preparación de un campamento, una Misión, etc. Es recomendable el acompañamiento de un responsable para ayudar en la toma de decisiones y en la evaluación de los temas tratados.

3.3.7 Extrajobs

Pueden proponerse como medio para ayudar a financiar actividades, pero no pueden ser un fin en sí mismo y convertirse en la actividad principal de la Tropa o la Patrulla.

3.3.8 Ceremonias

- **Pasos:** salida de pasos a principio de Ronda. Existen tres momentos: despedida de los exploradores que dejan la Tropa, el paso de Ramas propiamente dicho y la acogida a los nuevos exploradores.
- **Entrada a la Tropa:** acampada de Patrullas, donde los nuevos exploradores entrarán a formar parte de una de las Patrullas ya constituidas.
- **Formación de las Patrullas:** firma del texto de Aceptación de Patrulla, que firman el Explorador y la Patrulla de la que va a entrar a formar parte.
- **Compromiso:** velada de firma de la Carta de Exploración. Se simbolizará con la Flor de Lis en la Rosa de los vientos.
- **Inicio de tercera etapa:** Ceremonia de Orientación y Rumbo Norte.

- **Despedida:** despedida en la salida de Pasos de Rama de inicio de Ronda.

3.4. Objetivos educativos

3.4.1 Presentación de los objetivos educativos para los responsables y para los exploradores

Los objetivos en esta Rama se presentan directamente a los exploradores.

Área de desarrollo físico:

- En relación con uno mismo:
 - Conozco y acepto mi cuerpo, y me esfuerzo por cuidarlo.
- En relación con los demás:
 - Respeto las diferencias de los demás.
- En relación con Dios:
 - Utilizo de manera responsable los recursos naturales.

Área de desarrollo intelectual:

- En relación con uno mismo:
 - Aporto soluciones creativas y mi opinión a los problemas del día a día.
- En relación con los demás:
 - Participo aportando mi punto de vista de manera crítica y respetando las opiniones de los demás.
- En relación con Dios:
 - Encuentro las razones por las cuales creo en mí religión y profundizo en las dudas que me surjan.

Área de desarrollo emocional:

- En relación con uno mismo:
 - Identifico, controlo y expreso mis emociones con naturalidad.
- En relación con los demás:
 - Soy respetuoso, leal y sincero en mis relaciones con los demás.
- En relación con Dios:
 - Quiero a los demás como hermanos porque todos somos hijos de Dios.

Área de desarrollo social:

- En relación con uno mismo:
 - Soy parte activa de los Grupos en los que pertenezco.
- En relación con los demás:
 - Soy capaz de ver qué cosas se pueden mejorar en mi entorno y hago lo que esté en mis manos para conseguirlo.
- En relación con Dios:
 - Como Jesús, estoy alerta con aquellos que más necesitan mi ayuda y me ofrezco a ellos.

Área de desarrollo espiritual:

- En relación con uno mismo:
 - Descubro que Dios está a mí lado en las cosas que hago cada día y actúo en consecuencia.
- En relación con los demás:
 - Conozco las semejanzas y las diferencias de mi religión con otras religiones y creencias, y las respeto profundamente.
- En relación con Dios:
 - Me encuentro con Jesús a través de la oración.

Área de desarrollo de la personalidad:

- En relación con uno mismo:
 - Soy consciente qué es lo que me motiva y me interesa, y me planteo en qué quiero profundizar.
- En relación con los demás:
 - Conozco las razones por las que estoy de acuerdo con los Grupos a los que pertenezco y tengo criterio para decidir qué está bien y que está mal.
- En relación con Dios:
 - Asumo como propios los valores del evangelio y los empleo en construir un mundo mejor.

4. Rama Pioneros

4.1 Presentación de la Rama

Edades

La Rama de Pioneros comprende las edades de 15, 16 y 17 años, que corresponde 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.

Encuadre simbólico de la Rama Pioneros

La Travesía: Finalizado el Camino de Santiago y llegados a Finisterre los jóvenes comienzan su gran travesía llena de lugares por descubrir y de desafíos que superar. La Rama de Pioneros es un punto intermedio entre el marco de la exploración y el mundo real, donde se llevan a cabo pequeñas incursiones. Todo esto está enmarcado en el mundo de la navegación.

Documentos propios de Pioneros

Manual de Pioneros.

Cartas de navegación (anexos).

Cuaderno del Responsable.

4.2 Elementos del Método

4.2.1 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 ayudará 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.

Herramientas

- **Manual de Pioneros y Cartas de navegación:** guía con la que cuenta el Pionero durante su paso por la Rama. En él encontrará todos los recursos y las herramientas necesarias de una forma resumida, pero adaptados a jóvenes capaces de entender y razonar la información.
- **Cuaderno del responsable:** En él estará detallada la metodología de la Rama de una forma más extensa, incluyendo distintas herramientas que les puedan ayudar en el día a día de las actividades realizadas.

