



EL METODO EN
LAS RAMAS

**ASI SON NUESTROS SCOUTS-
GUIAS (2011)**

Equipo Pedagógico | Scouts Católicos de Cantabria MSC



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

Para ser educadores necesitamos conocer:

- Por qué vamos a educar.
- Qué vamos a educar.
- A quién vamos a educar.
- Cómo vamos a educar.

En este capítulo vamos a referirnos al sujeto de nuestra educación, a su protagonista, el chico y la chica de 12 a 14 años.

1. RASGOS EVOLUTIVOS

CARACTERISTICAS BIOLÓGICAS

- Crecimiento rápido.
- Desarrollo sexual.
- Apatía al esfuerzo (generalmente a estas edades no sienten ningún interés por todo lo que implica actividad física).

CARACTERISTICAS INTELECTUALES

- Aparece el razonamiento abstracto.
- Capacidad de llegar a conclusiones lógicas.
- Críticos con la familia y los adultos.
- Memoria comprensiva (están capacitados para comprender y asimilar lo que se les explica).
- Falta de iniciativa creadora y fantasía.
- Necesidad de aventura y riesgo.

CARACTERISTICAS AFECTIVAS

- Cambios continuos de estado emocional.
- Rebeldía hacia los adultos.
- Ideas teñidas de afectividad (son hipersensibles ante cualquier comentario, situaciones, etc.).

CARACTERISTICAS SOCIALES

- Búsqueda de nuevos modelos de conducta fuera de la familia.
- Dificultades para la sociabilidad con el gran grupo.
- Poca aceptación entre los sexos.
- Fuertes influencias de la opinión de los demás sobre ellos.

CARACTERISTICAS ETICAS

- Proyección en héroes.
- Sin inquietudes sociales.
- Critican a una sociedad por la que luego se dejan llevar.



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

2. OBJETIVOS DE LA RAMA DE SCOUTS-GUIAS

Para saber que estamos en la dirección correcta son necesarias unas pautas que son los objetivos generales y específicos propios de la rama.

A partir de ellos y conociendo a fondo a cada scout, puede elaborarse el Progreso Personal de forma particularizada.

Estos objetivos se basan en las Opciones del MSC, en los fines del escultismo y en las necesidades educativas de la etapa (aspectos a educar).

Cualquier actividad puede ayudar a trabajar muchos de ellos, sólo falta que los tengamos presentes a la hora de realizar nuestro proyecto educativo previo a la realización de la expedición.

Sin un proyecto adecuado no podremos evaluar después ni darnos cuenta de cómo avanzamos, y, lo que es más importante, establecer variaciones si el resultado no es mínimamente satisfactorio.

2.1. OBJETIVOS DE LA PRIMERA ETAPA

OPCION EDUCATIVA	
Habilidad Manual	<ul style="list-style-type: none">▪ Aprendizaje de las técnicas scouts básicas y perfeccionamiento de las aprendidas.▪ Iniciación al taller como medio de potenciar los hobbies y posibilidades manuales de los scouts-guías.▪ Desarrollo de la creatividad.
Formación del carácter	<ul style="list-style-type: none">▪ Tomar responsabilidades en la patrulla y el taller.▪ Empezar a conocerse.▪ Ir formando su personalidad.▪ Saber escuchar y respetar las opiniones de los demás.▪ Ser responsable de pequeñas cosas.▪ Descubrir la propuesta scout.▪ Favorecer la autoestima.▪ Desarrollo de la imaginación.
Salud y desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none">▪ Tomar conciencia de sus posibilidades físicas.▪ Comprender el porqué de los cambios corporales.▪ Incidir en los aspectos de higiene personal.▪ Adquirir nociones básicas de aspectos nocivos que pueden perjudicar la salud.



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

OPCION PAIS

Servicio a los demás

- Ser capaces de establecer los principios de sus actividades.
- Crear un buen ambiente en la vida de las patrullas sin discriminaciones de ningún tipo.
- Aceptar con responsabilidad las normas que el grupo elige.
- Integrarse en el grupo y no pretender que el grupo se integre a él.
- Tomar conciencia del compromiso en pequeñas actividades.
- Tomar conciencia de la pertenencia a un grupo más amplio que la propia rama.
- Conocer el barrio, pueblo o ciudad y saber desenvolverse por el mismo.
- Conocer la estructura urbanística de la ciudad, pueblo o barrio.
- Conocer las entidades responsables de la ciudad.
- Saber utilizar dichas entidades cuando se necesiten.

