

PROGRAMA SCOUT



**SCOUTS CATOLICOS
DE CANTABRIA MSC**

1. LA PROPUESTA EDUCATIVA

La propuesta educativa de Scouts Católicos de Cantabria MSC tiene su base en los principios scouts de la Organización Mundial del Movimiento Scout y del MSC

LEY SCOUT (Texto oficial del MSC).

- El scout es digno de confianza.
- El scout es responsable con lo que se compromete y consecuente con lo que piensa.
- El scout es constructor de un mundo más perfecto.
- El scout es solidario con los hombres más necesitados y se compromete con ellos.
- El scout respeta profundamente a las personas que comparten con él el mundo.
- El scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
- El scout no hace las cosas a medias.
- El scout supera las dificultades con alegría.
- El scout es económico, trabajador y cuidadoso de los bienes.
- El scout es sano.

PROMESA SCOUT (Texto oficial del MSC).

Por mi honor y con la ayuda de Dios me comprometo a hacer cuanto de mi dependa por:

- Cumplir mis deberes para con Dios y para con mi País.
- Ayudar al prójimo en toda circunstancia y
- a observar la Ley Scout.

CARTA 2000 DEL M.S.C.

- n movimiento de educación integral, que pretende la formación de personas equilibradas y críticas, que quieran hacer realidad, desde un compromiso transformador, un mundo justo, fraterno y solidario, según el Evangelio de Jesús de Nazaret y a través del método scout.
- MSC lo formamos hombres y mujeres procedentes de diversas tradiciones culturales e ideológicas, comprometidos con las realidades concretas en las que vivimos. Asumimos un estilo educativo liberador, promoviendo la capacidad de pensar y actuar autónomamente y favoreciendo la progresión personal del individuo.
- MSC se define como un movimiento federal que agrupa a todos los que quieren vivir la unidad desde la diversidad. Ofrecemos lo mejor de cada uno y aportamos aquello que nos diferencia de los demás en actitud constructiva, abierta y dialogante. Asumimos la sensibilidad de las personas que sueñan con una sociedad distinta, sin violencia, justa, multicultural,... y en la que nadie se sienta discriminado.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Todo ello lo expresamos en las opciones básicas: Educación, Fe y País.
- Como movimiento educativo en el tiempo libre, acorde a las tendencias actuales, hacemos una propuesta de aventura constante mediante el trabajo en pequeños grupos autogestionarios y coeducativos. Cada chico y cada chica desarrollan sus capacidades personales por medio de una pedagogía activa que les lleva, a través de un camino de progresión individual y colectiva, a elaborar su proyecto de vida: su relación con los demás, con ellos mismos, con el entorno y con el Creador.
- Como Movimiento de Iglesia caminamos junto a niños y jóvenes ofreciendo un estilo de vida basado en las Bienaventuranzas, Buena Noticia de Jesús de Nazaret. Proponemos un estilo austero, porque sólo una sociedad donde no domine el tener sino el ser puede ser solidaria y tolerante, un estilo comunitario, siendo el grupo lugar de apoyo y estímulo para seguir adelante, clamando contra la injusticia, porque quedarnos callados es colaborar con su mantenimiento, y atentos a la palabra como horizonte.
- Como movimiento arraigado en su país, valoramos nuestra historia y nuestra cultura con una actitud crítica y constructiva, mejorando lo que tiene de positivo y superando nuestros errores,. A partir de la valoración del propio contexto aprendemos a apreciar y valorar otros entornos, otras culturas, otra gente, convirtiéndonos de esta forma en ciudadanos del mundo. El conocimiento de la diversidad y el respeto mutuo son garantía de un futuro esperanzador.
- Es labor de todos los educadores, responsables y consiliarios, propiciar espacios de contraste, reflexión actuación y crecimiento personal y grupal, donde sea posible compartir inquietudes e intereses. Donde la voluntad de entendimiento permita dar respuestas a las inquietudes de la sociedad y construir el futuro como una tarea de complicidad colectiva. Estamos abiertos a todas las personas dispuestas a actuar en la transformación del mundo hacia unas relaciones marcadas por la tolerancia, la comprensión y la solidaridad, formando parte de un movimiento mundial que participa de una misma Ley y Promesa

2. LINEAS EDUCATIVAS

Desde el RAP se reconocen 6 áreas de desarrollo personal

OPCION EDUCATIVA	Desarrollo físico	<ul style="list-style-type: none">▪ Higiene y salud.▪ Conocimiento del cuerno▪ Desarrollo físico▪ Aprendizaje de técnicas scout y de animación
	Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none">▪ Creatividad▪ Personalidad<ul style="list-style-type: none">○ Intelectual.○ Psico-afectiva○ Social○ Etica.
	Desarrollo afectivo	
OPCION PAIS	Desarrollo social (Servicio a los demás)	<ul style="list-style-type: none">▪ Trabajo en grupo▪ Trabajo sociopolíticoTrabajo en defensa ecómico▪ Trabajo cultural
OPCION FE	Desarrollo espiritual (Sentido de Dios)	<ul style="list-style-type: none">▪ Sentido de Dios personal.▪ Sentido de Dios comunitario.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

3. OBJETIVOS EDUCATIVOS GENERALES

OPCIONES M.S.C.	FINES DEL ESCULTISMO	ASPECTOS A EDUCAR	FINALIDADES GENERALES DEL PROCESO EDUCATIVO	OBJETIVOS GENERALES DE CADA RAMA		
				LOBATOS	SCOUT-GUIAS	
OPCION EDUCATIVA	HABILIDAD MANUAL	Aprendizaje de técnicas scout y de animación	* Desarrollo y potenciación de la creatividad. * Utilización de recursos técnicos y naturales respetando el equilibrio biológico	* Realizar cosas útiles para la vida de la manada	* Descubrir sus posibilidades manuales. * Perfeccionar la técnica scout.	
		FORMACIÓN DEL CARÁCTER	Intelectual	* Alcanzar una autonomía personal: autogestión, responsabilidad, madurez intelectual	* Observar la realidad	* Analizar la realidad
	Psico-afectivo		Aceptación de sí mismo: autocrítica, conocimiento de sus posibilidades, capacidad de elección	* Ser abierto y alegre y superar el egocentrismo	* Aceptar al otro	
	Social		* Saber convivir de forma no agresiva ni competitiva. * Relación de corresponsabilidad entre sexos	* Descubrir la vida en grupo, saber convivir con los demás	* Aceptar el valor del otro sexo. * Afianzar las relaciones con los compañeros. * Ser responsable en la vida de la patrulla.	
	Etico		Configurar su propia escala de valores	Comprometerse en pequeñas cosas	Valorar su papel en el grupo	
	SALUD Y DESARROLLO PERSONAL	Desarrollo físico	Conocer, desarrollar y mantener el equilibrio físico natural del cuerpo	Adquirir soltura y destreza de movimientos	Desarrollar sus nuevas posibilidades físicas	
		Conocimiento del cuerpo.		* Saber utilizar el cuerpo en distintas actividades. * Descubrir el campo sensorial.	* Tomar conciencia de los propios cambios físicos. * Conocer y aceptar la sexualidad propia y la del otro sexo.	
		Higiene y salud		* Adquirir hábitos de limpieza y orden. * Toma de conciencia de los peligros que pueden amenazar su integridad física.	* Cuidado de su cuerpo en beneficio de su salud	
	OPCION PAIS	SERVICIO A LOS DEMÁS	Trabajo en grupo	* Fomentar el sentimiento de solidaridad	* Iniciarse en la práctica del espíritu de cooperación y servicio. * Compartir lo que se tiene. * Responsabilizarse de cosas puntuales.	* trabajar en equipo para la elaboración de un proyecto común. * Moverse con y para los demás.
			Trabajo socio-político	* Trabajar por el bien común comprometiéndose en la sociedad.	* Iniciarse en el juego democrático aceptando sus reglas.	* Conocer el juego democrático y asumir sus reglas.
Trabajo de defensa ecológica			* Cuidar y mejora el entorno físico.	* Observar las diferentes realidades en que vive y se desenvuelve.	* Descubrir y conocer el entorno inmediato, la región y el país.	
Trabajo cultural			* Conocer e identificarse con su propia cultura y entorno. * Abrirse a otras culturas y realidades distintas.	* Saber observar las manifestaciones de la propia cultura.	* Descubrir y conocer la cultura, historia y realidades sociales de la propia región.	
OPCION FE	SENTIDO DE DIOS	Personal	* Aceptación y vivencia de los valores cristianos. * Identificación con la figura de Jesús.	* Vivir los valores del Evangelio a través del juego.	* Descubrir los valores del Evangelio a través de la vida en patrulla.	
		Comunitario	* Sentirse comunidad cristiana	* Tener a Jesús como uno más dentro de la vida de la manada que nos hace participar en ambiente de fiesta. * Descubrir la figura de Dios como Padre	* Potenciar el sentido de comunidad a través de los valores cristianos que se van descubriendo.	

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

OPCIONES M.S.C.	FINES DEL ESCULTISMO	ASPECTO S A EDUCAR	FINALIDADES GENERALES DEL PROCESO EDUCATIVO	OBJETIVOS GENERALES DE CADA RAMA		
				PIONEROS	RUTAS	
OPCION EDUCATIVA	HABILIDAD MANUAL	Aprendizaje de técnicas scout y de animación	* Desarrollo y potenciación de la creatividad. * Utilización de recursos técnicos y naturales respetando el equilibrio biológico	* Utilizar Sus habilidades técnicas-manuales . * realizar una labor útil y creativa al estilo scout	* Alentar la creatividad hacia la práctica diaria.	
		FORMACIÓN DEL CARÁCTER	Intelectual	* Alcanzar una autonomía personal: autogestión, responsabilidad, madurez intelectual	* Sintetizar la realidad	* Evaluar la realidad
	Psico-afectivo		Aceptación de sí mismo: autocrítica, conocimiento de sus posibilidades, capacidad de elección	* Aceptarse a sí mismo y aceptar a los demás reconociendo los fallos y valores de ambos.	* Tener sentido de la relación con el otro diferenciando niveles de relación.	
	Social		* Saber convivir de forma no agresiva ni competitiva. * Relación de corresponsabilidad entre sexos	* Trabajar en equipo haciéndose responsable de su trabajo. * Tomar iniciativas	* Responsabilizarse de la vida del clan. Crear comunidad humana ruta	
	Etico		Configurar su propia escala de valores	*Poner sus especialidades al servicio de los demás.	* Crear un estilo personal coherente consigo mismo y con los valores asumidos	
	SALUD Y DESARROLLO PERSONAL	Desarrollo físico	Conocer, desarrollar y mantener el equilibrio físico natural del cuerpo	* Afianzamiento de sus posibilidades físicas.	Mantenerse en buena forma física.	
		Conocimiento del cuerpo.		* Conocer, comprender y aceptar la evolución de su propia sexualidad. * Descubrir las bellezas de las cosas a través de los sentidos.	* Asumir su propia sexualidad como parte integrante de la personalidad.	
		Higiene y salud		* Cuidar su cuerpo y controlar los propios impulsos.	* Mantener el cuerpo sano.	
	OPCION PAIS	SERVICIO A LOS DEMÁS	Trabajo en grupo	* Fomentar el sentimiento de solidaridad	* Compartir lo que se es y lo que se tiene.	* Optar por un trabajo cooperativo a través de un compromiso personal de servicio.
			Trabajo socio-político	* Trabajar por el bien común comprometiéndose en la sociedad.	* Participar en la vida de la comunidad. * Vivir los valores democráticos a través del juego propio de la unidad.	* Tomar postura solidaria ante problemas y situaciones. * Asumir una responsabilidad social. * Servicio a la comunidad juvenil y social.
Trabajo de defensa ecológica			* Cuidar y mejora el entorno físico.	* valorar la realidad descubierta y ampliar el campo de conocimientos sobre el entorno natural.	* Aportar iniciativas y participar en las decisiones que mejoren el entorno.	
Trabajo cultural			* Conocer e identificarse con su propia cultura y entorno. * Abrirse a otras culturas y realidades distintas.	* Analizar e identificar se con el entorno cultural del barrio, ciudad, país. * Abrirse a otras formas de cultura.	* Sentir el propio país, identificarse con su cultura. * Participar en la realidad internacional.	
OPCION FE	SENTIDO DE DIOS	Personal	* Aceptación y vivencia de los valores cristianos. * Identificación con la figura de Jesús.	* Plantearse su actitud ante la fe, sus inquietudes y dudas religiosas. * Aceptar y comprender la figura de Jesús; descubrir le en los acontecimientos solidarios. * Vivir los valores cristianos.	* dar respuesta a la dimensión religiosa trascendente. * Asumir el mensaje evangélico.	
		Comunitario	* Sentirse comunidad cristiana	* Buscar en el evangelio el sentido de la vida. * Acercamiento a su comunidad cristiana, reflexionar comunitariamente.	* Desarrollar una fe adulta y compartida. * Crear comunidad cristiana y participar en la comunidad eclesial.	

4. ETAPAS DE DESARROLLO Y RAMAS

Dentro de la propuesta educativa de Scouts Católicos de Cantabria MSC se establece una relación entre las etapas de desarrollo y la distribución por edades de los cahvales y chavalas en una rama.