Glosario de términos

- **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.

Visualización del progreso

1ª Etapa, de interacción: 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 4 proyectos Individuales, “Desafíos”, al inicio de cada una de ellos incorporando a la insignia del faro 4 insignias de nudos que marcan los 4 puntos cardinales en representación de los 4 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 Piocamp (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 Piocamp.

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 escultismo 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.

4.2.2 Promesa y Ley

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.

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.*

4.2.3 Vida en Pequeño Grupo

Los Pequeños Grupos son llamados Equipos y se propone que estén formados por entre 5 y 8 jóvenes que pueden ser de tres generaciones distintas (se adaptarán a cada realidad). 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. Es decir, cuando un joven entre en la Rama de Pioneros se encontrará con los Equipos ya formados que perduran a lo largo de los años y tendrá la opción de elegir a cual quiere incorporarse o por el contrario formar su propio Equipo junto a otros jóvenes.

Al igual que se pueden formar Equipos nuevos, también puede ocurrir que otros Equipos se disuelvan. Esto puede ocurrir por varias razones, porque no se incorporen nuevos jóvenes y los que forman el Equipo terminen su tercera etapa, que algún Equipo pierda miembros y si no se incorporan ningún joven nuevo haya que reestructurar los Equipos o por otras razones.

La unión de varios Equipos forma la Unidad, denominada "Avanzada de Pioneros". Lo recomendable es que cada Unidad de Pioneros esté formada por entre 2 y 5 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, por lo que se constituye cada año.

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 Sanitarios y Responsables del material. Se podrán crear cargos específicos para proyectos concretos.

4.2.4 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 3 etapas:

1ª Etapa, integración: Soltando Amarras. ("3 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 3 o 4 reuniones.
- **Primeros pasos:** pasadas esas 3 o 4 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 4-5 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 esculatismo, 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 de uniforme, teniendo también la posibilidad de colocar otra insignia en el pico de su pañoleta que le recuerde su compromiso permanente con el esculatismo, 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 3 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 las Descubiertas de Equipo y 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.

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.

Proyectos Individuales en base a las áreas vocacionales: la novedad en relación a las Ramas anteriores es la iniciación a la realización de proyectos individuales. En las acciones realizadas para lograr sus objetivos, así como las diferentes Descubiertas de Equipo y Avanzada, al pionero le pueden surgir ciertas inquietudes relacionadas con las 4 áreas o ámbitos vocacionales. Para afrontar estas inquietudes, el joven se planteará distintos "Desafíos" a lo largo de la 2ª etapa, que serán representados mediante una insignia al

comienzo de los mismos. Estos Desafíos tienen un componente claro de servicio. El tiempo dedicado a ellos no debe ser excesivo (orientativamente entre 15-20 horas por proyecto). Las insignias relacionadas con cada Desafío, y la orientación de cada uno de ellos, son las siguientes:

- **Desafío del ámbito vocacional profesional (nudo plano).** Se le propone al pionero que realice alguna labor de servicio en aquello que le gusta o cree que puede llegar a gustarle a nivel profesional. No se trata de que realice lo primero que se le ocurra o de probar por probar, debe dedicar el tiempo necesario a reflexionar y a descubrir cuál podría ser su vocación.
- **Desafío del ámbito de la comunidad (nudo ocho).** Debe plantearse realizar algún tipo de servicio en un ambiente cercano, como es la familia, amigos, compañeros de clase...
- **Desafío del ámbito de la ciudadanía (vuelta de escota).** Es un momento de la vida en el que el pionero comienza a fijarse con más detalle e interés en los problemas que suceden lejos de su ambiente cercano, 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.
- **Desafío del ámbito de la espiritualidad (nudo pescador).** El pionero se plantea una gran cantidad de dudas en relación a sus creencias, por lo tanto éste es el mejor momento para pararse y plantearse todo ("¿mis creencias vienen desde la convicción o por la tradición de mi entorno?"; "¿conozco realmente los valores que me muestra el Evangelio?"). Gracias a esta reflexión podrá plantearse los pasos siguientes que dará en relación a sus creencias, al igual que podrá ayudar también a sus compañeros que estén pasando por el mismo momento de reflexión. Igualmente debe participar en la comunidad cristiana a la que pertenece el grupo, aprovechar la oportunidad de colaborar con ella y conocer de primera mano la labor que desarrolla.

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.

Al final de la segunda etapa, una vez finalizados todos los proyectos (individuales, de Equipo y de Avanzada) 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.