OPCION FE

Sentido de Dios

- Descubrir la figura de Jesús.
- Hacer que las celebraciones sean participativas.
- Sentir curiosidad por el significado de las celebraciones.
- *“Hacer conocer las realidades a los chavales, no darles las soluciones. Inquietarles”.*



**ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

2.2. OBJETIVOS DE LA SEGUNDA ETAPA

OPCION EDUCATIVA	
Habilidad Manual	<ul style="list-style-type: none">▪ Ampliación y perfeccionamiento de las técnicas scouts ya aprendidas.
Formación del carácter	<ul style="list-style-type: none">▪ Hacer una reflexión personal de la experiencia de vida scout y comunicarlo a la patrulla.▪ Saber decidir qué es lo que quiere hacer y ponerse de acuerdo con los demás sin forzar situaciones.▪ Hacer una reflexión grupal sobre los descubrimientos que va haciendo en su vida scout y plantearse su futuro en el grupo (encaminado al paso de rama).▪ Desarrollo de la imaginación.▪ Favorecer la autoestima.
Salud y desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none">▪ Desarrollar sus posibilidades físicas practicando algún deporte.▪ Situar los cambios sexuales en el contexto de un cuerpo que crece y cambia.▪ Comprender el por qué de las diferencias entre chicos y chicas.▪ Descubrir que los diferentes sexos son complementarios y que se necesitan. Aceptando las diferencias han de esforzarse todos en progresar en el grupo.▪ Adquirir técnicas básicas de socorrismo.▪ Tener conocimiento sobre los aspectos que perjudican la salud.

OPCION PAIS	
Servicio a los demás	<ul style="list-style-type: none">▪ Esforzarse por convivir.▪ Adoptar una actitud de servicio en la patrulla, taller, etc de un modo desinteresado.▪ Tomar la iniciativa para el buen progreso de la tropa.▪ Conocer la problemática del entorno.▪ Tener contactos con otros grupos o asociaciones.



OPCION FE

Sentido de Dios

- Participación en la comunidad cristiana de la parroquia.

3. EL RESPONSABLE EN SCOUTS-GUIAS

3.1. PERFIL DEL RESPONSABLE

- Ser mayor de 18 años.
- Comprometerse a permanecer en el grupo y en la rama durante, al menos, 2 años.
- Conocimientos:
 - Conocer y aceptar los principios del escultismo, las opciones y el proyecto de grupo.
 - Conocimiento claro de la metodología y características de la rama scout-guías.
 - Visión general del funcionamiento de las otras ramas.
 - Conocimiento de albergues, subvenciones, técnicas,...
- Actitudes:
 - Servicio.
 - Compromiso.
 - Capacidad de trabajo en equipos.
 - Interés permanente en formarse.
 - Coherencia en ideas.

El responsable es visto por los scouts como un modelo. Por lo tanto, él mismo debe esforzarse por ser el primero en ofrecer, con su ejemplo, viva imagen de lo que pretende enseñar.

3.2. PAPEL DEL RESPONSABLE

El papel del responsable es ante todo educador. Su fin es ayudar a formar hombres y mujeres capaces de desempeñar su papel en el mundo del mañana.

El responsable scout no es un testigo pasivo, por ello:

- Ayuda a los muchachos a pasar de su yo a la vida en grupo. Se esfuerza por hacer realidad los proyectos de los chavales.
- Les ayuda a plasmar sus ideas en hechos concretos.
- Les motiva para que superen los problemas que puedan surgir.



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

3.3. EL EQUIPO DE RESPONSABLES

El Equipo de responsables puede estar compuesto por res personas de distinto sexo (es importante que sea así).

Es conveniente al menos un miembro del equipo haya realizado la formación de profundización y que el resto de los miembros haya realizado la formación básica o la estén llevando a cabo.

El Equipo de Responsables es el encargado de adaptar las opciones del MSC y el proyecto educativo del grupo scout a las necesidades educativas de sus muchachos. Su principal misión es la realización del proyecto pedagógico de rama, establecer unos objetivos de progresos de rama y evaluarlos mediante el método scout.

RESPONSABILIDAD DENTRO DE LA RAMA

El Jefe de unidad del equipo debe ser la persona con más experiencia y formación.

Es responsable de lo que suceda en la rama y fomenta las ideas y las responsabilidades de cada miembro del equipo.