La secuencia que actualmente se utiliza es la siguiente:

Sección infantil del escultismo	Lobatos	Niños y niñas de 8 a 11 años
	Scout-guías	Niños y niñas de 12 a 14 años
Sección juvenil del escultismo	Pioneros	Jóvenes de 14 a 16 años
	Rutas	Jóvenes de 17 a 18 años
	Responsables	Jóvenes de 18 a 30 años
Sección de adultos del escultismo	Colaboradores	Adultos a partir de los 30 años
	Responsables	

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

OBJETIVOS EDUCATIVOS DE RAMA

OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA RAMA DE LOBATOS		
AREAS DE DESARROLLO	LOBATOS Primera etapa	LOBATOS Segunda etapa
OPCION EDUCATIVA Habilidad manual	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conseguir el afianzamiento de la coordinación oculo-manual. ▪ Afianzamiento de las capacidades espacio temporales. Tomar gusto por el trabajo manual. Sentirse útil al trabajar con las manos. ▪ Comprender que lo que se hace debe ser puesto a disposición de la manada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprender el dominio de la motricidad fina. ▪ Desarrollar la memoria visual. ▪ Tomar gusto por las actividades de expresión plástica. ▪ Utilizar la imaginación creando cosas nuevas. ▪ Poner el trabajo, voluntariamente, al servicio de la manada.
OPCION EDUCATIVA Formación del carácter	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaz de observar su realidad inmediata de forma atenta, acertada y con sensibilidad. ▪ Desarrollar las capacidades de atención y comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reafirmar el interés propio de la edad para conocer las cosas. ▪ Saber, diferenciar, observar las diferencias de su realidad, mostrando interés.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intentar tener un espíritu optimista y alegre. ▪ Aprender a jugar, divertirse y perder. ▪ Jugar en compañía y no rechazar la de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preocupación e interés por sus compañeros. ▪ Despertar el sentido de la solidaridad. ▪ Conseguir una facilidad de contacto social con otros niños y adultos.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Despertar el espíritu democrático. ▪ Despertar el sentido de pertenencia a la manada. ▪ Aprender a opinar y a escuchar. ▪ Desarrollar la capacidad de participación positiva en las actividades creando un ambiente agradable. ▪ Llegar a jugar y trabajar niños y niñas juntos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Despertar el sentido de solidaridad y de servicio a los demás. ▪ Desarrollar la capacidad de valoración de hechos y actitudes de la manada. ▪ Comprender que niños/as tienen los mismos derechos y deberes. ▪ Integrarse en las actividades de forma activa así como en la buena realización de las mismas. ▪ Asumir la necesidad de coordinarse y organizarse para la consecución de los logros.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrar ansias y entusiasmo de lograr lo mejor en sus actividades. ▪ Despertar el sentimiento de responsabilidad social enfocada hacia su pequeño grupo. ▪ Despertar el respeto hacia lo que es de todos ▪ Despertar el sentimiento de amor a la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lograr una disposición de aceptación de las pequeñas responsabilidades y normas de la manada. ▪ Asumir la necesidad de cuidar la naturaleza. ▪ Comprometerse, animar y esforzarse por la manada. ▪ Desarrollar la capacidad de ser generosos.
OPCION EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lograr un sentido rítmico-corporal y respiratorio. tomar gusto por las 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar la aptitud física mediante la mejora de las cualidades motrices: fuerza,

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

Salud y desarrollo corporal	<p>actividades en la naturaleza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lograr el descubrimiento de las posibilidades sensoriales como fuente de conocimiento. ▪ Conseguir actitudes y aptitudes posturales correctas. ▪ Tomar gusto por el juego al aire libre. 	<p>velocidad, flexibilidad, coordinación, equilibrio, agilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar la capacidad de observación y apreciación; las cualidades de los objetos mediante los sentidos. ▪ Conseguir dosificar el esfuerzo. ▪ Practicar deporte y el juego al aire libre. ▪ Obtener un buen rendimiento físico en relación con sus capacidades en las actividades de la manada.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer los principios básicos de sanidad e higiene. ▪ Despertar hábitos de limpieza. ▪ Comer aprendiendo a alimentarse. ▪ Conocer los principios básicos de seguridad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descubrir y asumir la necesidad de ser limpio y ordenado. ▪ Aplicar los principios básicos de seguridad. ▪ Desarrollar la justa apreciación del riesgo. ▪ Conocer los alimentos básicos para nuestra alimentación. ▪ Aprender a dosificar los alimentos.
OPCION PAIS Servicio a los demás	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar el sentido de pertenencia a un grupo. ▪ Descubrir la idea de servicio. ▪ Asumir las pequeñas responsabilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descubrir la necesidad del trabajo personal y de su valor para el grupo. ▪ Despertar el espíritu de generosidad hacia los demás. ▪ Velar porque se cumplan las responsabilidades de la seisena.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer y asumir las reglas de la manada. ▪ Aprender a dialogar. ▪ Conocer sus derechos y deberes como miembros de la manada. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respetar ya sumir las decisiones de la mayoría. ▪ Ser capaz de tener unas reglas comunes. ▪ Velar porque en la manada se respete el juego democrático. ▪ Desarrollar una actitud de defensa de sus derechos y cumplimiento de sus deberes.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar las capacidades de atención y observación. ▪ Despertar una actitud interrogante ante su entorno. ▪ Motivar la necesidad de realizar sus actividades dentro de su entorno inmediato. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar las capacidades de atención y observación incluyendo al sistematización de las mismas. ▪ Sacar conclusiones a su rival de sus observaciones realizadas. ▪ Utilizar el entorno adecuadamente en la realización de actividades.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar las capacidades de atención y observación de las cosas de su región. ▪ Despertar el sentimiento de amor al pueblo o ciudad. ▪ Despertar el deseo de visitar los centros culturales, monumentos de su barrio, pueblo, ciudad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrar el sentimiento de amor al propio pueblo o ciudad en pequeñas cosas. ▪ Despertar la conciencia de país, a través de los signos externos más destacables de su cultura.
OPCION FE Sentido de Dios	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descubrir el mensaje de Jesús. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Despertar la capacidad de relación de sus conductas y realidades que le rodean con el mensaje evangélico.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lograr la integración del niño/a en la vida de la comunidad (manada) encontrando sus propias normas de conducta: Hacia la amistad con Jesús. ▪ Estimular el contacto con la naturaleza y con las cosas bellas, como obras de Dios 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vivenciar experiencias y actitudes de apertura, participación y fiesta en torno a Jesús. ▪ Cultivar la relación interpersonal de los niños con Dios. ▪ Aprender a orar.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA RAMA DE SCOUT-GUIAS		
AREAS DE DESARROLLO	SCOUT-GUIAS Primera etapa	SCOUT-GUIAS Segunda etapa
OPCION EDUCATIVA Habilidad manual	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje de las técnicas scouts básicas (acampada, cabuyería, orientación, cocina,...) y perfeccionamiento de las ya aprendidas. ▪ Potenciación del taller como medio para desarrollar los hobbies y posibilidades manuales de los scouts y guías. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dominio y utilización de técnicas scouts básicas, aprendidas en la fase anterior y aplicándolas a la unidad con eficacia.
OPCION EDUCATIVA Formación del carácter	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar el interés por sí mismo, conocerse. ▪ Ir afirmando su personalidad. ▪ Saber escuchar a los otros, ser capaz de expresar su opinión. ▪ Hacer una reflexión personal sobre la propuesta de vida scouts y comunicarlo a la patrulla. ▪ Ser responsable de las cosas concretas que le sean encomendadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aceptar la realidad de su yo cambiante. ▪ Ir adquiriendo una cierta independencia tanto a nivel emocional como material. ▪ Afirmar su personalidad sin recurrir a la crítica exagerada o la comparación. ▪ Saber decidir que es lo que quiere hacer y ponerse de acuerdo con los demás sin forzar situaciones. ▪ Hacer una reflexión personal en profundidad sobre los descubrimientos que va haciendo en su scout-guía y plantearse seriamente su futuro en la unidad.
OPCION EDUCATIVA Salud y desarrollo corporal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Medir sus posibilidades físicas (conseguir unas marcas mínimas de resistencia, natación,...). ▪ Situar los cambios sexuales en el contexto de su cuerpo que crece y que cambia. ▪ Comprender el por qué de los cambios corporales y de las diferencias entre los chicos y las chicas. ▪ Descubrir que los diferentes sexos son complementarios, que se necesitan y que, aceptando las diferencias, han de esforzarse todos en progresar en el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perfeccionamiento del desarrollo físico practicando algún deporte. ▪ Valorar la sexualidad como una nueva posibilidad de expresión profunda del amor en la edad adulta.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incidir en los aspectos de higiene personal. ▪ Adquirir unos conocimientos y técnicas mínimas de socorrismo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saber alimentarse y conocer las ventajas que se derivan de una alimentación sana. ▪ Conocer aspectos nocivos que pueden perjudicar la salud. ▪ Saber aplicar y utilizar adecuadamente las técnicas de socorrismo aprendidas en la etapa anterior. ▪ Saber atender pequeños accidentes.
OPCION PAIS Servicio a los demás	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaces de establecer las bases de un proyecto común, basado en el acuerdo entre ellos. ▪ Llevar una vida de compañerismo en las patrullas y entre ellas, sin discriminaciones personales, aceptando las diferencias evolutivas y sexuales de cada uno. ▪ Aprendizaje de la 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esforzarse por convivir con los otros en un sentido más profundo que etapas anteriores, construyendo el diálogo con los demás. ▪ Esforzarse por ser realista y coherente en sus críticas. ▪ Ser capaz de responder con eficacia y constancia a las responsabilidades tomadas por la unidad y en el grupo. ▪ Ser capaz de tomar la iniciativa necesaria para impulsar y ayudar a progresar al grupo en algún aspecto.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

	<p>responsabilidad en el grupo o y respeto por las normas de mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Situarse adecuadamente en el grupo y en su entorno humano. ▪ Tomar conciencia del compromiso hacia los demás, dentro y fuera del grupo. ▪ Tomar conciencia de la pertenencia a un grupo más amplio que la propia rama. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adoptar una actitud de servicio hacia la patrulla, taller, unidad, grupo.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer el barrio, pueblo o ciudad y saber desenvolverse por el mismo. ▪ Conocer la estructura urbanística general de la ciudad, pueblo o barrio. ▪ Conocer las entidades responsables de los equipamientos básicos de la ciudad. ▪ Saber a quien dirigirse cuando se precise de dichas entidades y saber como están organizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer los principales problemas del barrio, ciudad, pueblo y región (urbanísticos, de servicios en general y de desequilibrio ecológico). ▪ Saber de que manera se resuelven los principales problemas de sus barrio, ciudad o región. conocer alternativas que se proponen para su solución y ver en que medida se puede colaborar para solucionarlas. ▪ Tener contacto con otros grupos o asociaciones scouts y no scouts, pertenecientes a un marco más amplio que la parroquia o barrio.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer las entidades culturales, deportivas y educativas del entorno y saber cómo están organizadas. 	
<p>OPCION FE</p> <p>Sentido de Dios</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descubrir en la figura de Jesús una respuesta a sus interrogantes. ▪ Encontrar el valor de la participación en los ritos religiosos con objeto de ir aprendiendo su significado. ▪ Hacer de las celebraciones participadas una expresión de la vida de comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda de figuras actuales que encarnen los valores y actitudes de la figura de Jesús. ▪ Integración y participación en la comunidad cristiana de la parroquia del barrio.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA RAMA DE PIONEROS		
AREAS DE DESARROLLO	PIONEROS Primera etapa	PIONEROS Segunda etapa
<p>OPCION EDUCATIVA</p> <p>Habilidad manual</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar adecuadamente las técnicas scouts básicas: orientación, topografía y cabuyería. ▪ Tomar una responsabilidad técnica. ▪ Especializarse en otras técnicas no scouts: modelado, fotografía, archivo, ecología, cocina, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaces de enseñar a otros las técnicas de las que se es responsable. ▪ Tomar una responsabilidad de gestión: Campismo, economía, organización. ▪ Ser eficaz en sus responsabilidades.
<p>OPCION EDUCATIVA</p> <p>Formación del carácter</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aceptar a los demás y lograr ser aceptado por ellos. ▪ Tener espíritu de iniciativa y ejercer la creatividad personal. ▪ Ser capaz de ver el lado bueno de los problemas y situaciones. ▪ Encontrar su lugar en el equipo e ir descubriendo lo que represente ser pionero. ▪ Dar opiniones y aceptar la de los demás siendo coherente ante lo que se dice y lo que se hace. ▪ Reflexionar y avanzar en la maduración personal aceptando al propio cuerpo, abriéndose a los otros, sensibilizándose por el estudio, el trabajo, el modo de comunidad, las relaciones interpersonales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acostumbrarse a revisar personal y comunitariamente el trabajo realizado. ▪ Conocer básicamente la estructura de funcionamiento del grupo scout, la asociación, la Interdiocesana, el NMSC y la dimensión universal de la fraternidad scout. ▪ Ser capaz de valorar lo que hace sin pasar de largo y juzgar después de conchero y ser consciente de los propios fallos y de la posibilidad de corregirlos. ▪ Colaborar activamente con un actitud de crítica constructiva en la vida de la unidad. ▪ Adquirir confianza en si mismo y construir la propia escala de valores. ▪ No limitarse a opinar sino buscar soluciones y alternativas. ▪ Esforzarse por tener criterios propios sobre los acontecimientos sociales y compartir sus criterios con la gente del grupo. ▪ Participar, en la medida de sus posibilidades, en otros lugares de su vida fuera de la escultismo, haciéndolo con honestidad y coherencia.
<p>OPCION EDUCATIVA</p> <p>Salud y desarrollo corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ realizar salidas frecuentes a la naturaleza. ▪ Practicar actividades físicas o juegos en los que intervenga el ejercicio físico. ▪ Conocimiento del cuerpo. ▪ Aceptación e integración de su propia sexualidad. ▪ Aceptar libremente las normas morales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Practicar algún ejercicio físico o algún deporte. ▪ Ver con naturalidad la relación de pareja. ▪ Ser personas capaces de dar y recibir amor.
<p>OPCION PAIS</p> <p>Servicio a los demás</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer a los otros, abrirse a ellos y manifestarles su actitud de apertura y de trabajo. ▪ Realizar personalmente y como unidad, actividades concretas de servicio a la comunidad. ▪ Participar en actividades de apertura y conocimiento de otras realidades (grupos, asociaciones, regiones, países). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adquirir capacidades de lucha por los propios ideales. ▪ Participar en actividades de apertura y conocimiento de otras realidades (grupos, asociaciones, regiones, países).
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tomar conciencia de que, como 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tener conciencia de que, como

