



EL
METODO
EN LAS
RAMAS

ASI SON NUESTROS LOBATOS (2011)



1. RASGOS EVOLUTIVOS DE LOS LOBATOS Y LOBATAS.

Esta es la evaluación de la personalidad de los lobatos y lobatas:

PSICOMOTRICIDAD

1. Aumento de fuerza y resistencia física.
2. Intensa expansión motriz.
3. progreso de dominio corporal.

AFECTIVIDAD

1. Descentralización de círculo familiar.
2. primeros sentimientos de cooperación.
3. Ambivalencia de las emociones emotivas y progreso de su control.
4. Interés por las diferencias entre los sexos.

INTELIGENCIA

1. Posibilidad de operaciones lógicas.
2. Progreso en la operatividad.
3. Apertura al mundo exterior.
4. Descubrimiento de la casualidad.

SOCIABILIDAD

1. Inicio de las relaciones con los iguales y primera integración en un grupo de niños.

CONSECUENCIAS EN LA CONDUCTA

1. Actividad desbordante.
2. Dificultad de mantener largo rato la atención.
3. relaciones afectivas con personas diferentes a los padres.
4. Extremismo en las manifestaciones afectivas y emotivas y bipolaridad en el comportamiento.
5. Exploración del propio cuerpo.
6. No puede pensar en conceptos.
7. Distingue los puntos de vista diferentes al suyo.
8. Comienza a clasificar y a ordenar.
9. Ampliación del campo de interés.
10. Interés por las reacciones técnicas y el funcionamiento de las cosas.
11. Adaptación a la convivencia.
12. Relación individual con los compañeros: no hay grupo estable sino en función de la actividad.



**ASI SON NUESTROS LOBATOS
SCOUTS CATALICOS DE CANTABRIA MSC**

13. Conocimiento y valoración de sí mismo a través del grupo y del juego.
14. Orientando su actividad aparece la primera forma de responsabilidad.

CONSECUENCIAS EN EL TIEMPO LIBRE

1. Actividades cortas y variadas, movimiento y aire libre.
2. Desarrollo de la habilidad manual.
3. Adquisición de ritmos y desarrollo musical.
4. Desarrollo de la expresión con su cuerpo: juego dramático.
5. Objetivos de socialización:
 - Juegos de tipo cooperativo.
 - Necesidad de normas de juego.
 - Excursiones y vivencias colectivas.
 - Adquisición de hábitos sociales.
6. No hay problemas con la coeducación.
7. El educador es un factor de seguridad para el individuo y el grupo: es necesario su afectividad, que se afectividad esté repartida homogéneamente. Es el árbitro de las relaciones del grupo.
8. El educador ha de dar valoración o autoconfianza a cada niño del grupo.
9. Favorecer el papel de cada individuo en la actividad y en las responsabilidades personales.



ASI SON NUESTROS LOBATOS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

2. OBJETIVOS DE LA RAMA DE LOBATOS.

Para que nuestra acción educativa sea efectiva, debemos conocer desde estos primeros momentos las capacidades y limitaciones de cada lobato/a. Por ello el escultismo tiene presente las características psicológicas de los niños.

AMBITOS DE DESARROLLO	OBJETIVOS GENERALES
Desarrollo físico	<ul style="list-style-type: none">▪ Saber utilizar el cuerpo en distintas actividades▪ Descubrir el campo sensorial.▪ Adquirir hábitos de limpieza y orden.▪ Adquirir soltura y destreza de movimientos.
Desarrollo de la personalidad	<ul style="list-style-type: none">▪ Intentar tener un espíritu optimista y alegre.▪ Superar el egocentrismo.▪ Aprender a jugar, divertirse y perder.▪ Jugar en compañía, sin rechazar a los demás.▪ Aprender a opinar y escuchar.
Desarrollo de la sociabilidad	<ul style="list-style-type: none">▪ Despertar el respeto hacia lo que es de todos.▪ Asumir las pequeñas responsabilidades.▪ Ser capaces de tener unas reglas comunes.▪ Despertar el sentido de responsabilidad social enfocada hacia su pequeño grupo (Manda, Seisena).
Desarrollo del sentido práctico	<ul style="list-style-type: none">▪ Realizar cosas útiles para la vida de la manada.▪ Desarrollar y potenciar la creatividad.▪ Utilizar los recursos técnicos y naturales, respetando el equilibrio ecológico.▪ Observar y analizar la realidad.
Desarrollo del sentido espiritual	<ul style="list-style-type: none">▪ Descubrir los valores del mensaje de Jesús.▪ Vivir los valores del Evangelio a través del juego.▪ Tener a Jesús como “uno más” dentro de la Manada.