Se ocupará también de la formación de los demás responsables en el aspecto de la aplicación del método y de la participación en las actividades de animación y formación de la rama que tengan lugar a todos los niveles.

CORRESPONSABILIDAD CON EL GRUPO

El Equipo de responsables es corresponsable de la marcha del grupo.

Según la preparación adquirida por los lobatos/as será más fácil o difícil su integración a la nueva etapa.

La marcha de la rama pioneros les importa para preparar adecuadamente a los mayores y también tiene la confianza de que la labor educativa realizada conjuntamente con los chicos/as tendrán una continuidad y una progresión adecuada.



4. LA VIDA EN LA UNIDAD DE SCOUT-GUIAS

4.1. LA TROPA

Es el conjunto de todos los scouts-guías de un grupo. Es conveniente que el número de chicos/as esté equilibrado de acuerdo con las posibilidades de la tropa.

El estilo de actuación de la tropa se caracteriza por:

1. Entre todos se toman las decisiones referentes a las actividades que van a emprender (elección de la aventura, participación en movidas del barrio o de la ciudad,...)
2. Entre todos se realiza y se lleva adelante lo que entre todos se ha decidido.
3. Entre todos se reflexiona sobre la marcha de la tropa y de la expedición si se ha puesto en marcha, y se analiza el progreso personal y comunitario (éste último, a través de la carta). La tropa tiene su historia y ésta se refleja sobre todo en las patrullas.

4.2. LOS PEQUEÑOS GRUPOS

4.2.1. LA PATRULLA

Es un pequeño grupo de carácter afectivo. Este grupo debiera ser coeducativo e integrador (primer y segundo año). Esta célula básica de funcionamiento de la tropa.

En la patrulla cada uno desempeña un papel y puede expresarse libremente.

Características de la patrulla:

- Está compuesta por un grupo de seis o siete scouts-guías.
- Estable: La patrulla debe tener una cierta duración, que facilite la cohesión entre sus miembros.
- Equilibrada. EN lo referente al nivel de progreso, los chavales con mayor experiencia, deben tener más responsabilidad en la patrulla.

El Equipo de responsables debe permanecer atento a la evaluación y situación de las patrullas, promoviendo los cambios indispensables y respetando los agrupamientos estables, que aportarán solidez a la tropa.

4.2.2. EL TALLER

Poco después de elegirse una Expedición, se reúne el Consejo de expedición. En él se fijan las actividades que se ven necesarias para llevar adelante el proyecto. Esas actividades o acciones pueden repartirse a las patrullas o se pueden realizar por medio de talleres

Pero, ¿qué es un taller?: un grupo formado en función de los intereses de los chavales, y que dura lo que dura una expedición.

En principio, puede parecer que, al crearse los talleres, las patrullas pasen a tener un papel meramente testimonial y que el protagonismo de la expedición pase a aquellos. No debe ser así, pues las patrullas siguen celebrando sus reuniones, y su propia vida.



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

¿Por qué estos dos grupos?

Porque en esta etapa, los chicos necesitan aún del apoyo afectivo pero, poco a poco, deben romper el grupo natural que constituye la patrulla para reunirse por afinidades en los talleres.

4.2.3. LOS COMITES

Es una institución de gestión. El Consejo de Expedición propone a la Asamblea qué comités son necesarios para afrontar una determinada tarea. Una vez concedidos, se integran en él los encargados de esa tarea de las diferentes patrullas. Así, si para un proyecto se prevé el uso de mucho dinero, el Consejo de Expedición puede constituir el Comité Económico, que se compondrá cada uno de los tesoreros de las patrullas.

Terminada la misión o tarea para la que se crearon, los comités se disuelven.

4.3. LOS CARGOS

El cargo es que papel que el scout desempeña en el seno de la patrulla. Es el símbolo de identificación y a la vez de instrumento de trabajo y descubrimiento.

4.3.1. EL GUIA DE PATRULLA

- Es el enlace con las demás patrullas y responsables a través del Consejo de Expedición.
- Coordina las actividades de la Patrulla.
- Es el responsable del funcionamiento de la Patrulla.
- Condiciones: Atendiendo al progreso personal es conveniente que el guía sea de segundo año.

4.3.2. EL SECRETARIO

- Recoge y anota las decisiones, anécdotas y actividades de la Patrulla (sería conveniente que esta información quedase reflejada de forma visual).
- Con el resto de los Secretarios confecciona el Libro de Oro.