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

	<p>ciudadanos, deben ayudar a transformar su país (familia, pueblo, barrio, ciudad).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contribuir a la creación y construcción de la paz. 	<p>ciudadanos, deben ayudar y transformar su país (familia, pueblo, barrio, ciudad, provincia, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contribuir a la creación y construcción de la paz.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participar en el juego democrático de la unidad. ▪ Conocer las distintas formas de deterioro del entorno físico (rural, urbano). ▪ Participar activamente en la conservación de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colaborar activamente en la conservación de la naturaleza.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer activamente su entorno (arte, cultura, folclore, geografía, etc.) para llegar a amar su comunidad e integrarse en ella. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Amar a su comunidad e integrarse activamente en ella.
<p>OPCION FE</p> <p>Sentido de Dios</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Encontrarse a sí mismo a través de la naturaleza. ▪ Descubrir a Jesús en los acontecimientos cotidianos a través de la ley scout y del Evangelio. ▪ Orar y reflexionar sobre su fe en comunidad. ▪ Participar en las celebraciones de su comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dar sentido a su vida desde el descubrimiento de Jesús. ▪ Vivir un compromiso cristiano concreto a su nivel. ▪ Dar testimonio cristiano personal y comunitariamente.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA RAMA DE RUTAS		
AREAS DE DESARROLLO	RUTAS Primera etapa	RUTAS Segunda etapa
OPCION EDUCATIVA Formación del carácter	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imprimir un carácter nuevo a lo que se hace, partiendo de lo que cada uno piensa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Potenciar la creatividad en su entorno habitual.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valorar la realidad en que vive, encontrando su papel dentro de ésta. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asumir una actitud de crítica permanente ante la realidad en que está inmerso y actuar conforme a sus ideas.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantener una relación interpersonal interesándose por al personalidad del otro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valorar sus amistades de acuerdo con los valores que siente y experimenta.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contribuir personalmente para definir proyectos que configuren un estilo de grupo donde poder actuar y desarrollarse libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compartir proyectos y experiencias que faciliten la decisión de optar por una comunidad humana; trabajando y favoreciendo su desarrollo.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interiorizar valores que vayan configurando su propia vida. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantener una inquietud de superación y búsqueda personal.
OPCION EDUCATIVA Salud y desarrollo corporal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Encontrar en el desarrollo del ejercicio físico y deporte una satisfacción personal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guiar las posibilidades personales hacia la práctica del ejercicio físico y el deporte.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar el alcance y trascendencia de la vida sexual de la persona. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dar a la sexualidad la importancia que tiene en el desarrollo personal y afectivo de la persona.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ identificar la salud un bien personal, que se debe administrara adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evitar actitudes sociales que pongan en peligro la salud personal y comunitaria.
OPCION PAIS Servicio a los demás	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formar un equipo de trabajo estable, partiendo de un compromiso individual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar el compromiso adquirido a través de una labor de servicio.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ejercitar una crítica social desde planteamientos de solidaridad y justifica e identificarse con las inquietudes y aspiraciones del mundo juvenil. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajar activamente en al solución del problemas, aunando esfuerzos con otras personas y colectivos del mundo social y juvenil.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Encontrar en el entorno físico un bien obligado pro e que hay que luchar. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adquirir un compromiso personal y solidario para con el entorno físico que conduzca siempre a su conservación y mejora.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valorar y conocer las inquietudes de tu país y estar abierto a las demás realidades internacionales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colaborar activamente en el desarrollo cultural, social, político, etc de tu país y colaborar en el logro de la fraternidad entre los pueblos y países.
OPCION FE Sentido de Dios	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Profundizar en la dimensión religiosa del ser humano. ▪ Examinar y analizar el mensaje cristiano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vivir habitualmente como personas religiosas, interpretando e implicando los valores cristianos de la vida diaria.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar el estilo de comunidad por la que se puede optar en un futuro para compartir la fe con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colaborar con al comunidad cristiana de sus entorno.

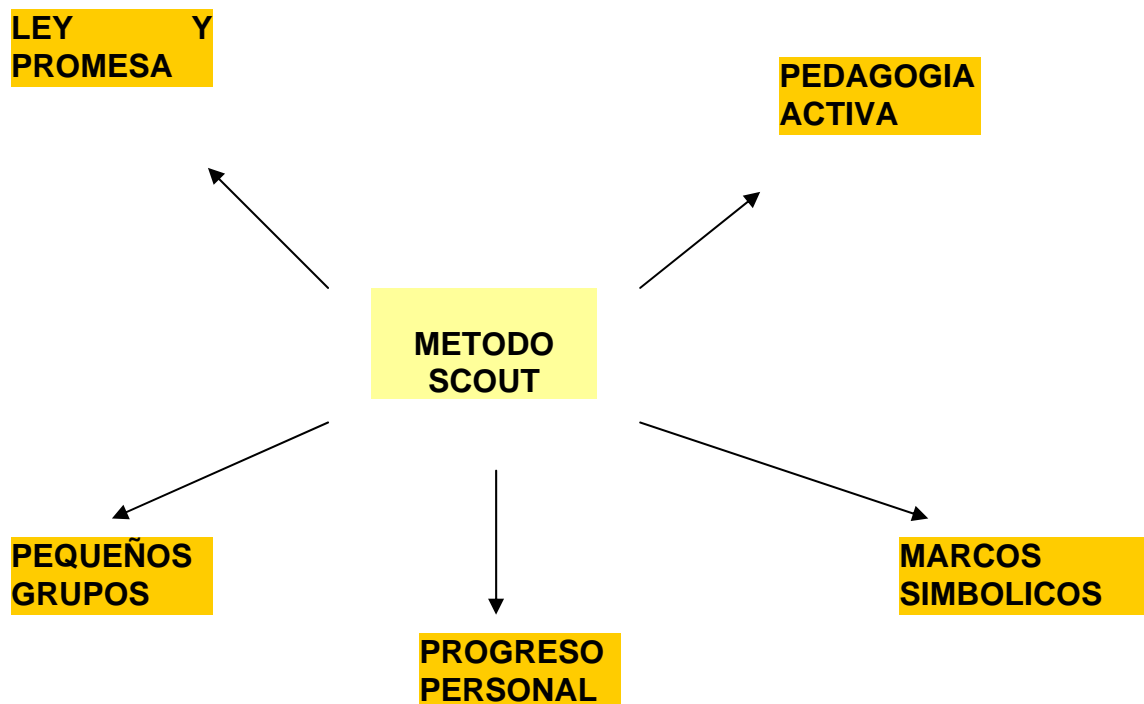
LAS ACTIVIDADES

En el escultismo las actividades se desarrollan de acuerdo a dos grandes herramientas:

- El sistema de proyectos y programas según las fases de la pedagogía del proyecto: Idear, elegir, planificar, realizar, evaluar y celebrar.
- El método scout, caracterizado por una serie de elementos que se interrelacionan entre sí dando cohesión al método.
 - Ley y promesa
 - Pedagogía activa.
 - Marcos simbólicos.
 - Trabajo en pequeños grupos.
 - Progreso personal

EL METODO SCOUT

El **Método Scout** se define como un sistema de autoeducación progresiva que se alcanza por la interrelación de los elementos que configuran el método.



1. LEY Y PROMESA SCOUT.

- El modelo de persona que tratamos de conseguir nace de la propuesta de valores que emana de la **ley scout** pero además son elementos metodológicos que aportan una adhesión voluntaria y la permanente actitud de hacerlo lo mejor posible (no de hacerlo bien)

LEY SCOUT

- 1. El Scout es digno de confianza.**
- 2. El Scout es responsable con lo que se compromete y consecuente con lo que piensa.**
- 3. El Scout es constructor de un mundo más perfecto.**
- 4. El Scout es solidario con los hombres más necesitados y se compromete con ellos.**
- 5. El Scout respeta profundamente a las personas que comparten con él el mundo.**
- 6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege.**
- 7. El Scout no hace las cosas a medias.**
- 8. El scout supera las dificultades con alegría.**
- 9. El Scout es austero, trabajador y cuidadoso de los bienes.**
- 10. El Scout es sano**

- Son elementos de referencia para el progreso personal. Hay momentos en la vida de cada miembro y de la unidad, donde se formaliza el deseo de superar las dificultades: es el compromiso y la adhesión manifestado en forma de **promesa scout**.

2. APRENDER HACIENDO (PEDAGOGÍA ACTIVA)

- La **pedagogía activa, la educación por la acción o educación activa o el aprender haciendo** (todos los términos son semejantes) es la pieza clave de la educación scout.
- El cambio y progreso que pretendemos que alcancen los chavales se produce a través del **aprendizaje**.
- En el escultismo el aprendizaje se caracteriza por unas características determinadas, se basa en la **observación, la experimentación, la actividad personal** de cada uno a partir de sus intereses y necesidades. Un aprendizaje que sea funcional y significativo cuyo motor sea la **MOTIVACIÓN**.
- Un programa que no se funda en el concepto de Educación por la Acción no se puede considerar un programa Scout.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Un método de aprender a través de **proyectos**, no es un Dejar Hacer solamente, sino que requiere mucho trabajo y conocimientos de los responsables.

LA EDUCACION POR LA ACCION	
Rama	Acción
Lobatos	Gran juego
Scout-guías	Expedición
Pioneros	Empresa
Rutas	Proyecto/Servicio

3. SISTEMA DE PEQUEÑOS GRUPOS

- El escultismo tiene un pilar fundamental, el **trabajo en equipo**. Cuando se inicia un chico en el escultismo, su grupo suele ser el de los amigos, pandilla, es un grupo primario. En estos **pequeños grupos**, la seisena en lobatos, la patrulla en scout-guías, el equipo en pioneros o el clan en rutas, se organizan y empiezan a tomar responsabilidades, etc.
- Siguiendo la secuencia evolutiva, a medida que van creciendo se van creando **nuevos pequeños grupos**, en ocasiones se forman por intereses comunes, por las mismas ideas y no tanto por amistad, como es el caso de los equipos y talleres en los scout-guías.
- Dentro de los pequeños grupos se juega con los que se conoce como la **LEY SCOUT** que es la carta constitucional fundamental. Esta ley está compuesta por tres poderes:
 - Poder legislativo: Asamblea, consejo de unidad.
 - Poder Ejecutivo: Consejos menores, consejo de expedición.
 - Poder judicial: Consejo de ley, corte de honor.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

Grupos	Gran Grupo	Pequeño Grupo
Lobatos	Manada	Seisena
Scout-guías	Tropa, unidad	Patrulla
Pioneros	Unidad	Equipo
Rutas	Clan	Clan
Monitores	Kraal	Kraal de unidad

4. PROGRESIÓN PERSONAL

- Los elementos del método y las actividades propuestas van posibilitando el logro de los objetivos y, por tanto, la mejora de la persona en el proceso educativo.
- Esta mejora del individuo es el progreso personal, que directamente ligado al progreso del grupo. Este progreso debe buscar:
 - Las capacitaciones técnicas o procedimientos (habilidades).
 - Las capacidades referidas a las actitudes, que se relacionan con los valores.
 - Las capacidades de servicio.
- Con ellas se hace posible la vivencia de las finalidades del Escultismo. El progreso para que sea útil ha de ser reconocido interiormente (la persona es consciente de la mejora) y exteriormente (un reconocimiento de esa mejora).
- El escultismo parte de un modelo de persona en el que la competitividad no está presente, por este motivo el progreso no se ve en términos finalistas, sino en desarrollo de capacidades, lo cual no está reñido con la exigencia.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

EL SISTEMA DE PROGRESO PERSONAL				
Nombre de las etapas	Lobatos	Scout-guías	Pioneros	Rutas
Ingreso	Llegada	Paso de lobatos a scout-guías	Paso de scout-guías a pioneros	Paso de pioneros a rutas
Conocimiento e integración	Acecho	Descubierta	Acogida	Adhesión
Adhesión a la Ley Scout	Promesa de lobatos	Promesa de scout-guías	Promesa de pioneros	Compromiso ruta
Participación activa y responsabilización	Atravesar territorios	Superar retos	Seguir pistas	Servicio
Paso siguiente	Paso A scout-guías	Paso a pioneros	Paso a rutas	Envío

5. MARCOS LUDICOS Y SIMBÓLICOS

- El esculatismo está basado en el **juego**, que sirve para explorar la realidad de las personas y del entorno, un juego que nos permite experimentar.
- A través del juego se facilita la comprensión del mundo. Este juego es diferente en cada edad.
- Por eso en cada etapa se presenta un marco simbólico diferente. En las tablas que vienen a continuación podemos ver las diferentes etapas y sus correspondientes marcos.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

SISTEMA DE GRUPO	MARCO SIMBOLICO
Sistema de manada <ul style="list-style-type: none"> • Seisena. 	LA FANTASIA
Sistema de patrullas <ul style="list-style-type: none"> • Patrulla • Taller 	LA AVENTURA
Sistema de equipos <ul style="list-style-type: none"> • Equipo. 	DESCUBRIMIENTO
Sistema de individuos asociados <ul style="list-style-type: none"> • Individuo. 	AMBIENTE DE RETO Y SERVICIO

MARCO LUDICO			
LOBATOS	SCOUT-GUIAS	PIONEROS	RUTAS
El juego se lleva en el ambiente fantástico de <i>El libro de la selva</i> .	El juego se lleva a cabo en el mundo de la aventura con cierta tendencia a vivir en un mundo de realidad.	El juego se lleva a cabo a través de la inserción en la realidad en la que viven los pioneros y que se les planta como objeto de una posible transformación.	El juego se transforma en la toma de contacto con las opciones , de transformación de la sociedad de distintos colectivos sociales.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

MARCO SIMBOLICO				
	LOBATOS	SCOUT- GUIAS	PIONEROS	RUTAS
Ambientación	Los lobatos viven como Mowgli, el muchacho de <i>El Libro de la selva</i> , desarrollando los valores que representan los diferentes animales de la selva.	Los scout-guías son los exploradores del mundo y de sí mismos. Frente a la rutina social se les propone el riesgo, la aventura y la posibilidad de contar con otros.	Los pioneros son los primeros de su entorno de plantear una alternativa de cambio. El escultismo les ofrece la posibilidad de decidir por sí mismos y ser dueños de su propio desarrollo.	Los rutas son solidarios con su mundo y colaboran en su transformación conforme al espíritu de la Ley Scout y las Bienaventuranzas desde una propuesta de servicio.
Marco	Fantasia	Aventura	Descubrimiento	Servicio

LA PEDAGOGIA DEL PROYECTO

1. ¿ QUE ES?