ASI SON NUESTROS LOBATOS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

3. EL RESPONSABLE DE LOBATOS.

Para entrar a formar parte de equipo de responsables, habría que pedir una serie de actitudes y aptitudes mínimas, operación difícil pero necesaria.

3.1. PERFIL DEL RESPONSABLE DE LOBATOS

APTITUDES

- El monitor ha de ser activo.
- La creatividad y la imaginación son necesarias para poderlas transmitir.
- Ser observadores para poder comprobar los resultados.
- Se necesita sensibilidad para captar los problemas.
- Ha de tener personalidad.
- Responsabilidad en el trabajo, los niños son los primeros que se dan cuenta.
- Toma de conciencia de los problemas sociales. Ser críticos con ellos.

PAPEL-ACTITUDES

- Potenciar la ilusión y ponerse al nivel de los niños.
- Tratar a los niños de forma individual.
- Convertirnos en amigos-educadores.
- Enseñar con el ejemplo, siendo nosotros los primeros en adoptar las decisiones.
- Disponibilidad a lo largo del tiempo. Evitar la improvisación.
- Adaptación a las necesidades de cada momento, una programación que puede clausurarse si las necesidades lo piden.
- Formación del responsable. Autoformación y autoeducación así como participar en la escuela de formación y cursillos que ofrezca la Asociación.

Junto con todo lo dicho, el pilar básico de todo responsable de lobatos es ser consciente de que pertenece a una Asociación, a un Grupo, por ello debe tener claro la importancia del **trabajo en equipo**, por este motivo debe cumplir unos requisitos:

- Comprometerse un tiempo mínimo.
- Seguir los mismos objetivos que el resto del grupo.
- Transmitir experiencias al resto de responsables.
- Ir a las reuniones con una actitud de apertura.
- Potenciar la formación y la autoformación compartida.



4. LA VIDA EN LA UNIDAD DE LOBATOS.

A la caza de lo nuevo. Durante esta etapa se vive en gran grupo la manada, repartidos en grupos de seis, llamados seisenas, se intenta que los niños, a través del juego, pasen del ámbito reducido de la familia a ampliar el marco de sus relaciones en el grupo de amigos. La manada de lobatos se utilizar para conseguir este proceso, el juego y una serie de elementos simbólicos (los cuales analizaremos a continuación”.

Con este párrafo quedaría fielmente reflejado lo que es y lo que se pretende en la rama de lobatos pero para que aún nos quede más claro pasaremos a definir y aclarar cada uno de los elementos y símbolos propios del lobatismo.

4.1. LA MANADA

La manada es un grupo vivo, dispuesto a vivir jugando. La manada supone para los niños el inicio a la vida en grupo. Está compuesto por todos los miembros, tanto niñas y niños como responsables.

Podríamos definir la manada como la unidad de niños en edades comprendidas entre los 8 y los 11 años. Debe tener como fin último conseguir las finalidades de la rama.

La manada ofrece unos valores (Compromiso, aceptación de unas leyes, para expresar la fe, vivir y celebrarla).

Dentro de la manada se desarrolla una vida en común: vida en grupos y salida del egocentrismo.

En esta vida en grupo se inicia el Juego democrático, con la aceptación de las reglas del juego y el desarrollo imaginativo y creativo.

Para facilitar la vida en la manada, existen unos sistemas organizativos, que hacen de la vida de la manada una sociedad divertida y adaptada a los niños.