4.3.3. EL TESORERO

- Lleva las cuentas de la Patrulla.
- recoge las cuotas.
- Hace previsión de los gastos.
- Informa a los demás miembros de la economía de la Patrulla.

4.3.4. EL ENCARGADO DE MATERIAL

- Se responsabiliza de mantener el material en buen estado.
- Compra el material necesario y justifica los gastos al tesorero.
- Es previsor del material necesario para cualquier actividad.

Estos cargos son fundamentales para el funcionamiento de la Patrulla.



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICCOS DE CANTABRIA MSC

Para dar responsabilidad a todos los miembros se pueden buscar otros cargos de acuerdo con las necesidades de la Patrulla, como pueden ser: animador, sanitario, cocinero, explorador, etc... Si se decide utilizar estos cargos, debemos darles funciones claras y concretas.

4.4. SIMBOLOGIA

Cada una de las Patrullas que componen la Tropa posee rasgos distintivos que contribuyen a afirmar su identidad y a la vez la distinguen de los demás.

Entre estos rasgos se encuentran:

1. **El Libro de Oro.** Este libro recopila todos los acontecimientos de cierta importancia para la Patrulla: salidas, expediciones, compromisos, Gran Boom, campamentos, etc. En su realización colaboran todos los secretarios de las Patrullas. Este libro puede ser de Patrulla o de Tropa.
2. **Nombre de la Patrulla:** Cualquier nombre con el que ellos se sientan identificados y que suele recoger el espíritu de los componentes de la Patrulla.
3. **Rincón de la Patrulla:** es el lugar donde se reúne la Patrulla. Se trata de un espacio que los scouts –guías pueden considerar como verdaderamente de sus propiedad, que ellos mismos arreglan y decoran, al que pueden acudir en cualquier momento y en el que se sienten realmente a gusto trabajando o, simplemente, dialogando.

Esta simbología es la básica, existen otros elementos como pueden ser el grito de Patrulla, el banderín, amuletos y otros que se dejan a elección de ellos mismos.

4.5. JUEGO INSTITUCIONAL

4.5.1. INSTITUCIONES DE LA TROPA Y FUNCIONES DE LAS MISMAS

El Grupo y la tropa representan la sociedad, más o menos próxima. Sentirse miembro de ella da un sentido de pertenencia y de solidaridad, también de seguridad.

La Patrulla es la familia más próxima, pero entre iguales, con lo cual se exigirá el cumplimiento de los compromisos, pero también tendrán lugar las Aventuras que permitan mediar las propias fuerzas.

Al igual que en la sociedad, en la Tropa haya también diferentes instituciones, que representan los tres poderes, legislativo, ejecutivo y judicial. En los tres están representados los Scouts-Guías como mayor o menor incidencia según su progreso y responsabilidad.

4.5.2. ORGANO LEGISLATIVO: LA ASAMBLEA DE TROPA.

Es la reunión de todos los miembros de al rama y se realizan en tres momentos de la Expedición:

- En la elección de la Expedición.
- En la firma de la Carta.
- En la Revisión, donde se evalúa el progreso de la Tropa.



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

Paralelamente existen otras reuniones de todos los miembros en las que se siguen tomando decisiones pero sin tener carácter de Asamblea de Tropa.

El papel del responsables en la Asamblea de Tropa es:

- Motivar la participación en la elección de la expedición y actuar de organizador.
- En la firma de la Carta encauza las propuestas, aporta otras nuevas en la firma.
- En la revisión, controla la situación, anima y aporta.

4.5.3. ORGANO EJECUTIVO: EL CONSEJO DE EXPEDICION.

Está formado por:

- Los responsables,
- Los Guías de las Patrullas.
- Aquellas personas interesadas y relacionadas con la marcha de la Expedición (Atendiendo a su nivel de progreso).

Cuando no existe Expedición, la forman los Responsables y los Guías de las Patrullas.

Funciones del Consejo de Expedición:

- Planificación.
- Seguimiento de la expedición o actividad que se está realizando.
- Coordinación de las Patrullas y los Talleres.

Papel del responsable en el Consejo de Expedición:

- Aterriza los proyectos de los chavales.
- Aporta en función de las necesidades y de los objetivos.
- Recoge información de la marcha de la expedición y devuelve información a los chavales como constatación del progreso personal.