- La pedagogía del proyecto se entiende como una **herramienta** que utiliza el M.S.C. para llevar a cabo el proyecto pedagógico o educativo. Constituye un complemento del método scout, dado que ambos hacen referencia a Cómo llevar a la práctica los postulados del escultismo.
- La pedagogía del proyecto es un **modo ordenado de trabajar** en varias fases según un elemento base; el proyecto.
- Las actividades en los grupos scouts se realizan en forma de proyectos y en ellos el jefe se encarga de:
 1. Asegurar el éxito del mismo proporcionando recursos, informaciones y metodologías de trabajo.
 2. Dotarle de contenido educativo. Es importante la formulación de objetivos.

2. CARACTERÍSTICAS

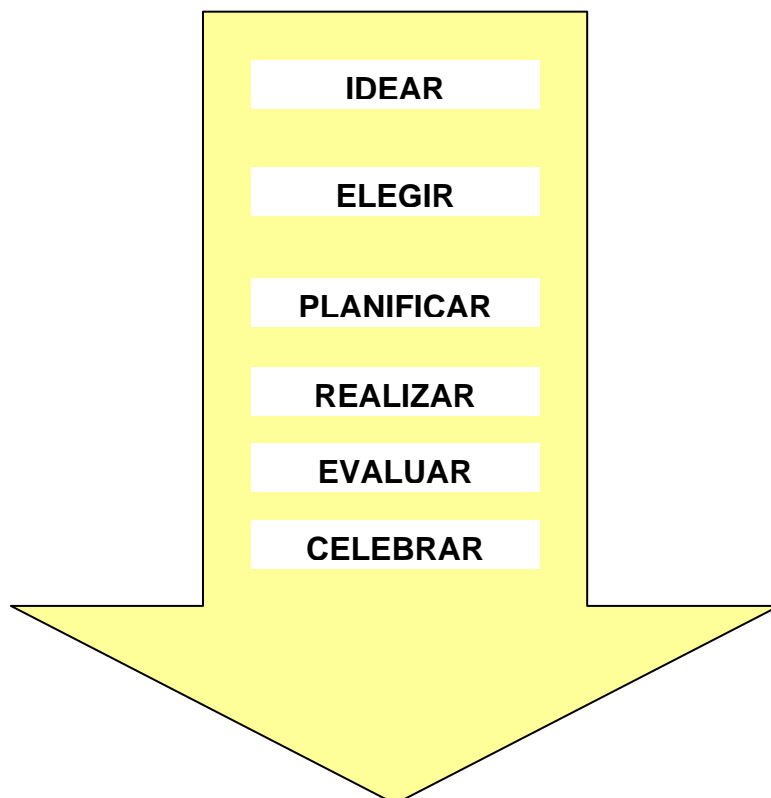
- Las **características de un proyecto** son:
 - ✓ Finalidad clara y precisa.
 - ✓ Los niños, agentes de su propia acción.
 - ✓ Nace del interés de los niños

- ✓ Actividad significativa.
- ✓ Según el tipo de proyecto varía su organización.
- ✓ El monitor-educador tiene un papel de asesor.

3. FASES

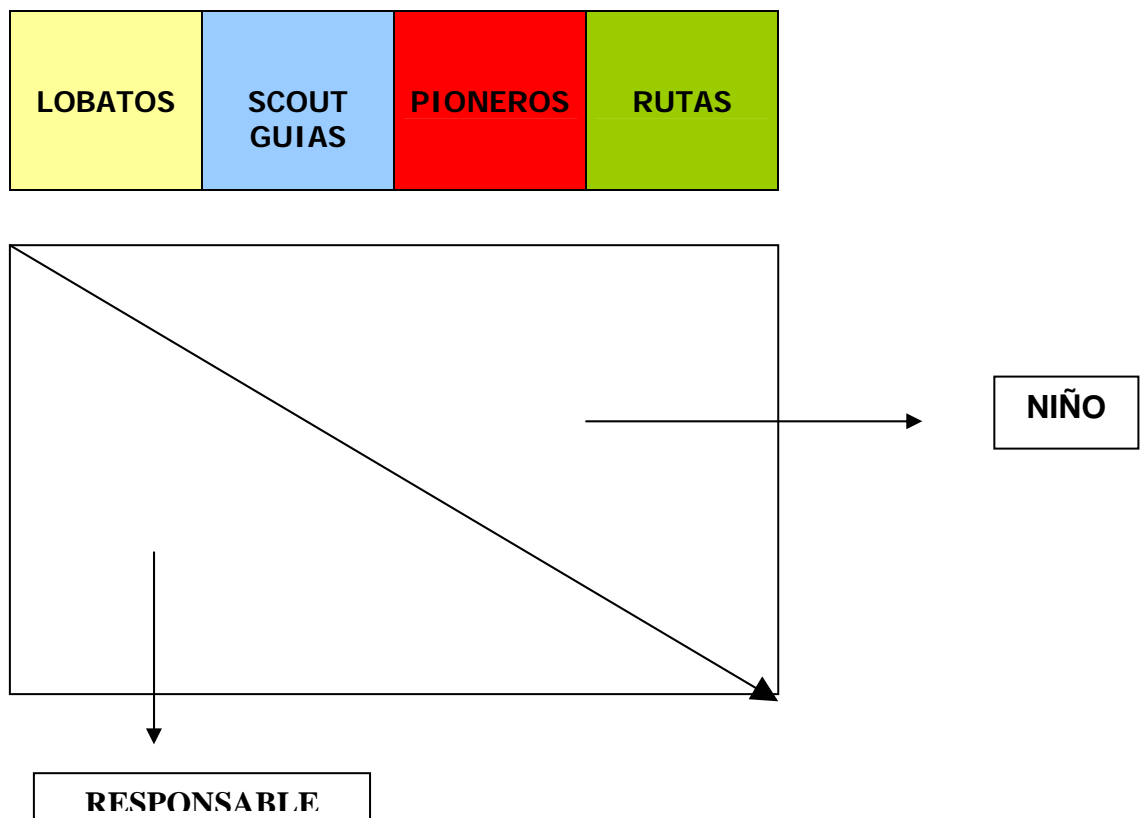
■ En la pedagogía del proyecto se diferencian **6 fases**:

1. **Idear**: En esta fase los monitores han de motivar a los niños para lograr que surjan propuestas creativas y que salgan de ellos.
2. **Elegir**: Es el momento de llegar al consenso de todos los miembros de la unidad con la ayuda de los responsables y según el juego democrático.
3. **Planificar**: Se planifica todo el proyecto: espacio, tiempo, participantes, posibilidades de éxito, etc. La planificación es además un proceso dinámico, hay que ir replanificando y evaluando durante todo el proceso. La institución encargada de la planificación es el consejo de expedición o de empresa.
4. **Realizar**: Los niño/as y chicos/as realizan y viven el proyecto. Cuidado con los monitores que viven la acción como niños, no como educadores.
5. **Evaluar**: Implica la revisión y valoración de los acciones, la valoración de los resultados y marcha del proyecto y la valoración del progreso personal de los niños.
6. **Celebrar**: Después de acabar el proyecto queda la celebración tanto si es positiva como si es negativa; de los fallos también se aprende.



4. PEDAGOGÍA DEL PROYECTO EN LAS RAMAS.

- La **pedagogía del proyecto en las ramas** hace hincapié en los agentes del proyecto, ya sean niños, ya sean responsables:
- Los niños participan en el proyecto poniendo en marcha todo el juego institucional.
- Los responsables son los encargados de ayudar y guiar a los niños a realizar el proyecto. El responsable o monitor progresivamente perderá sus funciones para lograr una verdadera participación activa por parte de los niños. Es un proceso que comienza de lobato y que acaba en la rama ruta.



5. PEDAGOGÍA DEL PROYECTO EN LA RONDA SOLAR

- La pedagogía del proyecto también se puede trasladar a la organización de la vida del grupo; es lo que se llama **Ronda solar**. En una ronda solar se distinguen 5 momentos:

1. **Evaluar el grupo y preparar las propuestas de actividades:** Se revisa la ronda solar anterior, lo que fijará prioridades para el curso siguiente.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

2. **Proponer y seleccionar actividades:** el papel del responsable/ monitor es orientar a los jóvenes y estimular su creatividad para que las actividades del grupo se correspondan con los intereses individuales y conduzcan a los objetivos educativos.
3. **Organizar y preparar actividades:** Después de seleccionar las actividades, hay que valorar los recursos humanos y materiales disponibles, hacer un calendario, etc.
4. **Realizar y evaluar actividades y verificar el progreso personal:** Esta fase ocupa la mayor parte de la ronda solar. En las actividades se pone en marcha el método scout y se evalúa mientras estas tareas discurren. Los responsables/ monitores también evalúan el progreso personal de cada individuo y cada equipo pero las conclusiones se sacan al final de curso.
5. **Identificar y reconocer el progreso personal:** Se sacan conclusiones sobre el progreso personal de cada joven con respecto a la obtención de los objetivos. Esto se hace mediante el diálogo con su responsable y se basa en las observaciones hechas durante las actividades y las evaluaciones con el grupo al final del curso.

7. METODOS DE LAS RAMAS

EL METODO EN LA RAMA DE LOBATOS Y LOBATAS

1. RASGOS EVOLUTIVOS DE LOS LOBATOS Y LOBATAS.

Evolución de la personalidad:

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.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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.
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.

**PROGRAMA DE JOVENES
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.

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.

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.
- 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

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

	este cargo durará hasta que la seisena lo crea conveniente.
Secretario	<ul style="list-style-type: none">▪ Ayuda en las funciones el 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	<ul style="list-style-type: none">▪ 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	<ul style="list-style-type: none">▪ 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	<ul style="list-style-type: none">▪ 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	<ul style="list-style-type: none">▪ 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	<ul style="list-style-type: none">▪ 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 los 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.
- 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:

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

1ª ETAPA DESCUBRIR LA MANADA	<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 cuando todos los componentes de la manada deben mostrar sus mejores actitudes de acogida y favorecer la incorporación.▪ Es muy importante que la manada se da cuenta de que 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.
2ª ETAPA COMPROMISO	<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.
3ª ETAPA VIVIR A FONDO LA MANADA	<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.

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 manada.

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:

4.6.1. PAÑOLETA

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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.

4.6.2. TOTEM.

Cada manada tendrá su tótem representativo. EL tótem tiene una función de progreso personal, de recuerdo, de identificación (representativo).

4.6.3. 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 respecto hacia los símbolos y las personas.

4.6.4. 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.

PROMESA DE LOBATOS 1	<ul style="list-style-type: none">▪ 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...
PROMESA DE LOBATOS 2	<ul style="list-style-type: none">➤ 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.

4.6.5. MAXIMAS, LEY, LEMA.

Nos sirven de guía de las actitudes que queremos fomentar en los niños/as. Podríamos denominarlas como la constitución de los lobatos.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

MAXIMAS DE LOS LOBATOS	<ul style="list-style-type: none">▪ 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	<ul style="list-style-type: none">▪ 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	<ul style="list-style-type: none">▪ Haremos siempre lo mejor.

4.6.6. ORACION DEL LOBATO.

4.6.7. COLOR

El color característico de la rama de los lobatos es el amarillo.

4.6.8. CANCIONES DE LOBATOS

La flor roja.

Mogli rana corre y salta.

Te vas de la manada

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.

DURANTE

1. Presentación y ambientación
 - Punto de partida: cuento, 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.
- Pedagogía del proyecto.
 - d. Idear.
 - e. Elegir.
 - f. Planificar.
 - g. Realizar.
 - h. Evaluar.
 - i. Celebrar.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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.

EL METODO EN LA RAMA DE SCOUT-GUIAS

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.

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).

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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.

OPCION PAIS	
Servicio a los demás	<ul style="list-style-type: none">▪ 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.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

	<ul style="list-style-type: none">▪ 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	<ul style="list-style-type: none">▪ Descubrir la figura de Jesús.▪ Hacer que las celebraciones sean participativas.▪ Sentir curiosidad por el significado de las celebraciones.▪ <i>"Hacer conocer las realidades a los chavales, no darles las soluciones. Inquietarles".</i>

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.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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	<ul style="list-style-type: none">▪ Participación en la comunidad cristiana de la parroquia.