4.2. PEQUEÑOS GRUPOS

4.2.1. La seisena

Es la célula básica de la manada. La fórmula para llevar a cabo el método en pequeños grupos y así trabajar en mejores condiciones.

Como su nombre indica, es un grupo formado por seis personas y por grupos heterogéneos (niños, niñas, antiguos, nuevos,...). La seisena es el marco ideal para la toma de responsabilidades, es importante que cada niño/a tenga su responsabilidad.

Los cargos más importantes dentro de la seisena son:

- a. Seisenero.
- b. Tesorero.
- c. Secretario.
- d. Encargado de cubil.
- e. Encargado de botiquín.
- f. Encargado de material.



ASI SON NUESTROS LOBATOS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

g. Guardián de leyendas y/o secretario de caza.

Dichos cargos dependerán del número de miembros que formen la seisena:

Seisenero

- Coordina la seisena, informa a fondo en los consejos de seiseneros.
- Debe conocer la manada, por ello es preferible que sea veterano. Su elección se hace a nivel democrático, los niños elegirán, pero marcando unas leyes y unas condiciones. La duración de este cargo durará hasta que la seisena lo crea conveniente.

Secretario

- Ayuda en las funciones del seisenero.
- Es el encargado de efectuar un acta, donde refleja las actividades realizadas durante la sesión. En dicho acta firmarán los miembros de la seisena.

Tesorero

- Como su nombre indica, administra los bienes económicos de su seisena. Este dinero proviene de las cuotas semanales que cada niño entrega a su tesorero.

Encargado de material

- Se ocupa de todo lo referente al material utilizado en la seisena (lápices, pinturas, cartulinas,...). Controla el material, su estado, su uso, renueva,...

Encargado de botiquín

- Su misión consiste en tener en orden el botiquín de la seisena y renovarlo (mercurina, gasas, tiritas, agua oxigenada, alcohol,...). Se deberá tener mucho cuidado en la selección de medicamentos que los niños manipulen.

Encargado de cubil

- Se preocupa de que el cubil (local de la manada) esté decorado, limpio, ordenado, es decir, que esté acogedor para la manada.

Guardián de leyendas

- Se ocupa de realizar las memorias de las actividades llevadas a cabo durante un curso (excursiones, acampadas, extrajob,...).



4.3. JUEGO INSTITUCIONAL

4.3.1. CONSEJO DE SEISENEROS

Es un vínculo de unión entre os responsables y la seisena.

Consta de reuniones periódicas entre los seiseneros y los responsables. En dicho consejo se debaten.

- acciones.
- Funcionamiento de cada seisena.
- Evaluación de las actividades.
- Revisión de cada chaval pertenecientes a cada seisena, comportamiento, actitudes, valores/contravalores,...

4.3.2. CONSEJO DE ROCA O ROCA DEL CONSEJO

Es una reunión solemne, donde todos los miembros de la manada toman las decisiones sobre los aspectos más grandes de la unidad.

En este consejo se tratan temas que convienen a toda la unidad, se tienen como referencias las máximas del lobato.

Es importante que se realice en un ambiente agradable, en donde todos se encuentren cómodos.

4.4. EL MARCO SIMBOLICO

Dentro del marco simbólico, los niños y niñas encuentran los cauces para su progreso personal, por ello consideremos el marco simbólico como algo fundamental dentro del método de lobatos.

El marco simbólico nos ayuda a acercar al niño/a a la realidad en la que viene, a través de él las vivencias del niño/a están a su alcance.

VALORES QUE OFRECEN LOS ELEMENTOS DEL MARCO SIMBOLICO

- **Universalidad:** Aporta una visión global de la sociedad.
- **Continuidad educativa:** Donde se inserte una forma coherente toda la actividad de la manada.
- **Funcionalidad:** Su validez se mostrará en pro de conseguir unos objetivos propuestos por el lobatismo.
- **Abierto al entorno:** facilita la relación del niño con el entorno y consigo mismo, sin perder la idea de unidad.
- **Motivador:** debe ser atractivo, dinámico, divertido para el lobato.
- **Participativo:** Fomenta la participación de los lobatos en la vida de la manada.
- **Imaginativo:** Debe de ofrecer un mundo lleno de fantasías que sirvan de juego sin perder su contacto con la realidad. También debe facilitar la creatividad e imaginación del lobato.