4.5.4. ORGANO JURIDICO: LA CORTE DE HONOR.

Está formado por:

- Los responsables.
- Los chicos que hayan hecho su compromiso y quieran pertenecer a él.

Funciones del Consejo de Honor:

- Seguimiento del Progreso individual.
- Preparación de la Asamblea de Revisión.
- Valoración de casos puntuales de comportamiento y dar su opinión a la Tropa.
- Dar su opinión sobre quién puede hacer el Compromiso.

Papel del responsable en el Consejo de Honor:



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

- Ser capaz de que los que se sientan en éste no se crean jueces.
- Aportar datos recogidos para dar distintas visiones de la revisión.
- Suaviza situaciones.
- Conoce exactamente las funciones del Consejo para no hacer de éste un órgano fiscalizador.

4.6. EL MARCO SIMBOLICO: LA AVENTURA

La Aventura a es el elemento que da carácter y continuidad a todas las actividades y expediciones que se desarrollan a lo largo de un curso scouts.

La Aventura, a la hora de analizar la realidad, se utiliza como puente de unión entre el chaval y la sociedad. El análisis de esa realidad se concreta en las expediciones.

La Expediciones la gran actividad, que en forma de juego y vivida comunitariamente, hace realizada las aspiraciones y los proyectos que los mismos chicos se proponen. Tiene que responder a los centros de interés de éstos como grupo y particularmente a los de cada chico en concreto.

4.7. EL PROGRESO PERSONAL

“ Hay quien me dice que bellas son las tropas de 60 o incluso 100 scouts. Las compañías de cadetes marchan bien hasta con 120 y sus jefes me aseguran que sus muchachos están también educados como en las tropas más pequeñas y yo les expreso mi “admiración”. Pero no puedo creerles. “ ¿Para qué preocuparnos por una educación individual?”, me dicen. Porque es la única educación posible. Se puede instruir a un número cualquiera de muchachos si se tiene una buena voz y métodos atrayentes o disciplinarios, pero esto no es educación...”

Baden Powell

Esta cita de Baden Powell hace hincapié en que uno de los fundamentos del escultismo es que necesita por parte del educador una atención y proyecto de desarrollo para cada muchacho en particular. Fuera de esta alternativa no se puede caer en una instrucción colectiva, en un molde exterior, que ignora los dinamismos de cada muchacho. Considerando esto, hemos de basar nuestra labor como educadores, en ofrecer a los chavales una propuesta de progreso a su alcance. Este progreso ha de ser:

- Progreso,
- Personal.
- Alcanzable.
- Animado,
- Estimulado.
- Inspirado en la ley scout.



4.7.1. LA PROPUESTA DE PROGRESO PARA LA ETAPA SCOUT-GUIA

La propuesta de progreso debe abarcar unas fases concretas, para que el educador y el muchacho puedan valorar si este último cree en cada una de ellas. Las tres fases del progreso son éstas:

- **Integración:** En esta primera etapa el chaval se irá introduciendo en la vida de la rama, conociendo sus reglas de una forma vivencial, para que en una etapa posterior llegar a la Participación. Para que la Integración se lleve a buen término, habrá que tener en cuenta dos factores:
 - o Individualidad.
 - o El chaval llega de una rama donde era el experimentado y se tiene que incorporar a otras donde es inexperto.
- **Participación:** En esta segunda etapa el chaval ya conoce las reglas del juego scout y las acepta. Esto se hace visible al resto de la Tropa a través de su Compromiso Scout, a partir del cual vive y participa plenamente en la vida de la rama.
- **Responsabilidad:** Llegada esta fase el chaval ya no solo participa en la marcha de la rama sino que se responsabiliza de su funcionamiento, cada uno a su nivel. Los chavales que se hallan en esta etapa son los que adquieren los cargos de más responsabilidad (participan en los Consejos, son Guías de Patrulla,...). Es importante que antes de su paso a Pioneros haya tomado alguna de estas responsabilidades.

Estas tres fases no tienen un límite claro en el tiempo, para cada chaval dependen de su evolución en la rama.

4.7.1. HERRAMIENTAS DEL PROGRESO PERSONAL

LA CARTA DE SCOUT-GUIAS

Esta es realmente la Ley de los Scout-Guías. Es confeccionada por éstos en el primer trimestre y regirá durante todo el curso scout la vida de la Tropa. Esta Carta debe tender a que este formada por elementos puntuales, vivenciales y evaluables. Los compromisos contemplados en ellas deben ser claros y ajustados a la realidad de la rama.