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 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 3ª 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 3ª 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 3ª etapa también deben contactar a nivel Asociativo.

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

4.2.5 Acompañamiento adulto

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, aunque sin olvidar que el acompañamiento es muy importante en esta Rama.

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.

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

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.

4.2.6 Educación por la acción

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), en los que los jóvenes son los protagonistas. Los proponen, los eligen, los preparan, desarrollan, los evalúan y los comparten, siempre con el apoyo de los Guías y de los responsables. Estos proyectos los irán realizando en contacto con todo lo ajeno al escultismo, desde su propia familia o la parroquia hasta una ONG u otro tipo de organización.

En esta Rama es muy importante el respeto a los 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.

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 son de servicio, deben tener un impacto social.

Las fases de los proyectos de servicio en Pioneros son:

1. Identificar la necesidad:

Cuando se trata de desarrollar un proyecto de servicio, la primera fase es detectar alguna necesidad que preocupe en el entorno. Para ello hay que estar siempre pendientes de lo que ocurre alrededor y saber recoger la información necesaria. Para el desarrollo de esta fase podemos recurrir a una serie de herramientas que 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. Hay que investigar también cuáles son las causas de esa necesidad así como sus consecuencias y su posible conexión con alguna problemática global.

2. Planificar la actuación:

Una vez decidido el proyecto que quieren desarrollar o identificada la necesidad para los proyectos de servicio, hay que planificar la 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 debemos olvidar nunca de establecer un presupuesto. Esta fase, que puede parecer complicada, tan sólo consiste en ordenar bien las ideas en algún soporte físico o digital teniendo en cuenta un concepto clave; la coherencia.

3. Actuar:

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

4. Aprender y mejorar:

Esta fase consiste principalmente en evaluar. Evaluar el proyecto, los resultados obtenidos, el grado de cumplimiento de los objetivos, al Equipo... intentando aprender lo máximo posible de todo lo que se haya hecho y proponiendo mejoras de futuro. 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, valorando especialmente lo que ha salido bien, y extrayendo enseñanzas de lo que ha salido un poco peor.

5. Contarle al Mundo:

Las Descubiertas realizadas pueden servir de inspiración a otros pioneros, para mejorar la experiencia vivida, para crear sinergias con otros, o para mostrarle a todo el mundo lo que los scouts son capaces de hacer. Se deben buscar formatos, canales o algún soporte para comunicar lo que se ha hecho y lo que se ha conseguido, incluyendo de igual modo, las propuestas de futuro.

6. Celebrar:

Todos juntos celebrarán que han realizado el proyecto, que se han divertido y que han aprendido con ella. Lo pueden hacer de alguna forma especial, con una actividad, una pequeña merienda, o de la mejor forma que se os ocurra, incluyendo a Dios en la misma dándole las gracias por los éxitos y pidiéndole ayuda para no repetir los errores.

Existen diferentes tipos de proyectos:

- **Desafíos Individuales.** Se trata de la primera ocasión en la 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 2ª 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 propone que estos proyectos sean de corta duración.
- **Descubiertas de Equipo.** Son proyectos cuyos objetivos van orientados a producir un impacto positivo en el mundo que le rodean. Los ámbitos de incidencia de estas descubiertas son: medio ambiente y desarrollo sostenible, cultura y tradición propia, interculturalidad, inclusión social y servicio en combinación con otras

organizaciones de carácter social. La duración no debe exceder de 1-2 meses desde la elección hasta la evaluación.

- **Descubiertas de Avanzada.** Proyectos donde 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 ellos y podrá estar orientado a conocer nuevos lugares, a hacer actividades de Aventura, etc., pero en la que no se pierde el carácter de servicio, ya que deben plantear algún tipo de actividad de este tipo a lo largo del proyecto. La duración no debe exceder de 2-3 meses desde la elección hasta la evaluación.

4.2.7 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, en comunidad o individual 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.

4.3. Las actividades en Pioneros

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 el parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.

4.3.1 Reuniones

- **Actividad individual:** es el tiempo que dedica el joven a su progreso personal a nivel individual tanto dentro como fuera de los scouts. Se llevará a cabo durante 1-2 horas a la semana aproximadamente.
- **Reuniones individuales con el responsable:** mínimo una hora al trimestre. El responsable acompaña al joven durante todo su paso por la Rama, pero como mínimo una hora al trimestre deben tener un encuentro individual donde se tratará el progreso personal del joven.
- **Reuniones de Equipo:** las reuniones de Equipo deben tener lugar cada 2 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 (1º, 2º y 3º). 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 hacerlo 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 (1º, 2º y 3º), y que esté relacionada con la supervivencia, el descubrimiento 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.

4.3.2 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 1 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.