ASI SON NUESTROS LOBATOS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

- **Flexibilidad:** Se entiende como la capacidad de realizar ciertas actividades que se pueden insertar en él utilizando los mismos simbolismos.

4.5. PROGRESO PERSONAL

Para que la sociedad (la manada), como sus integrantes (los lobatos), progresen, es necesario y muy importante la vida en comunidad.

El progreso de la manada, se deduce del progreso de cada uno de los lobatos que la componen, pero no siempre sucede así, al contrario, dado que puede suceder que la unidad en líneas generales marche bien, y sin embargo haya chavales que se encuentren descolgados.

Por eso se deduce que es más importante estar al tanto del progreso personal que del progreso colectivo.

En la progresión de un lobato hay tres etapas clave:

<p>1ª ETAPA</p> <p>DESCUBRIR LA MANADA</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ El lobato que llega nuevo debe empezar a integrarse y a descubrir la manada y es en este momento cuanto todos los componentes de la manada deben mostrar su mejores actitudes de acogida y favorecer al incorporación.▪ Es muy importante que la manada se de cuenta deque no es el nuevo chaval quien está a prueba en la manada, sino todo lo contrario, que es la propia manada quien está siendo sometida a prueba por el recién incorporado.
<p>2ª ETAPA</p> <p>COMPROMISO</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Es el momento en que el lobato acepta la forma de convivir de la manada y desea incorporarse plenamente a ella. El compromiso debe basarse en actividades y realidades concretas, y tiene que ser apoyado y reforzado por los demás miembros de la manada.
<p>3ª ETAPA</p> <p>VIVIR A FONDO LA MANADA</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Ahora es cuando empieza la auténtica vida en comunidad, y el compromiso que adoptó voluntariamente se enriquecerá así al ponerse en práctica.

Para que estas tres tareas sean realmente ricas y educativas, el lobato debe ser consciente de su progreso personal, deben constatarse los logros y avances alcanzados en la manada.



ASI SON NUESTROS LOBATOS SCOUTS CATALICOS DE CANTABRIA MSC

La constatación de este progreso personal debería ajustarse lo más posible a las siguientes características:

- Alejamiento de todo aquello que puedan suponer competitividad entre los lobatos.
- Que motive constantemente hacia la superación personal.
- Que se realice con objetos cercanos al lobato.
- Abandono total de la simbología pseudomilitar.
- Que esté siempre presente en la vida cotidiana del lobato y manda.

4.6. OTROS ELEMENTOS SIMBOLICOS

Junto con estos sistemas organizativos que hemos mencionado anteriormente existen unos elementos simbólicos que hacen a los niños más atractiva la vida de la manada. Estos elementos simbólicos son los siguientes:

- **Pañoleta:** Es un elemento de diferenciación entre los grupos y de unión entre los miembros de un grupo scout. Cada pañoleta tiene unos colores representativos al grupo, los cuales tienen su significado.
- **Totem:** Cada manada tendrá su tótem representativo. El tótem tiene una función de progreso personal, de recuerdo, de identificación (representativo).
- **Saludo del lobato:** Se realiza alzando la mano derecha y formando una “Y” con los dedos índice y corazón. Mediante el saludo se intenta crear unos valores: unificar a los lobatos y hacerles sentirse miembros de una familia, fomentar el respeto hacia los símbolos y las personas.
- **Promesa:** La formulación concreta de la promesa debe tener un carácter personal. Con la promesa, el lobato concreta el compromiso personal del que ya se ha hablado.

EJEMPLOS DE PROMESAS DE LOBATOS

Con la ayuda del Señor y de todos los lobatos, tomo la decisión de hacer cuanto pueda para respetar las leyes de la manada y para hacer cada día una Buena Acción.

Prometo hacer siempre lo mejor para ser fiel a Dios, a mi país y a mis padres, cumplir la Ley de la manada y hacer cada día una Buena Acción.