Ha de estar inspirada en la Ley Scout, ya que ellas se refleja de algún modo el modelo de persona que perseguimos. Debe ser realizada por todos y para todos, logrando así que sea vinculante para el conjunto de la Tropa.

Dependiendo de las características de los chavales y atendiendo a sus necesidades podemos elegir dos formas a la hora de realizar la Carta: primero, hacer la Ley Scout como marco de referencia o hacer primero la carta y compararla posteriormente con la Ley.

Una vez realizada, los miembros de la Tropa pueden firmarla cuando se sientan capacitados.



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

CARTA DE LA EXPEDICION

Una vez planificada la Expedición, se pasa a realizar esta Carta. En ella se recogen los compromisos concretos, sencillos, reales y alcanzables relacionados con la Expedición.

Los puntos de esta Carta pueden reforzar de forma más concreta aspectos reflejados en la Carta de Scout-Guías.

El papel del responsable es explicitar esto.

Cada expedición tiene su Carta, debido a que cada una tiene unos objetivos.

Esta Carta se puede utilizar en dos momentos diferentes:

1. Al principio de la expedición, como un punto de partida.
2. Cuando consideremos que la Expedición decae, como relanzamiento de ésta.

4.7.2. CONSTATAION DEL PROGRESO

Hay dos niveles de constatación:

A NIVEL DE RESPONSABLE

Los responsables valorarán el progreso individual de cada chico y el del grupo, para de esta manera ir conduciéndolos hacia los objetivos generales y específicos que se hayan propuesto. Esta valoración debe basarse en un seguimiento periódico y exhaustivo.

A NIVEL DEL CHAVAL

Es importante que el chico sea consciente de sus progreso, esto le puede animar a continuar adelante y a madurar.

Existen varios momentos en los que el chaval descubre que está progresando:

- revisiones de tropa y patrulla, en la que el scout evalúa lo avanzado por él y pro la tropa a lo largo de un determinado periodo de tiempo. En estas revisiones se medirá el progreso en función del grado de acechamiento a los compromisos que firmaron en la Carta de Scout-Guías y de l Expedición.
- En la medida en que el responsable valore y reconozca los méritos individuales del chaval. Lo conseguirá a través de un acercamiento personal e individualizado.

El progreso mal empleado puede frenar al Scout en seco. Si por cada cosa que hace le colgamos una medalla, lo único que conseguiremos es que unos tengan muchas medallas y otros ninguna, los unos se sentirán superiores cayendo frecuentemente en la pedantería y los otros se sentirán marginados, inútiles y apartados del grupo. No debemos olvidar que el fin del Escultismo es la educación de los muchachos/as no su etiquetación y clasificación.

Haya que tener en cuenta que le progreso es innato a la persona y que nosotros seremos simples orientadores y facilitadotes de los esfuerzos que el chaval hace para conseguir su progreso.



4.8. EL COMPROMISO

El Escultismo pretende educar gente con capacidad de compromiso. Este compromiso se ve relegado en la pequeña sociedad formada en la Tropa. El chaval, desde que comienza su vida en el grupo, adquiere una serie de compromisos a corto plazo (reglas de convivencia), como por ejemplo, asistir a las reuniones, ser puntuales, etc...

Como hemos visto, durante el curso el método scout ofrece dos elementos de compromiso a más largo plazo: la Carta de Expedición y la Carta de Scouts-Guías.

En el curso scout observamos una progresión que nos acerca a lo que se llamará el compromiso del scout-guía, que se hará de forma individual mediante una pequeña ceremonia, y supondrá para el chaval la aceptación de las reglas del juego con todo lo que ello implica en cuanto a responsabilidad dentro de la vida de la tropa.

El Compromiso no debe hacerse antes de que el chaval descubra el juego. Para ello tendrá que vivirlo, por lo que situaremos al principio del último trimestre del primer año. Lo que supone una experiencia en a rama que podrá esforzarse en le campamento y en el curso siguiente.

5. LOS PROYECTOS: LA EXPEDICION

5.1. CARACTERISTICAS

- Que suponga una actividad con cierto riesgo a superar.
- Que sirva para alcanzar un determinado propósito en la Tropa. Que atienda a las posibilidades evolutivas de los chavales.
- Que cree situaciones en las que cada chico pueda descubrir.