3. EL RESPONSABLE EN SCOUTS-GUIAS

3.1. PERFIL DEL RESPONSABLE

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

3.3. EL EQUIPO DE RESPONSABLES

El Equipo de responsables puede estar compuesto por tres 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.

3.4. 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.

3.5. CORRESPONSABILIDAD CON EL GRUPO

El Equipo de respónsables 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 un 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:

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,...)

Entre todos se realiza y se lleva adelante lo que entre todos se ha decidido.

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

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.

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.

¿ 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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.

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.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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:

- 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 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 Expedición es la gran actividad, que en forma de juego y vivida comunitariamente, hace realizadas 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.

EL RITMO DEL CURSO		
1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
	Aventura Expediciones Roles	

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 atraentes o disciplinarios, pero esto no es educación...”

Baden Powell

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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 sus funcionamiento, cada uno a sus 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.

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 conduciéndoles 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.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- 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 el progreso es innato a la persona y que nosotros seremos simples orientadores y facilitadores 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 la rama que podrá esforzarse en el 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.		

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

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.	
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 desgranán 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.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Taller de vestuario y maquillaje.
- 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.

EL METODO EN LA RAMA DE PIONEROS/AS

1. RASGOS EVOLUTIVOS

Todos los responsables conocemos a nuestros chavales, su forma de ser, sus costumbres, sus familias; pero en nuestros propios grupos existen diferencias (de ser ciudad a un pueblo, de un barrio a otro, etc.) pero aún contemplando todas estas diferencias existe un ideal de cómo deben ser nuestros pioneros/as.

El pionero ideal destaca por poseer una serie de valores importantes para su madurez, como son:

- **Solidarios:** Sólo es necesario que exista algo que les motive ya que son solidarios en potencia.
- **Fieles:** Son leales a sus amigos.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- **Sensible:** Siempre que lo dejen aflorar y no lo escondan tras la pinta de duros o mayores.
- **Justos:** Ya que al serlo con él mismo, lo será con los demás.
- **Generosos:** Se entregan a cualquier tarea si ven la necesidad de hacerlo.
- **Criticos:** Aunque siempre hacia los demás, su rebeldía les impulsa a luchar por algo o por alguien.
- **Trascendentes:** Se interrogan sobre las preguntas de la vida.
- **Exigentes.** Siempre hacia los demás pero también se vuelve hacia ellos.
- **Receptivos:** abiertos a todo lo nuevo (lugares, cosas, gentes,...) ya que necesitan de ello para su desarrollo.

2. OBJETIVOS DE RAMA

Objetivos primera etapa	Objetivos segunda etapa
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar adecuadamente las técnicas scouts básicas: orientación, topografía y cabuyería. ▪ Tomar una responsabilidad técnica. ▪ Especializarse en otras técnicas no scouts: modelado, fotografía, archivo, ecología, cocina, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaces de enseñar a todos las técnicas de las que se es responsable. ▪ Tomar una responsabilidad de gestión: campismo, economía, organización. ▪ Ser eficaz en sus responsabilidades.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aceptar a los demás y lograr ser aceptado por ellos. tener espíritu de iniciativa y ejercer la creatividad personal. ▪ Ser capaz de ver el lado bueno de los problemas y situaciones. ▪ Encontrar su lugar en el equipo e ir descubriendo lo que representa ser pionero. ▪ Dar opiniones y aceptar la de los demás siendo coherente entre lo que se dice y lo que se hace. ▪ Reflexionar y avanzar en la maduración personal aceptando el propio cuerpo, abriéndose a los otros, sensibilizándose por el estudio, el trabajo, el modo de comunidad, las relaciones interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acostumbrarse a revisar personal y comunitariamente el trabajo realizado. ▪ Conocer básicamente la estructura de funcionamiento del grupo scout, la asociación, la interdiocesana, el MSC y la dimensión universal de la fraternidad scout. ▪ Ser capaz de valorar lo que se hace sin pasar de largo, juzgar después de conocer y ser consistente de los propios fallos y de la posibilidad de corregirlos. ▪ Colaborar con una actitud de crítica constructiva en la vida de la unidad. ▪ Adquirir confianza en si mismo y construir la propia escala de valores. ▪ No limitarse a opinar sino buscar soluciones alternativas. ▪ Esforzarse por tener criterios propios sobre los acontecimientos sociales y compartir sus criterios con la gente del grupo. ▪ Participar, en la medida de sus posibilidades, en otros lugares de su vida fuera del escultismo, haciéndolo con coherencia y honestidad.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar salidas frecuentes a la naturaleza. ▪ Practicas actividades físicas o juegos en los que intervenga el ejercicio físico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Practicar algún ejercicio físico o algún deporte. ▪ Ver con naturalidad la relación de pareja.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocimiento de su propio cuerpo. ▪ Aceptación e integración de su propia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser personas capaces de dar y recibir amor.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

<ul style="list-style-type: none"> sexualidad. ▪ Aceptar libremente las normas morales. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer a los otros, abrirse a ellos y manifestarles su actitud de apertura y conocimiento de otras realidades (grupos, asociaciones, regiones, países). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adquirir capacidades de lucha por los propios ideales. ▪ Participar en actividades de apertura y conocimiento a otras realidades (grupos, asociaciones, regiones, países).
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tomar conciencia de que, como ciudadanos, deben ayudar a transformar a su país (familia, pueblo, barrio, ciudad). ▪ Contribuir a la creación y construcción de la paz. ▪ Participar en el juego democrático de la unidad. ▪ Conocer las distintas formas de deterioro del entorno físico (rural, urbano). ▪ Participar activamente en la conservación de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tener conciencia de que, como ciudadanos, deben ayudar a transformar su país (familia, pueblo, barrio, ciudad, provincia,...). ▪ Contribuir a la creación y construcción de la paz. ▪ Colaborará activamente en la conservación de la naturaleza.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer activamente su entorno (arte, cultura, folklore, geografía, ...) para llegar a amar su comunidad e integrarse en ella. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Amar a su comunidad e integrarse activamente en ella.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Encontrarse a sí mismo a través de la naturaleza. ▪ Descubrir a Jesús en los acontecimientos cotidianos a través de la Ley Scout y del Evangelio. ▪ Orar y reflexionar sobre su fe en comunidad. ▪ Participar en las celebraciones de su comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dar sentido a su vida desde el descubrimiento de Jesús. ▪ Vivir un compromiso cristiano concreto a su nivel. ▪ Dar testimonio cristiano personal y comunitariamente.

3.1. EL RESPONSABLE EN PIONEROS/AS

PERFIL

- **Tener más de 18 años.**
- **Conocimientos acerca de:**
 - o Los fines del escultismo y de las opciones.
 - o De qué y cómo del método.
 - o De cuáles son los intereses de los pioneros/as: su realidad, sus centros de interés, sus ilusiones, etc.
 - o De los objetivos de los pioneros/as.
 - o Conocer el proyecto pedagógico del grupo.
 - o Dinámicas de trabajo y animación con chicos y chicas.
- **Actitudes:**

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Coherencia con sus ideas,
- De escuchar y aprender.
- De compromiso.
- De servicio.
- De trabajo en equipo y de cooperación.
- Dinámico y con capacidad para ilusionar a los pioneros/as.
- Transmisión del modelo de persona, mediante el ejemplo.

PAPEL

- Debe ser un amigo-educador con todo lo que suponen ambas palabras, sin olvidar que es responsable de la integridad de unos muchachos/as que le han sido confiados.
- Debe participar en las empresas, siendo parte animadora de la misma.
- Acompañar al chico/a dejando que descubra por sí mismo su propia realidad.
- Dar ejemplo con su actitud al resto de sus compañeros/as, así como a sus discípulos.
- Contribuir a la elaboración de los objetivos de los proyectos y actividades, haciendo más loables los proyectos.
- Evaluar y hacer un seguimiento de los muchachos/as, conforme a los objetivos marcados y al proyecto pedagógico del grupo.
- Asistir tanto a la escuela de formación como a otros apartados para su formación.
- Participar en actividades, encuentros, etc., con responsables de otros grupos.
- Estar informado del trabajo del resto de las ramas de su grupo.

3.1.2. EL JEFE DE UNIDAD

PERFIL

- **Tener más de 18 años.**
- **Tener experiencia en la rama, es decir, no ser éste sus primer año en la rama.**
- **Conocimientos:**
 - De los fines del esultismo, las opciones y el proyecto de asociación.
 - Del método y el porqué de él.
 - De cuales son las características de los pioneros/as.
 - Conocer y participar en el proyecto pedagógico de su grupo.
 - De la realidad en que viven los muchachos/as con los cuales están trabajando: intereses, necesidades, problemas, etc.
- De métodos de trabajo y animación de adultos, así como infantil y juvenil.
- **Actitudes:**
 - Coherencia con sus ideas.
 - De servicio
 - De compromiso

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Dinámico y con capacidad de animar e ilusionar no solamente a los pioneros, sino también al resto de responsables de la rama.
- Tratar a los chicos/as de forma individual.
- Capacidad de trabajo en equipo, de organización y coordinación.
- De animar a la formación de los monitores de pioneros.
- Transmitir con el ejemplo, siendo un modelo.

PAPEL

- Debe ser un amigo-educador y alegre con los chicos/as de su unidad y responsable de su integridad física y educativa.
- Debe llevar a cabo los proyectos escuchando y siendo participe de ellos como uno más.
- Ayudar a aclarar conflictos emocionales, proporcionar ayuda al que se encuentre en un callejón sin salida
- Dar ejemplo con sus actos de los que es ser un scout.
- Coordinador del trabajo de la rama pioneros/as.
- Elaborar los objetivos para los pioneros/as en base al proyecto de grupo, así como de los distintos proyectos o actividades.
- Ayudar en la formación, y resolución de las dudas que se les planteen a los responsables de la rama pioneros/as.
- Evaluar y hacer y un seguimiento del trabajo que se está realizando ebn relación al método scout, a los objetivos, a las necesidades de los chavales.
- Servir de canal con los jefes de unidad de otros grupos y con las actividades (reuniones, encuentros, escuela,...) de la delegación.
- Elaboración, junto con el resto de jefes de unidad de las otras ramas, jefe de grupo, monitores con experiencia y formación, del proyecto de grupo.
- Conocer el desarrollo del resto de las ramas sintiéndose como una parte de un todo, servir de enlace de su rama con el resto de las etapas.
- Preparar a una persona que pueda sustituirle en su cargo.
- Presentar al grupo en actividades regionales.
- Animar a la asistencia de temas de formación: campos-escuelas, monográficos, escuela de formación,...

3.1.3. EL EQUIPO DE RESPONSABLES

- Debe estar formado por personas mayores de 18 años.
- Deben ser integrantes e ambos sexos, lo más cercano posible a la igualdad en cuanto a número se refiere.
- En distintas etapas de incorporación al grupo y/o a la rama de pioneros/as, lo que implicará niveles de formación distintos. Esto conllevará una definición clara de las responsabilidades y funciones de cada persona.
- Con un jefe de unidad, que tenga claro su papel y que el resto de los miembros lo asuman.
- Conocedores de las metas del escultismo, las opciones y el proyecto pedagógico de la asociación.
- Con un compromiso lo más claro posible a su continuidad y formación.
- Tener claro la responsabilidad que supone estar con chicos/as no sólo en el ámbito legal y físico sin también en el que se refiere en la educación y transmisión de unos valores, en la edad en que estos ese encuentran.

- El equipo deberá ser una célula de planificación, trabajo y evaluación con cierta independencia, sin perder en ningún momento la relación con las otras ramas, el grupo, la comunidad, la asociación, etc.
- En lo que a un responsable se refiere, éste no debe ser el de cualquier otra rama.

4. LA VIDA EN LA UNIDAD DE PIONEROS/AS

4.1. LA UNIDAD

La unidad es el conjunto de pioneros y pioneras de un mismo grupo, formado por scout-guías que acaban de pasar, pioneros de segundo año y gente que se ha incorporado del exterior del grupo, todos ellos con edades comprendidas entre los 14 y 16 años.

Todos los miembros de la unidad tiene la obligación y derecho de participar en los trabajos, decisiones, revisiones, etc. Del equipo y/o unidad, puesto que todo lo que se hace es estudiado, aprobado, realizado y revisado por todos sus componentes. Una unidad de pioneros/as es un pequeño núcleo democrático.

4.2. PEQUEÑOS GRUPOS

La vida en pequeños grupos es uno de los elementos fundamentales del método scout y no lo va a ser menos en esta edad.

Dentro de la etapa de pioneros tenemos tres grupos:

1. Equipos.
2. talleres
3. Comités.

Podríamos decir que este es el orden de su creación a lo largo del proyecto e importancia. Alguno de ellos no se llevan a la práctica, en ocasiones en que la unidad es reducida en cuanto al número de miembros. Ahora bien, creemos que se debe hacer un gran intento por utilizar todos ellos.

4.2.1. EQUIPOS

Formados por grupos naturales (grupos de amigos/as). Tienen duración a lo largo de todo el año. En ellos el número de chicos y chicas será el mismo, somos conscientes de que esto es difícil a la hora de organizarlos, así como miembros nuevos y más veteranos.

El buen funcionamiento de los equipos será básico para la marcha de la unidad. Su función será la presentación de los proyectos de actividades y empresas.