- **Máximas, ley y lema:** Nos sirven de guía de las actitudes que queremos fomentar en los niños/as. Podríamos denominarlas como la constitución de los lobatos.



**ASI SON NUESTROS LOBATOS
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

MAXIMAS DE LOS LOBATOS

- El lobato piensa primero siempre en los demás.
- El lobato tiene los ojos y los oídos bien abiertos.
- El lobato es limpio y ordenado.
- El lobato está alegre y sonriente.
- El lobato dice siempre la verdad.

LEY DEL LOBATO

- El lobato siempre escucha al Viejo Lobo y hace siempre cuanto puede por estar alegre, activo, por ser deportista, amigo del Señor y amigo de todos.

LEMA

- Haremos siempre lo mejor.



5. EL PROYECTO EN LOBATOS: EL GRAN JUEGO.

5.1. EL JUEGO

Cuando se habla de juego, la mayoría pensamos en un modo de pasar el rato, pero no, cuando en la rama de lobatos se habla de juego se intenta llegar mucho más allá, intentamos que el niño a través del juego descubra su afectividad (cariño, autoestima, encuentro con los otros) el mundo que le rodea y el descubrimiento de sí mismo. Por ello, el niño a través del juego satisface la necesidad que tiene de otros, de sí mismo, de descubrir, de crear.

En la rama de lobatos utilizamos el juego como un elemento clave en la animación, sin olvidar que es un elemento educativo y que por ello según el aspecto que queramos trabajar elegiremos un juego u otro.

5.2. EL GRAN JUEGO O CAZA

Es un juego de una duración larga, construido sobre un marco simbólico y con una gran carga educativa.

Durante el gran juego o caza los lobatos no son agentes pasivos de la acción sino los auténticos protagonistas, viven, crean, desarrollan unos auténticos personajes, su imaginación y creatividad se impulsan hacia la participación. El niño es el auténtico protagonista de sus mundos fantásticos

El juego aporta una serie de valores a los lobatos:

- El mundo que les rodea se hace más accesible a su forma de ser.
- Elimina personalismos individualistas.
- Se sienten útiles, dentro de unas actividades y objetivos.
- Fortalece su autonomía.

ESQUEMA DE GRAN JUEGO O CAZA

ANTES

1. Problemas y necesidades que hay en la manada.
 - *Qué tipo de actividades desean hacer.*
 - *Qué necesidades tienen individualmente.*
2. Objetivos. Qué queremos conseguir.
3. Medios: ¿Con qué queremos conseguir los objetivos?.
4. Organización del gran juego:
 - *Elegir el marco simbólico.*
 - *Fases.*
 - *Materiales.*
 - *Motivaciones.*
 - *Tiempo que se dedicará.*



ASI SON NUESTROS LOBATOS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

DURANTE

1. **Presentación y ambientación.** El punto de partida es un cuento, un mensaje (conviene aspectos misteriosos).
2. **Organización:** Presentación de los personajes, los papeles y las funciones.
3. **Actividad:** pequeños grupos, preparación de disfraces y decoración.
4. **Recuerdo y descubrimientos:** Tras interrupciones o momentos en los que baje el ritmo aparecerán nuevos elementos y nuevas motivaciones.
5. **Solución al gran juego:** Realización de las actividades.
6. **Valoración:** revisión de lo descubierto y cuál ha sido su actuación en el juego. Los responsables también deberán evaluar los objetivos conseguidos, atendiendo a la reflexión de los propios chavales.
7. **Fiesta:** Expresión de la alegría del trabajo.

DESPUÉS

Analizar las nuevas necesidades e intereses que han surgido de la realización del gran juego. Podemos, debemos, recoger las sugerencias de los propios niños para preparar el siguiente gran juego.

5.3. GRAN JUEGO Y PEDAGOGIA DEL PROYECTO

En la unidad de lobatos/as utilizamos el Gran juego como elemento clave en la acción educativa.