5.2. ESTRUCTURA

Atendiendo a la pedagogía del proyecto, que se basa en los centros de interés de los chavales, la Expedición se estructura en seis fases.

ETAPA	RESPONSABLES	ASAMBLEA DE TROPA	PATRULLA	CONSEJO DE EXPEDICION	CONSEJO DE HONOR
IDEAR	Motivación de la unidad. Poner en situación de soñar.		Idea y elabora una propuesta concreta.		
ELEGIR	Organiza sistema de presentación de propuestas	Debate propuestas y elige una.	Presenta propuestas a la Asamblea.		
PLANIFICAR	Objetivos generales y personales. Revisa viabilidad del proyecto.	Recoge la planificación del consejo. Cada miembro se apunta al taller que quiere.	Trabaja la propuesta elegida y estudia las posibilidades. Organiza tareas.	La propuesta la recoge el Consejo a través de los guías de patrulla y planifica en el espacio y en el tiempo. Aclara el trabajo de talleres, comités y patrullas.	



**ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

REALIZAR	Presta atención a la marcha de la expedición. Motivar y ayudar.	Se reúne cuantas veces sea necesario para seguir la marcha de la expedición.	Realiza el trabajo de patrulla. Información entre sus miembros de los talleres y de los comités.	Seguimiento de la marcha de la planificación.	Se reúne si hay problemas de funcionamiento a causa de problemas de grupo.
EVALUAR	Valorar la medida en que se han conseguido los objetivos propuestos a nivel colectivo e individual.	Evaluar el éxito de la expedición.	Valorar su trabajo como patrulla e individuos en talleres y comités	Valorar la coordinación del Consejo.	Preparar el sistema de evaluación para la unidad. Constatar el progreso de la tropa.
CELEBRAR	Pensar en la celebración de la palabra y la fiesta.	Divertirse.	Organizar la celebración junto con los comités.		

En cada una de estas fases intervienen las instituciones de la Tropa de la forma que se indica en el cuadro.

La expedición es un proceso de maduración porque cada expedición supone, en definitiva, todo un proceso de maduración del que destacamos las líneas básicas:

- La expedición empieza a partir del esfuerzo creativo y de comunicación de cada chico y chica, o sea, de sentirse protagonista de una idea interesante.
- En ella el chaval aprende a matizar la propia idea por contraste con los demás. Esto supone pasar de una visión subjetiva y egocéntrica a otra más objetiva y abierta, a las ideas de los otros.
- Descubre la planificación como herramienta necesaria para organizar una actividad con eficacia.
- La especialización en talleres y comités le da seguridad en sus posibilidades de aprendizaje y colaboración con su grupo..
- El Contacto entre chicos y chicas encarados a una tarea común ayuda a preadolescentes a superar la pandilla estricta para llegar a formas de amistad más abiertas y más libres.
- La revisión crítica y valoración del progreso permite mejorar próximas actividades y evolucionar positivamente
- La práctica democrática llega de forma natural a través de la acción.

En definitiva, mediante las instituciones de la Tropa (la estructura) y la Pedagogía del Proyecto (el funcionamiento) se llega a cumplir la propuesta educativa del escultismo completando el esquema de las características de la edad y acción educativa necesaria.



5.3. EJEMPLO DE EXPEDICION

1. Idear/Motivación, 2 de marzo, sábado.

Se trata de poner a los chavales en disposición de soñar.

El equipo de responsables decora los locales con todas las fotos, periódicos, revistas y objetos que han sido elaborados en expediciones anteriores. Los antiguos scouts-guías, protagonistas de las mismas, explicarán a los nuevos las anécdotas y curiosidades ocurridas. Después, toda la tropa se desplaza a visitar cualquier museo. Todo ello para reavivar su imaginación.

2. Idear/Motivación, 9 de marzo, sábado.

Esta segunda semana se continua con la motivación.

La tropa asiste a una muestra de teatro juvenil. Después de la obra se da por acabado el tiempo de motivación, comenzando ya durante esta semana a idear por patrullas y teniendo para el siguiente sábado propuestas concretas de expedición.

3. 16 de marzo, sábado.

El equipo de responsables presenta una expedición imaginaria a la tropa, de la forma más creativa, haciendo una auténtica campaña electoral para que ellos presenten posteriormente sus Expediciones de la forma más original posibles y creen un verdadero ambiente de elecciones el próximo sábado.

4. Elegir, Presentación y elecciones, 23 de marzo, sábado

Se realiza la primera asamblea de tropa.