Los cargos han de ser voluntarios, a veces pueden ser impuestos no sólo por el monitor/a, sino por otros compañeros, en estos casos el equipo de responsables ha de procurar que esto no sea así ya que en la elección voluntaria (por lo tanto libre) el compromiso es más serio y la persona se encuentra más cómoda trabajando para su equipo. Es importante que el resto del grupo asuma el papel que tienen los demás.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

Los cargos que nos parecen importantes mantener son. Jefe/a de grupo, secretario/a, gerente y responsable de material (intendente).

JEFE DE EQUIPO

Funciones:

- Está presente en el consejo de empresa y consejo de unidad, planificando y revisando los proyectos.
- Es un informador que se mantiene al día de las decisiones, fundamento de las finales.
- Coordina el funcionamiento del equipo y es el animador principal dentro de él.
- Representa el equipo y toma algunas decisiones en su nombre, por ello debe ser un líder.
- Es un enlace con el equipo de responsable.

SECRETARIO

Funciones:

- Toma nota de todas las reuniones. Actas.
- Marchas las pautas de las reuniones. Orden del día.
- Encargado de poner al día el planning, en lo referente a su equipo.
- Papel fundamental en las reuniones y revisiones siendo quien modera las reunión junto con él el jefe/a de equipo.
- Presentar el libro de actas. A determinar cada cuanto.

En grupos muy numerosos existen también al figura de un secretario de unidad, donde se trasladan las funciones anteriores a la asamblea. Igualmente ocurre con el cargo de gerente o administrador, dando lugar a reuniones entre loso secretarios /as de los equipo y el de la unidad.

GERENTE O ADMINISTRADOR

Funciones.

- Tener al día el libro de cuentas.
- Recoger el dinero de las cuotas.
- Pagar los gastos.
- Presentar el libro de cuentas. A determinar cada cuanto. Esto ayuda a que se responsabilice y no lo vaya dejando de lado, aprovechando la ocasión para animarle con su cargo.
- Dar ideas y potenciar-animar sobre diferentes formas de financiación.

RESPONSBLE DE MATERIAL

Funciones.

PROGRAMA DE JOVENES SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

- Saber qué material hay y en qué estado se encuentra. Esto en ocasiones sólo es posible en actividades propias y esporádicas de los pioneros/as, por no tener las unidades ni siquiera la rama su material propio, sino que éste es del grupo en general.
- Relación con el jefe de material del grupo (monitor/a).
- Relación con el tesorero del equipo para posibles compras.
- Facilitar materiales para los trabajos.

Existen también las especialidades, las cuales son buenas dentro de los equipos para el desarrollo de las cualidades y gustos de sus miembros. Pero que deben estar en consonancia con la realidad. Esto es así como los cargos que hemos descrito nos parecen obligados. Las especialidades no se deben forzar, es mejor que salgan por la propia apetencia del grupo. Dentro de ellas la que pensamos que si puede dar mucho juego y que sería bueno introducir es.

PERIODISTA O ARTISTA

Funciones:

- Encargado de relatar las actividades, acampadas, marchas,... apoyado, si cabe con fotografía y/o dibujos.
- Recoger anécdotas.
- Decoración del local del equipo.
- Plasmar la constitución de forma elegante y artística

En unidades con un número de miembros muy reducido (7 a 9 personas), no es posible que estos cargos y especialidades se den por equipo porque no hay posibilidad de formar éstos; en este caso podemos plantear los cargos y especialidades a nivel de unidad.

4.2.2. TALLERES

Formado por miembros que tienen los mismos hobbies o gustos. Su duración es la de la empresa, pues nacen con ella para actividades puntuales, de tipo técnico. Es una forma de que se relacionen un número mayor de chicos/as, ya que aquí se juntarán personas de distintos grupos naturales (formadores de los equipos). Es este uno de los puntos a tener en cuenta actualmente porque la realidad es que la mayoría de los casos lo que ocurre es que el equipo pasaba a formar el taller.

El trabajo de los talleres es la de desarrollar determinadas actividades dentro de la empresa. Un ejemplo de taller es, en una empresa referente a realizar una exposición sobre un lugar, que se encargue de la fotografía. Está claro pues que se formará por gente que le guste la fotografía independientemente del equipo al que pertenezca, y que su duración termina cuando acabe esta empresa.

4.2.3. COMITES

Formados por los miembros de cada equipo con una función muy determinada. Su duración es también muy reducida.

Tiene una función más de gestión que la de taller. Un ejemplo de comité puede ser aquel en que se junten una persona de cada equipo para ver los transportes de una marcha, como actividad complementaria.

4.3. JUEGO INSTITUCIONAL

4.3.1. INSTITUCIONES

LA ASAMBLEA

Constituida por todos los pioneros/as y por le equipo de responsables de la unidad. Es le órgano principal del juego institucional donde se elaboran y aprueban las normas que van a regir la vida de la unidad (La Constitución), se eligen los proyectos, se encarga de su ejecución y el última instancia de su revisión.

En ella cuesta mucho a sus miembros el hablar y participar por le gran número de gente que en ella hay, pero es labor nuestra ir fomentando esta actitud en los muchachos/as en proporción al tiempo que llevan formando parte de la misma

LA CONSTITUCION

En ella se recogen las normas y objetivos a seguir por los miembros de la unidad a lo largo de su duración, que suele ser de todo un curso. Es una herramienta a la hora de revisar pues puede servir como esquema u orientación.

Su elaboración se hará la principio del curso y después de un tiempo en que los chicos/as de la unidad ya se conocen. Y se tomará como referencia la Ley Scout.

Será elaborada primero por todos y cada uno de los equipos y posteriormente, con las aportaciones de los mismos se redactará definitivamente por la unidad, y es la asamblea quien la aprueba.

Es el juego institucional donde cada chaval/a puede participar activa y críticamente en desarrollos de modelos de organización y de gobierno.

Este autogobierno implica unas normas cívicas de comportamiento y de convivencia. Les da mayor sentido a lo que están haciendo.

Es cada uno de los miembros quien firma la constitución como compromiso no sólo de grupo (aprobada por la asamblea) sino también individual. Frente a la cuestión de que haya alguna persona que no firma se nos plantea la pregunta ¿Se le puede pedir lo mismo al que firma, que a quien no lo hace?. Debemos tener claro que este paso es voluntario.

A esta pregunta la idea es que todas/as tengan derecho a voz y sólo lo que firman tengan derecho además la voto, en ciertas situaciones de la unidad, ante todo las que conciernen a lo planteado en la constitución.

Podemos dividir su realización en cuatro momentos o apartados:

- **Preámbulo.** En él se recogen los objetivos que la unidad se marca para todo el curso.
- **Artículo:** son las normas que deben regir la vida de la unidad y los equipos.

PROGRAMA DE JOVENES SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

- Conclusión. En ella se recogen los por qué de los objetivos y de las normas, así como aclaraciones oportunas que se vean necesarias.
- **Firma:** tal vez es el momento más importante, en el cual no sólo la unidad, sino cada uno/a individualmente asume lo escrito. Conviene dejar un tiempo entre la elaboración de la constitución y su firma, sin ser éste muy prolongado.

Poderes jurídicos.

Como hemos dicho anteriormente, la unidad es una pequeña democracia, y como tal, emplea los tres poderes jurídicos: legislativo, ejecutivo y judicial.

- **Poder legislativo:** Es el que establece las normas o reglas de la unidad (asamblea, Constitución,...).
- **Poder ejecutivo:** lleva a cabo la tarea de realización del proyecto de la unidad o equipo; coordina y anima los proyectos de la unidad (Consejo de Unidad, Consejo de Empresa).
- **Poder judicial.** Es el que tiene la Asamblea par revisar y ver como se ha desarrollado lo que se planificó y realizó. Lo prepara el Consejo de Ley.

CONSEJO DE UNIDAD

Está formado por los responsables de pioneros y los jefes/as de equipo.

Coordina el funcionamiento de los equipos, anima la vida en la unidad y representa al equipo. Se reúne siempre que sea necesario tomar alguna decisión puntual que no haga falta reunir a la Asamblea.

CONSEJO DE EMPRESA

Está formado por los mismos miembros que el anterior, responsables y jefes/as de equipos.

En él se tratan los asuntos de la empresa y se empieza a reunir como tal al comienzo de cada empresa para la elaboración del planning. Como vemos tiene las mismas funciones que el consejo de unidad, pero el consejo de empresa es para lo que se refiere exclusivamente a la empresa.

CONSEJO DE LEY

El Consejo de Ley no es una reunión más en un momento de gran importancia pues después de cada acción emprendida por la unidad o un equipo, se revisan los resultados, de manera que siempre podamos aprender de los errores que cometamos.

Conocido como consejo de revisión, su función es, precisamente, revisar la marcha y funcionamiento de la unidad, tomando como ejemplo **la Ley Scout y la Constitución de la Unidad**. Este consejo lo preparan los jefes de equipo, el secretario y los responsable de la unidad, marcando las pautas a seguir (orden del día, sistema de revisión, etc.) pero siendo toda la unidad en asamblea la que lo realiza.

El Consejo de Ley, normalmente, se convoca una vez al trimestre y suele coincidir con el final de la empresa, p cuando la marcha de la unidad o los acontecimientos lo requieran, puede ser convocado en cualquier momento a petición de los responsables o por uno de los equipos de unidad.

Otra función, aunque más penosa, es la de decidir la expulsión de algún miembro de la unidad.

4.4. MARCO SIMBOLICO Y MARCO LUDICO

Además del propio juego scout, otros marcos en los cuales nos movemos en la etapa de pioneros/as son:

- El **juego democrático** con los poderes legislativo, judicial y ejecutivo, presente en todas las ramas.
- La **empresa** que se integra en lo anterior.
- La **naturaleza**, marco lúdico por excelencia de todo el escultismo, y que nos da juego en todas nuestras actividades y ofertas.
- La **comunidad o parroquia**.
- El **propio grupo** al cual se le pueden prestar un serie de servicios (en campamentos, preparación de juegos, celebraciones,...).
- El **pueblo, barrio o ciudad** donde se desenvuelve.
- La **Paz**, que si tiene importancia en el escultismo en general, es en esta etapa cuando toma mayor relevancia siendo el símbolo de pioneros/as la Paloma de la Paz.

4.5. ELEMENTOS DEL PROGRESO

4.5.1. PROGRESO PERSONAL

En este punto hay grupos en los que el progreso personal se plasma en una ficha o carpetas y en la mayoría la transmisión es oral de unos responsables a otros.

En este material se lleva a cabo un seguimiento desde su entrada en lobatos/as, tanto física como de actitudes y aptitudes. Son los responsables de la rama quienes elaboran la ficha correspondiente.

Resulta difícil ser objetivo en el progreso personal de las personas, sobre todo en el aparatado psicológico.

Momentos a tener muy en cuenta el progreso personal en esta edad son:

- La Firma de la Constitución.
- En la Promesa.
- En la elección de cargos.
- En la participación dentro de los distintos equipos, talleres, etc.

4.5.2. LA PROMESA

Es un momento sumamente importante en la vida del pionero/a y de la propia unidad. Debido a esto se debe tener en cuenta. Quien, donde, cuando debe hacerse la promesa.

A la hora de preparar la promesa, los responsables junto con los miembros de la unidad, que ya la tienen hecha, deben explicar en qué consiste, la importancia, el sentido o significado de ésta para los scouts.

Es toda la unidad la que ayuda a su preparación, y en la que participa toda la rama.

A la hora de elegir el lugar para su realización, debemos tener en cuenta que éste también desempeña un papel importante. Se cree que no son los campamentos

lugares apropiados porque en ellos las promesas pierden cierto carácter de compromiso e individualidad. La experiencia nos dice que algunos lo llevan a cabo porque lo hacen los otros, y hay mucha gente viéndoles y que el momento se convierte en una manifestación de personas, perdiendo en seriedad y reflexión.

La promesa es opcional y personal, aunque hay casos en que la propia unidad le puede decir a un miembro que se plantee de una manera seria el paso que va a dar. La etapa idónea para la promesa es a partir de un año dentro de la rama.

Como ya se ha dicho anteriormente es un paso individual, pero hay que tener en cuenta la unidad. ¡Cómo?; no olvidando que el pionero/a la lleva a cabo con sus compañeros/as. Aparece a veces la **figura del padrino** como personal que ya tiene hecha su promesa y con una experiencia mayor, tanto de persona como scout. El /ella no sólo le acompaña al pionero en el instante mismo,; sino en otros momentos de su vida.

Llegado el momento de **¿Cuál es el compromiso a adquirir?** Pues bien, la persona se compromete a.

- **Con su entorno** (unidad, rama, grupo, comunidad, parroquia, pueblo, región,...).
- **Con su educación** (como persona, estudios, forma de divertirse, cuidado personal,...).
- **Con su fe** (como cristiano católico, siendo esta un aglutinamiento de las otras y pudiéndose reunir en los valores del Evangelio y la manifestación de la fe,...).

Es del todo conveniente que **aquella persona que quiera hacer la promesa haya firmado voluntariamente la Constitución.**

4.6. OTROS ELEMENTOS

4.6.1. EXTRA-JOB

Responde a la necesidad de conseguir dinero para realizar los proyectos escogidos por los pioneros/as. Esto es principalmente como financiación de la empresa; aunque también es cierto su uso para la compra de material para la rama.

Hoy en día pocos son los grupos que lo utilizan y más que nada buscan su apoyo económico en las cuotas de los chicos/as.

Trabajar, descubrir el valor de las cosas, y sentirse responsables de su propia administración son los tres beneficios más inmediatos de esta labor.

El Extra-job será presentado junto con la empresa por ser éste un medio. Debemos dejar bien claro que es un medio para obtener un fin y nunca un fin en sí mismo, para su financiación y en el primer consejo de empresa se matizará su organización.