4.3.3 Campamentos

- **Campamento de Navidad:** campamento opcional, con una duración aproximada de 4 o 5 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 4 o 5 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 7 y 9 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.

4.3.4 Actividad nacional e internacional

- Actividad nacional, el *Piocamp*: acampada nacional de carácter anual para pioneros de 3ª etapa con una duración de aproximadamente 3-4 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.
- Actividad internacional: al menos uno de los 3 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 vengán aquí y realicen actividades con la Avanzada.

4.3.5 Consejos

- **Consejo de Guías y Subguías:** mínimo 1 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 2 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 1 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.
- **Asamblea de Avanzada:** Debe realizarse al menos 1 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.

4.3.6 Actividades por proyectos definidos

Proyectos individuales. Desafíos: se realizarán 4 proyectos individuales en total, a realizar durante la 2ª etapa, relacionados con los ámbitos vocacionales: vocación profesional, ámbito de la ciudadanía, ámbito de la comunidad y ámbito espiritual. Se estima que estos proyectos sean de corta duración, no debiendo exceder las 15-20 horas aproximadamente.

- **Desafío del ámbito vocacional profesional (nudo plano).** Proyectos relacionados con intereses de carácter profesional, basados en una reflexión previa importante.
- **Desafío del ámbito de la comunidad (nudo ocho).** Enfocado a su entorno cercano, como es la familia, grupo de amigos, instituto, etc.
- **Desafío del ámbito de la ciudadanía (vuelta de escota).** Estos proyectos estarán relacionados a la sociedad en general, atendiendo a grupos de desfavorecidos, medios naturales, etc.
- **Desafío del ámbito de la espiritualidad (nudo pescador):** El pionero hará una reflexión importante acerca de sus creencias y la motivación de las mismas. Igualmente deberá plantearse proyectos relacionados con su comunidad religiosa (parroquia/colegio, amigos...).

Proyectos de Equipo. Descubierta de Equipo: deberán realizar al menos 1 proyecto al año relacionado con uno de los ámbitos de incidencia planteados: medio ambiente y desarrollo sostenible, cultura y tradición propia, interculturalidad, inclusión social y servicio en combinación con otras organizaciones de carácter social. La duración no debe ser excesiva desde la elección hasta la realización y posterior evaluación (1-2 meses máximo). Ejemplos

de este tipo de descubiertas pueden ser la colaboración en una protectora de animales, realización de juegos en colegios con niños de acogida durante varios fines de semana, realización de una cata de platos tradicionales típicos de la zona, etc.

Proyectos de Avanzada. *Descubierta de Avanzada:* 1 proyecto al año en el que al menos exista una actividad de servicio. Participa toda la Unidad. Duración flexible, que no debe sacrificar el resto de actividades de los pioneros, Equipos y Avanzada, pudiéndose realizar durante una acampada o campamento o un par de fines de semana. La duración total, desde el periodo de elección hasta la realización y evaluación no debería exceder de 2-3 meses, salvo en casos excepcionales en los que debido a la magnitud del proyecto se pueda sobrepasar. Ejemplos de este tipo de proyectos podrían ser la realización del Camino de Santiago, algún viaje a un lugar específico que tenga algún centro de interés para la Avanzada, etc.

4.3.7 Extrajobs

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

4.3.8 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 3ª 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 3 ó 4 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 4-5 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 3ª etapa se despiden de forma individual del resto de compañeros con una lectura, unas palabras, etc. a elegir por ellos.

4.4 Objetivos educativos

4.4.1 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.

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:

- o Tratas de descubrir la presencia de Dios en tu propia realidad.
 - o Mantienes coherencia entre tus convicciones religiosas y tus actos.
- En relación con los demás:
 - o Conoces y aprecias el significado espiritual de tu propia tradición religiosa.
 - o Valoras el compromiso religioso de los creyentes de otras religiones.
 - o Participas activamente en la vida de tu comunidad religiosa.
- En relación con Dios:
 - o Desarrollar un hábito de oración personal y comunitaria madura y reflexiva.

Área de desarrollo de la personalidad:

- En relación con uno mismo:
 - o Reflexionas entorno a los objetivos que te planteas para tu vida.
 - o Llevas a los actos de tu propia vida los valores del Evangelio y de la Ley Scout.
- En relación con los demás:
 - o Valoras con criterio las necesidades que se generan en los distintos entornos sociales.
 - o Propones proyectos comprometidos con la sociedad acorde a tus propias inquietudes.
 - o Te responsabilizas de proyectos comprometidos con la sociedad.
- En relación con Dios:
 - o Buscas lo que Dios quiere para ti a la hora de elaborar proyectos y planificar tu vida.

4.4.2 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.

CARTA PIONERA:

*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 de 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.*