Los monitores ambientarán el local de forma que se asemeje lo más posible a unas auténticas elecciones. Se organizará el sistema de presentación y votación.

Las patrullas presentarán sus propuestas y por último se elegirá la expedición. El sistema de votación es recomendable que sea por eliminación, de forma que la expedición elegida responda a los centros de interés del mayor número de chavales.

La expedición elegida fue: Hacer una película.

Título: Barbarrojo y sus granujas.

Personaje animador: El capitán Garfio.

5. Planificar, 30 de marzo, sábado.

Por patrullas se estudia la expedición elegida y se desgranar sus posibilidades (talleres, misiones, comités, salidas). Luego cada Guía lleva al consejo de expedición las aportaciones de su patrulla.

En el consejo de expedición se refunden todas las aportaciones y se elabora un calendario, el cual tendrá que aprobarse por la tropa.

Los talleres elegidos han sido:

- Taller de guión.
- Taller de vestuario y maquillaje.



ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS SCOUTS CATOLICCOS DE CANTABRIA MSC

- Taller de decoración y efectos especiales.
- Taller de imagen y sonido.

6. Calendario, 6 de abril,, sábado.

Se celebra la segunda asamblea de tropa y se firma la Carta de expedición.

Con una pequeña celebración y una animación previa o bien en el local o bien en una salida, firmarán la carta.

Realización, 13 a 27 de abril

Talleres. Se siguen las actividades planeadas para cada taller y las patrullas siguen con sus misiones atendiendo a las necesidades de la Expedición.

3, 4, 5, 6 de mayo

La tropa sale de acampada para el rodaje de la película

Evaluación, 11 de mayo, sábado.

Se realiza la evaluación en la tercera asamblea de tropa. Supone una reflexión de cómo ha ido la expedición, la Carta y los fallos que se han encontrado.

Celebración, Gran Boom, 18 de mayo, sábado.

Los responsables preparan una celebración de la palabra y los chavales se encargan de la parte lúdica.

19 de mayo, domingo.

Fiesta y visionado de la película.



6. NOMENCLATURA

Asamblea de tropa.	▪ Reunión de todos los miembros de la tropa.
Aventura.	▪ Marco lúdico de scouts-guías.
Cargos	▪ Diferentes roles que toman los niños, según gustos, necesidades y otros.
Carta de expedición.	▪ Compromisos concretos para llevar a cabo en la expedición.
Carta de scout-guías	▪ Normas que rigen la vida de la tropa.
Comité	▪ Grupo eventual formado para llevar a cabo cosas puntuales entre las distintas responsabilidades de las patrullas,. Ejemplo Comité de tesoreros.
Compromiso	▪ Grado de implicación de una persona en cualquier aspecto. Del niño: Se realiza cuando el chaval acepta el juego scout. Del monitor: cada uno le porta, le arrastra o se le deja caer a otros de la especie.
Consejo de expedición	▪ Reunión de responsables, guías de patrulla e interesados con la marcha de la expedición, para planificar y realizar el seguimiento de la misma.
Consejo de honor	▪ Reunión de responsables y niños que hayan realizado el compromiso con carácter jurídico.
Expedición	▪ Elemento que concretiza la Aventura a lo largo del curso.
Jefe de unidad	▪ Responsable con más formación , compromiso y experiencia dentro del equipo de la rama.
Marco lúdico	▪ Puente imaginario mediante el cual el niño analiza la realidad de una forma indirecta
Patrulla	▪ Grupo natural
Pequeños grupos	▪ Taller, patrulla y comité.
Progreso personal	▪ Elemento metodológico referente a la evolución individual dentro de la propuesta del escultismo.
Revisión	▪ Momento de evaluar el progreso personal y de la tropa.
Rincón de patrulla	▪ Segunda casa de los niños de la patrulla. Decorado a su gusto



**ASI SON NUESTROS SCOUTS-GUIAS
SCOUTS CATOLICCOS DE CANTABRIA MSC**

	y con las cosas de la patrulla.
Ritmo	▪ El que llevamos todos, de modo inestable, a lo largo del curso.
Rol	▪ Papel que se adquiere en el juego scout.
Simbología	▪ Rasgos distintivos que contribuyen a afirmar la identidad de cada patrulla.
Taller	▪ Grupo con afinidad de intereses.
Tropa	▪ Todos los miembros de la rama.