Los gerentes de los equipos y el de la unidad, si lo hubiera, se encargarán, posteriormente a su presentación de ver la rentabilidad de éste; y luego hacer el seguimiento del mismo en cuanto a lo que se va gastando y lo que se va ingresando.

A la hora de lanzar un Extra-job conviene tener en cuenta algunos puntos, como pueden ser. Coste inicial, beneficio, ¿cómo van a asumir pérdidas en caso de haberlas?, a quién va dirigido, etc. Y algo que pensamos que es muy importante es que el extra-job no vaya contra los principios del escultismo y por tanto sobre el

modelo de persona que pretendemos, no debemos olvidar que es una forma más de educar.

Conviene que el material que la rama adquiere a lo largo de su vida permanezca en esta y que no se pase el material con los miembros que pasan de rama. Lo mismo con el dinero que pudiera haber de superávit de un año a otro, es muy positivo que la propia rama tenga un pequeño fondo y que todos se vean en la obligación de dejar algo a los que vienen detrás.

4.6.2. EL RAID

En varios libros, por no decir todos, cuando leemos sobre el raid aparece la frase de Giu de Larigudie:

“Encontraré un camino u si no me lo haré”

Y también son muchos los que presentan el raid como un instrumento más de la pedagogía activa.

Normalmente, se hace en los campamentos por ser el lugar físico más apropiado y porque resulta mejor la motivación. Cuando se hace a lo largo del curso se programa una acampada y es durante el transcurso de la misma cuando se lleva a cabo el raid.

Lo que se pretende con él es que los pioneros/as se planteen una serie de cuestiones que pueden ir desde un tema concreto, la ida en la unidad, en su entorno, o su propia vida en un momento, etc.

El raid debe ser una opción personal, por ello cada pionero debe elegir el momento para su realización, no siendo antes del primer año en la rama. Se plantea muchas veces como reflexión a un paso muy importante en esta rama: la **Promesa**. Es una forma de romper con la rutina del chico/a y ello ya tiene unos resultados atractivos.

Los tipos que más se realizan son **el de supervivencia**, entendiéndose como tal el saber convivir con la naturaleza con lo necesario y teniendo que realizarte tú ciertos trabajos como la comida o el lugar donde pasar la noche; y **el de reflexión-supervivencia**; en el cual aparte de lo anterior se da también una reflexión sobre alguna cuestión valiéndose de alguna lectura, algún otro material e incluso solamente, de contemplación de una bonita noche estrellada.

Dentro del raid, como de todas las demás actividades de pioneros se dan tres pasos:

- **Preparación:** En él se marcan unos objetivos, el lugar, la comida y el material: mapas, cuerda, utensilios, etc. (sin abusar en la carga, nos e pretende estar como en casa, sino más bien llevar lo imprescindible), así como el material para la reflexión. En estos momentos juega un papel muy importante el equipo de monitores dando su apoyo a los muchachos/as pero nunca realizando ellos su preparación.
- **Realización.** Esta se puede llevar a cabo individualmente o por parejas, y en ella los únicos protagonistas son los pioneros/as. Cabe la posibilidad de realizar un diario de raid donde se va anotando todo lo ocurrido a lo largo del mismo.
- **Revisión:** en ella evaluamos la experiencia vivida y los objetivos, con cuidado de que sólo se quede en contarnos las “aventurillas”.

4.6.3. PASO DE RAMA

Es, en esta edad y en esta etapa una opción más que un paso de rama propiamente dicho. Es el propio chaval quien decide voluntariamente el pertenecer a la Opción Ruta. Claro está que el equipo de monitores/as deben de ver claro que es el momento para el adolescente que ha decidido ser ruta. Y tras la manifestación del pionero/a, lo cual pensamos sería muy bueno hacerlo mediante una carta donde él o ella analiza su vida en el escultismo: cómo entró, por qué siguió, lo aprendido y vivido,... y sobre todo el por qué de seguir y pertenecer a la Ruta. Con este pequeño **documento de autorreflexión** y el **seguimiento personal**, los monitores deben animarle a que siga adelante o que se replantee de nuevo este paso.

Se ve más conveniente para que no se rompa el ritmo de las ramas que el paso en sí se lleve a cabo al final de curso con todos los pioneros/as que así lo hayan decidido a lo largo del curso, que esta decisión no se tome en los últimos días, y sobre todo, que sea personalizada, que no se pase de rama porque lo hacen todos sus amigos con los que ha estado juntos desde lobatos.

Sería conveniente que el pionero/a que decida ser Ruta tenga hecha la Promesa.

El equipo de monitores de pioneros, últimos responsables de la decisión, deben animar a la persona que ha decidido su pertenencia a la opción ruta a que no se desanime, le quite sus temores y sigan participando de la vida en la unidad como uno más hasta el final de curso.

Tocamos aquí el tema de aquellas personas que se hayan incorporado al grupo en la etapa de pioneros y pensamos que antes de que se les imponga la pañoleta y formen parte de la unidad pudiendo firmar la constitución y hacer las promesas, deben estar un periodo de unos dos o tres meses conviviendo y participando con el resto de los pioneros/as y luego decidir si quieren seguir o dejarlo.

5. LA EMPRESA

5.1. DEFINICION

La empresa es la actividad por excelencia de pioneros, utilizándose para conseguir unos objetivos o finalidades concretas que nos gustaría conseguir, no siendo una actividad cualquiera, ni algo que hacer por hacer, ya que cualquier actividad por corta que sea, debe ser elegida y asumida por toda la unidad, de acuerdo con una propuesta hecha por cualquier equipo o pionero, para ser aceptada y realizada por la unidad.

Las fases en las que se divide una empresa son las siguientes.

1. Propuesta.
2. Elección.
3. Planificación.
4. Realización.
5. Revisión.

5.2. FASES

5.2.1. LA PROPUESTA

En todo proyecto a proponer se debe tener en cuenta los siguientes puntos:

PROGRAMA DE JOVENES SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

- Finalidad.
- Objetivos.
- Tiempo de duración.
- Actividades.
- Actividad fuerte.
- Talleres y Comités

La técnica más utilizada es el Brainstorm tanto en la unidad como en los equipos, proporcionándoles tanto material (libros, folletos, etc) como, por diversos medio (diapositivas, charlas), clima apropiado para que ellos mismo puedan aportar y crear ideas propias y nuevas. No sería conveniente dejar más de cuatro reuniones para conseguir crear las propuestas a elegir.

Todo esto debe estar canalizado entre responsables y pioneros para sacar un listado de empresas.

5.2.2. LA ELECCION

Una vez conseguidos todos los proyectos, los pioneros/as deberán darlos a conocer de la forma más amena posible (representaciones teatrales, campaña electoral, juicios, publicidad,...). Ahora ya todos conocen los proyectos de los demás. La elección del proyecto definitivo, si es que no se llega a un consenso, será por votación secreta e individual (en la Asamblea de Unidad) ya que así se da pie al juego democrático.

El responsable ha de saber coordinar entre las empresas y ser coherente. Esto puede ocurrir ante la igualdad de votos de empresas. Es aquí cuando hay que saber unirlos.

5.2.3. LA PLANIFICACION

Previo a toda planificación, el responsable ha de aglutinar todo, encoar y orientar, o más bien guiar las ideas.. En este momento es cuando el consejo de empresa se reúne. Consejo formado por los jefes de unidad y los respónsables, con acciones comunes y concretas. De lo que aquí se trata es de crear las bases para que la o las distintas empresas puedan funcionar con una coherencia dentro de los objetivos preestablecidos.

Aquí entra en juego los cuadros de objetivos, que se deberían manera en los diferentes grupos. Esto potencia los objetivos desde las necesidades reales. Las fichas de colores son un medio, una herramienta, no un fin en sí.

Los aspectos serían:

- Programaciones, bien sean alternativas o paralelas que se tengan.
- Que no se creen altibajos en nuestras actividades.

Una vez planificado todo por el Consejo de Empresa el planning se pasará a los diferentes equipos una vez estudiados, aprobarlo en la Asamblea.

5.2.4. LA REALIZACION

PROGRAMA DE JOVENES SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC

En este momento comienza el trabajo en los equipos, el momento de más convivencia, de más diálogo y es cuando se aprenderán las técnicas necesarias para llevar a cabo el trabajo propuesto. Se harán las salidas, los raids, los fuegos de campamentos, los forums, los debates,... Se pondrá a prueba realmente, el nivel de compromiso de cada uno de los miembros de la unidad. En definitiva, es el momento de progresar, de la acción.

Para mantener viva la empresa es necesario que se den varios factores:

- Que el monitor participe activamente dentro de los talleres.
- Que sea un miembro más dentro del equipo.
- Dar un ejemplo de ser uno más.
- Integrarse de pleno en la unidad.
- Tener un seguimiento de la empresa participando en el consejo de unidad.

5.2.5. LA REVISION

La revisión de una empresa lleva implícita dos partes, que aunque bien distinguida, relacionadas entre sí. Por un lado se debe realizar una revisión día a día, actividad tras actividad; y por otro una revisión más profunda y concreta al finalizar la empresa (consejo de ley).

Siempre hay que tener en cuenta que en toda revisión se deben seguir tres pasos muy concretos:

- **Revisión personal:** en la que el chaval se expresará como se ha visto él mismo durante la actividad.
- **Revisión de equipo:** Se trata de revisar al conjunto de individualidades que forman el equipo, así como a éste en sí.
- **Revisión de la unidad:** Se revisa al conjunto de equipos que forman la unidad y su actuación en conjunto.

A la hora de revisar siempre surgen dudas de qué, cómo y cuándo se revisa:

¿Qué revisar?

- Debemos ver si se han cumplido los objetivos establecidos.
- Si ha habido participación.
- Qué métodos se han utilizado y si han sido los más adecuados.
- Qué hemos conseguido.
- Qué fallos ha habido.
- Donde no hemos llegado.
- La actuación de los responsables, criticándoles si es necesario.
- Si se ha conseguido la Ley Scout y la Constitución (puntos de referencia más importantes).

¿Cómo revisar?

- Revisión sería de responsables previa a la rama, marcando pautas a seguir para mantener el interés proponiendo alternativa.
- Preparación por parte del consejo de empresa de la revisión con la unidad.

- Revisión de toda la unidad siguiendo las pautas de qué revisar y las partes de la revisión (personal, equipo, unidad).

¿Cuándo revisar?

- Día a día de forma que se puedan fomentar nuevas ideas o actividades paralelas que enlacen con la empresa.
- Al finalizar a empresa.

Otra parte importante dentro de la revisión es la celebración, ya que ante todo, el afán de superación de los chavales es, muchas veces, motivo suficiente para celebrar el fin de una empresa. Cuando la crítica es desfavorable, a veces no sabemos si deberíamos celebrarlo. Hay que darle un sentido positivo, un ver qué se ha intentado pero no se llegó. Debe ser una fiesta que podemos organizar con juegos, charlas o veladas. Esto dependerá del lugar y del ambiente que haya en el momento, si es una acampada, en los locales, etc. También es un buen momento para hacer una oración de gracias.

5.3. NUESTRAS EMPRESAS

Dentro de la diversidad de entornos en que nos movemos (pueblos, barrios, ciudades, niveles de vida) nuestras empresas se pueden englobar en una serie de bloques:

- realización o participación en fiestas (cabalgatas, San Juan, populares,) u otras con motivos e ideas de entretener a distintas personas con niños, marginados, disminuidos, ancianos,...
- Servicio al grupo, como la creación de una biblioteca, un diario de marchas, planos de lugares de acampada con sus posibilidades.
- Conocimiento de nuestro entorno, principalmente de nuestra región, Cantabria.
- Actividades encaminadas a descubrir, disfrutar y salir a la naturaleza (supervivencia, espeleología, escalada, acampadas, rutas,...).
- Contacto con otros grupos scouts organizando torneos, charlas, reuniones, intercambios,.
- Estudio de la juventud., tribus urbanas, música, comportamientos, ambientes, tiempo libre y otros.
- Realización de vídeos, folletos o revistas sobre temas que preocupan en la actualidad, como puede ser la paz en el mundo.

Así todo pensamos que aún existen muchos campos que no se tocan y que si se hace no se saca todo el rendimiento que se debiera, como:

- El conocimiento de otras realidades de gente de su edad, de otra clase social, raza o credo.
- La convivencia con gente de otros grupos.
- El conocimiento socio-económico de nuestra región con todo lo que ello lleva consigo.
- Conocimiento de toda la problemática medio ambiental existente.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Concienciación de los chavales que forman parte de una comunidad y de su papel en ella como personas que son, tratando de que asuman algún compromiso dentro de ella.
- Realización de actividades juveniles e infantiles para gente del escultismo y fuera de él.
- Actividades relacionadas con nuestra fe, como celebraciones, pascuas, Navidades, que hagan más atractivos estos momentos.
- Actividades para su **propia diversión** sin olvidar nuestros valores y que puedan servir para crecer como personas y como alternativas a las diversiones con las que hoy en día se cuentan.
- Y sobre todo, actividades que ayuden a potenciar la **originalidad y la creatividad** de las personas con las que compartimos nuestro tiempo.

5.4. Y DESPUES DE LA EMPRESA ¿QUE?

Debemos tener claro la posibilidad de utilizar las propias empresas y otras actividades, que junto con ellas se realicen como un medio más para la obtención de ideas que nos posibiliten nuevas empresas. Es un puesto que no se aprovecha lo suficiente. Es por ello que muchas veces no llega a hacer un encadenamiento entre las distintas edades de la rama, limitándose a utilizar lo que se ha aprendido en una empresa para utilizarse en otra.