Si observamos el esquema de un gran juego podemos encontrar en él todos los elementos de la pedagogía del proyecto. Por ello en la rama de lobatos, cuando hablamos del gran juego y citamos sus partes, nos estamos refiriendo a la pedagogía del proyecto, teniendo en cuenta que la pedagogía del proyecto es:

- Es una forma de articular las actividades.
- Parte según las edades, de intereses, ilusiones y problemas.
- Todas las actividades tienen un motivo.
- El niño participa en la planificación evaluación del proyecto. Es el auténtico protagonista.
- Posibilita trabajar objetivos, al margen de la realidad.

Y visto y analizado las partes de que consta un gran juego, podemos apreciar claramente su relación.

Si continuamos haciendo un análisis relacional entre Gran Juego y pedagogía del proyecto observamos las siguientes fases:

- Gran Juego
 - a. Antes.
 - b. Durante.
 - c. Después.



**ASI SON NUESTROS LOBATOS
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Pedagogía del proyecto.
 - d. Idear.
 - e. Elegir.
 - f. Planificar.
 - g. Realizar.
 - h. Evaluar.
 - i. Celebrar.

MOMENTOS DEL GRAN JUEGO	PEDAGOGIA DEL PROYECTO
Antes	<ul style="list-style-type: none">▪ Idear.▪ Elegir.▪ Planificar
Durante	<ul style="list-style-type: none">▪ Realizar.
Después	<ul style="list-style-type: none">▪ Evaluar.▪ Celebrar.▪ Analizar nuevas necesidades.



**ASI SON NUESTROS LOBATOS
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

QUE	QUIEN	HABILIDADES DE	ACTITUDES DE
Idear	<i>Cada seisena</i>	<i>Creatividad Toma de decisiones Organización Diálogo</i>	<i>Participación Dialogar/escuchar</i>
Elegir	<i>Manada</i>	<i>Analizar Valorar Escoger Presentar el proyecto</i>	<i>Escuchar/dialogar Aceptar opiniones Saber ceder en los propios intereses</i>
Planificar	<i>Consejo de seiseneros Asamblea de Unidad</i>	<i>Planificación Organización Gestión</i>	<i>Compromiso con cosas concretas.</i>
Realizar	<i>Todos en seisenas</i>	<i>Habilidades manuales Habilidades sociales Conocer mejor cuanto nos rodea</i>	<i>Poner al servicio de todos lo aprendido. Confianza en sí mismo. Esfuerzo.</i>
Evaluar	<i>Asamblea de Unidad Roca de Consejo</i>	<i>Observación y análisis Valoración de lo positivo y de lo negativo</i>	<i>Reflexión sobre las propias acciones Valorar el trabajo realizado.</i>
Celebrar	<i>Asamblea de Unidad</i>	<i>Animación Improvisación</i>	<i>Superar divisiones Reir, pasar un rato agradable</i>



6. **NOMENCLATURA.**

- **Lobatos/as:** Componentes de la primera etapa educativa del escultismo
- **Manada:** Nombre que recibe la unidad, formada por el conjunto de lobatos y lobatas
- **Seisena:** Nombre que recibe la unidad, formada por el grupo de seis lobatos y lobatas.
- **Consejo de seiseneros:** Órgano de carácter consultivo, informativo y organizativo. Formado por el representante de cada seisena (seisenero) y por los responsables de la manada.
- **Roca de consejo:** Órgano principal de la manada, con carácter decisorio, y en el que participan todos los lobatos/as y los responsables de la manada.
- **Gran clamor:** Saludo ritual comunitario de la manada.
- **Tótem:** Símbolo que une y recuerdo a todos los miembros de la manada y a los que han pasado por ella.
- **Ley** Es la regla de juego del lobatismo, que regula la vida en la manada.
- **Máximas:** Constituyen el desarrollo de la ley y del lema en aspectos concretos. Representan el código de comportamiento del lobato.
- **Gran Juego:** Juego con una duración larga, constituido sobre un marco simbólico y con una gran carga educativa.
- **Cubil:** Lugar de reunión de los lobatos.
- **Coeducación:** Es la interrelación y convivencia educativa en igualdad de oportunidades entre chicos y chicas, teniendo en cuenta y respetando las peculiaridades de cada sexo.