EL METODO EN LA RAMA RUTA

COMPOSICION DEL CLAN RUTA

El número ideal es de 12 a 15 chicos y chicas, con edades comprendidas entre los 16 y los 18 años, que han optado personal y libremente por la propuesta educativa del MSC, por la fe y por el estudio de temas de actualidad y el trabajo en el barrio, ciudad,...

Todo esto llevado en la experiencia de una vida en grupo.

ORGANIZACIÓN DEL CLAN RUTA

La unidad se organiza en función de la acción que se vaya a llevar a cabo, realizando pequeños equipos de trabajo cuando se consideren necesarios, llamados comisiones.

El propio individuo es considerado también como un equipo ya que en la etapa ruta se valora la acción de cada persona.

INSTITUCIONES

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- ♦ **ASAMBLEA RUTA:** Está compuesta por todos los miembros que forman la unidad. En ella se planifica, decide y revisa la acción que se lleve a cabo.

EL PERFIL DEL ANIMADOR RUTA

- ❖ Llevar al menos tres años de monitor.
- ❖ Saber distinguir la línea imaginaria ruta-monitor.
- ❖ Saber tener un papel más de animador que de monitor, sobre todo en la segunda etapa.
- ❖ Poseer un espíritu crítico y realista.
- ❖ Saber descubrir y hacer aflorar las virtudes propias de cada ruta.
- ❖ Poseer una fuerte motivación y saber transmitírsela a los demás.
- ❖ Poseer unos amplios conocimientos de mundo asociativo.

FINALIDADES DE LA RAMA RUTA

La rama ruta persigue unas finalidades como las siguientes:

- Promoción personal y grupal.
- Maduración en la fe.
- Inserción crítica y constructiva en la sociedad.

OBJETIVOS DE LA RAMA RUTA

Estas finalidades se concretarán en los objetivos dirigidos a las rutas, que se irán consiguiendo de forma gradual a lo largo de la etapa:

- ✓ Fomentar la solidaridad y al apertura, abandonando la seguridad de nuestro grupo y siendo capaces de establecer relaciones de cooperación y trabajo con otros grupos y movimientos.
- ✓ Ser capaces de actuar como sus propios representantes ante organismos oficiales y comités de jóvenes.
- ✓ Trabajar para sacar adelante las reivindicaciones del mundo juvenil.
- ✓ Animar y participar en campañas de sensibilización
- ✓ Hacer promoción social del grupo a través de un servicio a la comunidad.
- ✓ Conocer la persona de Jesús de Nazaret.
- ✓ Razonar su propia fe; valorar y razonar su no fe.
- ✓ Plantearse su papel en la Iglesia como persona y como grupo.

EL MÉTODO DE LA RAMA RUTA

El método ruta comporta dos años de trabajo progresivo en la rama que se distribuyen de la siguiente manera:

- **Primer año:** En ella se suele realizar la **acogida y la descubierta** mediante las siguientes acciones:
 - Profundizar en el compromiso ruta adquirido.
 - Conocimiento de la problemática actual (social, política, juvenil, etc).

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Actuar por medio de acciones que conlleven proyección y salida al exterior.
- Marchas, campamento.
- **Segundo año:** Esta etapa se suele hacer el **servicio ruta** y suele dirigirse al conocimiento y colaboración con entidades que ya están comprometidas en la lucha por una transformación social como son: Asociaciones vecinales, grupos ecologistas, juveniles,... que serán en un futuro campos donde el ruta proyectará su compromiso social.

1. ETAPA DE ACOGIDA O ENCUENTRO

- ✓ En esta fase se rompe la inercia con la que los jóvenes llegan a la Etapa Ruta.
- ✓ El objetivo prioritario es madurar el compromiso de construir un clan entre seis o diez jóvenes.
- ✓ Es una etapa de formación y conocimiento de sus miembros, no sólo en un nivel superficial sino en saber que opina y cree cada uno entorno a aspectos ideológicos, políticos, religiosos, etc.
- ✓ La duración ideal está entre tres y seis meses, aunque para favorecer la cohesión del Clan.
- ✓ También se debe presentar, de manera clara, cual es la propuesta y la exigencia del escultismo para los jóvenes y darles pertenencia al mismo y sentirse personal y fuertemente vinculado al proyecto de vida scout.
- ✓ Pero nadie debe ni puede escoger la Opción Ruta sin conocer a fondo lo que ésta le va a deparar.
- ✓ Esta etapa finaliza con el primer hito de progreso en la rama; la Adhesión.

1.1. LA ADHESIÓN.

Como hito de progreso tiene una gran importancia para separar etapas. Es el resultado de tres tiempos:

- ✓ Un primer tiempo de centrarse y definir Cómo y quién es.
- ✓ Un segundo en que, después de valorar lo que le ofrece el Escultismo, reflexiona sobre cómo y quién quiero ser.
- ✓ Un tercero que consiste en la manifestación pública de la Adhesión a la Rama.

El joven, manifestándolo frente al grupo, deberá realizar su Adhesión, que no será una lista de acciones, servicios, descubiertas, etc; sino una apuesta por cómo y quién quiere ser.

Deberá reunir al menos tres condiciones:

- **Individualidad:** Es una acción libre que sólo él puede realizar.
- **Explicitación:** Sintetizar la opción y darle un sentido de testimonio.
- **Simbolismo:** El símbolo actúa como un testigo de ese compromiso.

La adhesión debe ser un pequeño compromiso donde cada persona refleje de alguna manera lo que ha descubierto en las anteriores etapas Scouts, y los motivos por los que considera que continuar este proceso será bueno para él. Del mismo modo puede hacer referencia a su futuro, cuestiones que ya tiene pensadas, sus estudios, su familia, su compromiso social, etc.

1.2. LA CARTA DE CONSTITUCIÓN.

Debe ser un punto de referencia y guía la hora de realizar y reflexionar sobre las acciones de servicio.

Debe ser algo vivo que siempre esté presente.

Es una puesta en común de las adhesiones de todos y cada uno de los miembros del clan.

La firma de la Carta de la Constitución se realizarán en el mismo espacio y tiempo que las adhesiones.

2. LA ETAPA DE DESCUBIERTA.

- ✓ En esta fase es fundamental la figura del animador que les ayudará a buscar formas de hacer esta descubierta y que realizará un seguimiento del proceso de sus chavales.
- ✓ Es el instrumento que utiliza la rama para avanzar en la consecución de los objetivos generales.
- ✓ El Ruta no sólo tiene que descubrir lo que le rodea, sino lo que siente ante ello y la postura que adopta.
- ✓ La búsqueda de información se basa en los intereses de los Rutas.
- ✓ Se puede llevar un **Cuaderno de Descubierta** donde se recuerdan la experiencias vividas.
- ✓ La evaluación de la Descubierta es fundamental para orientar a los rutaras de cara a la siguiente etapa.
- ✓ El Ruta en la descubierta debe medir y analizar sus propias posibilidades.

2.1. COMPROMISO

- ✓ Es el segundo hito de progreso de la Rama Ruta.
- ✓ Es él se cristalizan las modificaciones de actitud.
- ✓ El animador tiene que romper la comodidad relativa del trabajo en la etapa de Descubierta.
- ✓ Se hará una revisión descriptiva de las descubiertas realizadas y las soluciones aportadas en cada una de ellas. Todo ello, no se debe quedar en una declaración de buenas intenciones ya que debemos fijar nuestro posicionamiento.
- ✓ Después de este análisis, el Ruta proclama su Proyecto de Servicio para la tercera etapa de su progresión

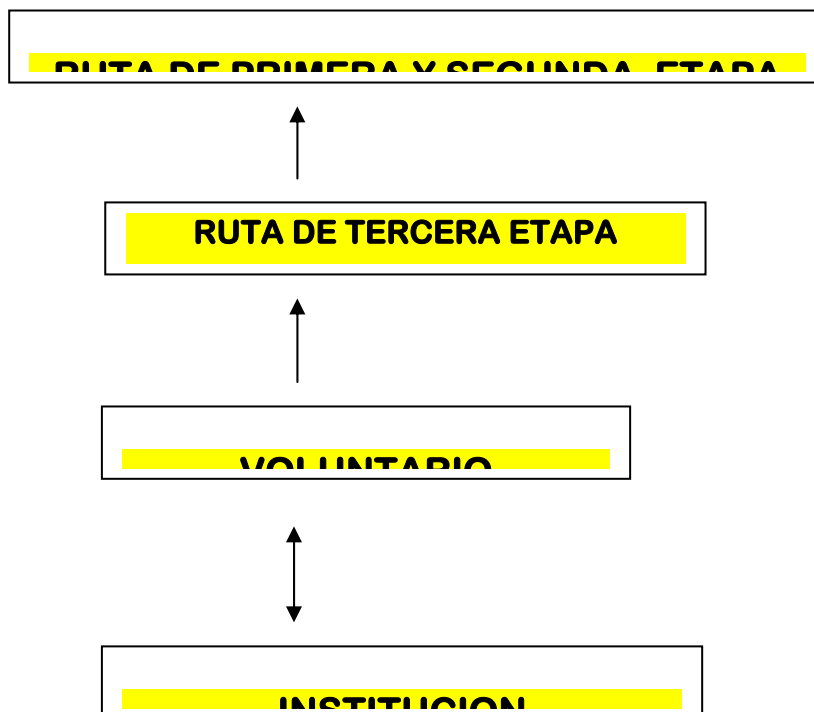
3. ETAPA DE SERVICIO.

Aunque el Ruta, para su trabajo, ya no se mueve en el ámbito del Clan, en éste sigue teniendo sus momentos lúdicos.

3.1. PAPEL DEL RUTA

Optar por una acción del servicio individual prolongada, pues aunque varios puedan coincidir en una acción, es una opción individual.

En esta fase se trata de conseguir un aprendizaje para servir. El Ruta aprende del que ha hecho del servicio una opción de vida.



3.2. PAPEL DEL ANIMADOR RUTA

- ✓ Velar por la continuidad de la acción del Ruta (ni exceso de entusiasmo y ni apatía).
- ✓ Captar el proceso joven-adulto.
- ✓ Velar para que el recorrido por el servicio sea cada vez más profundo.
- ✓ Convoca encuentros para intercambios de experiencias.

3.3. LA ACCION RUTA O SERVICIO RUTA.

- ✓ No tiene una finalidad de tiempo marcado.
- ✓ Tiene una proyección al exterior, para transformar la realidad.

- ✓ La acción ruta comporta:
 - Elección: Que proviene de la información y reflexión en la unidad.
 - Preparación: conocimiento da fondo del tema o situación elegida por medio de entrevistas, consulta de documentos.,...
 - Desarrollo: Plasmar en la realidad nuestras inquietudes.
 - Revisión; Análisis de nuestro trabajo en función de los objetivos marcados.

3.4.EJEMPLO DE ACCION RUTA: PARTICIPEMOS DE NUESTRA AUTONOMIA.

OBJETIVOS

- ✓ Conocimiento del estatuto de autonomía de Cantabria.
- ✓ Conocer los medios de participación juvenil dentro de la autonomía.
- ✓ Reivindicar un local para la juventud, junto con otras asociaciones juveniles.

ELECCIÓN

- ✓ Realizada en Asamblea por todo el grupo de rutas.

PREPARACIÓN.

- ✓ Estudiar los derechos y deberes del estatuto de autonomía.
- ✓ Conocer el funcionamiento y las competencias de las distintas consejerías, que están al servicio de todos.
- ✓ Ver la importancia del Consejo de la Juventud de Cantabria.
- ✓ Contactar con otras asociaciones juveniles: JOCE, ASDE, etc.

DESARROLLO

- ✓ Ir a la Consejería de Cultura y al ayuntamiento para plantear nuestra inquietud.
- ✓ Mandar comunicados a prensa y radio, para que se vean claras nuestras intenciones, de cara a la opinión pública.
- ✓ Intentar proponer algún local que esté sin ocupar y del que tengamos noticia.
- ✓ Elaborar un pequeño programa de actividades para desarrollar por los jóvenes en este local.

3.5. PAPEL DE LA COMUNIDAD RUTA.

- Lugar de encuentro para informaciones, sensaciones y reflexiones.
- Marco de acciones festivas y lúdicas.

3.6. ENVIO.

- Es el final del juego scout y el inicio del juego de la vida.
- El animador es soporte y testigo en el rito que el propio ruta creará para el servicio.

**PROGRAMA DE JOVENES
SCOUTS CATOLICOS DE CANTABRIA MSC**

- Tras el envío el educador deja de participar activamente en la vida del ruta-ciudadano, pero cabe la posibilidad de un seguimiento de su proyección.

8. SISTEMA DE PROGRESO PERSONAL

En todas las ramas el chaval sigue una serie de momentos desde su ingreso hasta su paso a la rama siguiente:

- Ingreso: Supone la llegada a un nueva rama.
- Conocimiento e integración
- Adhesión a la Ley Scout, mediante la aceptación de la ley scout y de las normas de la rama.
- Participación activa y responsable: Supone una actitud de superación y lograr unos determinados resultados.
- Envío a otra rama

EL SISTEMA DE PROGRESO PERSONAL				
Nombre de las etapas	Lobatos	Scout-guías	Pioneros	Rutas
Ingreso	Llegada	Paso de lobatos a scout-guías	Paso de scout-guías a pioneros	Paso de pioneros a rutas
Conocimiento e integración	Acecho	Descubierta	Acogida	Adhesión
Adhesión a la Ley Scout	Promesa de lobatos	Promesa de scout-guías	Promesa de pioneros	Compromiso ruta
Participación activa y responsabilización	Atravesar territorios	Superar retos	Seguir pistas	Servicio
Paso siguiente	Paso A scout-guías	Paso a pioneros	Paso a rutas	Envío