

Documento Final



MANUAL DEL EDUCADOR SCOUT ROVERS

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN

II. PAPEL DE LOS SCOUTERS:

El equipo de scouters en el Clan Rover

Características Psicológicas de 18 a 21 años (Psicología evolutiva)

Pautas pedagógicas para el trabajo con rovers

III. MARCO SIMBÓLICO

IV. ORGANIZACIÓN DE LA SECCIÓN:

Asamblea y Consejo

Pequeños Grupos

V. EDUCACIÓN EN VALORES:

¿Qué son los valores?

Educación en valores en el escultismo

Ley, promesa, lema... en el Clan Rover

VI. EDUCACIÓN POR LA ACCIÓN:

La técnica del proyecto: La empresa

Actividades propias del Clan Rover

Programación anual/trimestral de la sección

La evaluación de actividades y proyectos

VII. PROGRESIÓN PERSONAL:

Etapas de progresión

La evaluación de la progresión personal

Otros elementos relacionados con la progresión



I. INTRODUCCIÓN

Los Manuales que tienes en tus manos son fruto del trabajo de numerosos educadores y educadoras de Exploradores de Madrid, concretado en las "Jornadas de Programas" celebradas en las EE.PP Padre Piquer de Madrid en Marzo de 1997 y aprobados en Asamblea Extraordinaria en Junio de 1997.

Posteriormente se enriquecieron en el proceso de la "II Conferencia de ASDE Exploradores de Madrid", en Octubre de 1998, dentro de la Ponencia de "Programas Educativos".

Se revisaron y actualizaron en la "III Conferencia de ASDE-Exploradores de Madrid", en Noviembre de 2004.

Gracias y felicidades a todos y todas que habéis hecho posible esta publicación



II. EL PAPEL DEL SCOUTER

Cada equipo de scouters es responsable de la sección ante el Grupo y las familias. Su labor como educadores les plantea el reto de diseñar actividades con una finalidad educativa en consonancia con los objetivos que ha planteado el Grupo. También tendrán que dinamizar las actividades de la sección y motivar a los educandos para que participen.

EL EQUIPO DE SCOUTERS DEL CLAN

Es fundamental el trabajo en equipo de forma coordinada, apoyándose unos a otros. Que existan scouters de ambos sexos contribuye a que chicos y chicas tengan referentes masculinos y femeninos, en un equipo estable y equilibrado de personas que se complementan, con relaciones cordiales, sinceras y no estereotipadas en función del género.

Las reuniones del equipo de scouters del clan tienen gran importancia: programar, hacer el seguimiento de la labor educativa, evaluar la progresión y, en general, definir las líneas de actuación futura como equipo.

La programación en el Clan tiene unas características distintas a las secciones anteriores. Los rovers deben tener un protagonismo muy grande en la programación de las actividades. Los scouters se encargarán de asegurar que en las empresas y las actividades del Clan se trabajan contenidos acordes con los objetivos educativos.

La edad del equipo de scouters de Clan no debe ser inferior a 23 años.

En la práctica, suele ser muy positivo que el animador de Clan conozca bien a los rovers, por ejemplo, por haber sido scouter suyo en secciones anteriores. Esta relación afectiva hace que el Clan funcione mejor porque se agiliza la comunicación y se hace más fácil hablar con confianza, llamar la atención sobre los problemas, etc.

Los roles dentro del equipo

El reparto de las responsabilidades de los scouters debe hacerse en función de las aptitudes y actitudes de cada uno. Para el buen funcionamiento del equipo es necesario que haya un coordinador. Suele ser la persona que tiene más experiencia y conocimientos acerca de la sección.

Desde cualquier modelo de dirección o liderazgo se entienden dos grandes funciones. Simplificando, podemos decir que la primera función consiste en limitar, dar normas, marcar objetivos...; es decir, favorecer la tarea. La otra gran función sería la favorecedora de la relación: escuchar, crear ambiente, contener ansiedades... Ambas son vitales para dirigir el trabajo de un grupo.

Estos dos roles no tienen que ser asumidos rígidamente por dos personas distintas, sino que hay que lograr un reparto de responsabilidades que garantice que las dos funciones quedan cubiertas de forma equilibrada, flexible y satisfactoria para todo el equipo.

Es beneficioso para los rovers asumir que en un grupo de personas la responsabilidad se puede repartir de forma democrática y no autoritaria. En este sentido, es muy positivo que cada uno asuma las funciones que más le motivan: cada scouter se responsabiliza de determinadas tareas. Para que esto sea posible, es necesario que los miembros del equipo estén compenetrados, se conozcan y conozcan las preferencias y las capacidades de los demás.

De acuerdo con esta idea, el ideal sería que los equipos fueran estables y trabajaran juntos de dos a tres años. También habría que evitar en la medida de lo posible que la experiencia de los scouters se perdiera. Para ello, al menos durante un año una persona con experiencia debería trabajar con los scouters nuevos.

Es recomendable que el coordinador de la sección tenga completa la etapa avanzada (número de horas equivalente al curso de coordinador de T.L.) y los ayudantes la etapa básica (equivalente en horas al curso de monitor de T.L.).

Es interesante también que los animador de Clan tengan conocimientos acerca de los ámbitos de intervención social, voluntariado, intercambios, etc.



CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE 18 A 21 AÑOS (PSICOLOGÍA EVOLUTIVA)

Se recupera el equilibrio perdido durante la preadolescencia y la adolescencia y se incorpora al mundo de los adultos.

- Es la edad del equilibrio y la solidaridad.

Ámbito físico	
Se produce	<ul style="list-style-type: none">- la integración- el dominio del propio cuerpo- y la maduración sexual definitiva

Ámbito intelectual	
Se asienta	<ul style="list-style-type: none">- la capacidad de razonamiento y deducción- aparecen los intereses éticos y sociales, integrándose, por ejemplo, en el sentido de la existencia
Se elabora	<ul style="list-style-type: none">- el propio sistema de ideas, que da sentido y coherencia a una filosofía personal de la vida

Ámbito socio-afectivo	
Área afectiva	<ul style="list-style-type: none">- se inician relaciones de pareja más duraderas, impulsadas por la necesidad de amar, y no por flirtear como en etapas anteriores- desaparece el egocentrismo: descubren el punto de vista ajeno- el grupo como estructura única, da paso a relaciones más variables y flexibles- va desapareciendo la oposición al mundo de los adultos y comienzan los intentos por integrarse en él- socialmente siguen siendo dependientes, pero interiormente se sienten adultos. Si la familia no ayuda a superar esta contradicción, el equilibrio personal se rompe y puede dar paso a depresiones, aislamiento, agresividad, etc
El aspecto moral	<ul style="list-style-type: none">- se alcanza la autonomía definitiva con la elección de unos valores personales organizados en una escala determinada y disminuyen las oscilaciones morales- la conducta pasa a regirse por la propia conciencia y no por normas externas- Los modelos ya no son tan importantes y han abstraído de los ídolos de etapas anteriores las bases de su propia filosofía de vida; ahora buscan el camino para ponerla en práctica- en el aspecto religioso hay un replanteamiento filosófico de tipo existencial.



PARA TRABAJO CON ROVERS

Al hablar del scouter de Clan nos referimos a él sobre todo como *animador*. Vamos a definir sus funciones a partir de algunos términos.

- Animador. Está atento a las posibles faltas de iniciativa por parte del Clan y motiva para que se mantenga vivo el espíritu scout. Conoce al Clan como grupo, sus interacciones, su evolución...
- Coordinador. Supervisa el funcionamiento del Clan y el desarrollo de las actividades. Asegura la validez pedagógica de las Empresas e insta a los rovers a obtener unas determinadas metas.
- Informador. Clarifica aspectos en cuanto a metodología del Clan (programación, etc.) facilita fuentes de recursos, etc.
- Orientador. Contribuye a la orientación vocacional de los rovers.
- Representante del Clan ante el Grupo, los padres, etc.

Es muy importante la relación del scouter de Clan con los rovers. La autoridad del scouter debe estar basada en la amistad y el respeto. El scouter es un animador, un orientador que ha cubierto hace tiempo las etapas que atraviesan ahora los rovers (estudios, familia, relaciones. . .) y es capaz de ver las cosas desde otro lugar y servirles de referencia y apoyo.



III. MARCO SIMBÓLICO

En la sección Rover el marco simbólico está centrado en torno al "Ideal de caballería", por supuesto, sin las connotaciones machistas que se pueden extraer del mismo, sino centrándonos en toda la simbología de servicio a los demás y a la sociedad, en la capacidad de trabajo y sacrificio para llevar a cabo empresas tanto individuales como colectivas que traten de mejorar el mundo en el que vive el Rover.

Los elementos en los que se concreta el marco simbólico son:

- **La Horquilla Rover**, que expresa capacidad de elegir el camino a seguir y la vida en ruta.
- **El Lema**: Servir, ideal de la caballería.
- **La Divisa**: "Rema tu propia canoa".
- **La Espada**: como símbolo de responsabilidad con los compromisos adquiridos.
- **El agua manil**: como símbolo de pureza.
- **El hacha**: símbolo del trabajo y de la constancia.
- **La Cueva de Clan**: como lugar de reunión y encuentro en el que preparar y meditar sobre las necesidades propias y ajenas para preparar un plan de acción.
- **La Laguna Azul**: como meta a alcanzar por todo Rover.
- **La Canción del Clan**: es un elemento más del espíritu Rover y una verdadera declaración de intenciones de los Rovers.

Cada Clan puede adaptar en mayor o menor medida estos símbolos a sus tradiciones y celebraciones. Por supuesto, está abierta siempre la puerta a la introducción en cada Clan de sus propios elementos simbólicos, que potencien el espíritu de servicio y una verdadera progresión en esta etapa.

IV. ORGANIZACIÓN DE LA SECCIÓN

El número ideal de rovers está entre los 15 y los 20 miembros. Al igual que la Colonia, la Manada y la Unidad Esculta, el Clan es una sección que ha de considerarse siempre en su conjunto. Los equipos tienen un carácter meramente funcional y organizativo. En base a criterios democráticos, de participación y funcionalidad, la organización del Clan sigue este esquema:

ASAMBLEA Y CONSEJO

Asamblea de Clan

Está formada por todos los miembros del Clan y es el órgano de toma de decisiones. Las funciones de la Asamblea son:

- marcar los objetivos generales para la Ronda solar
- elegir las empresas y sus objetivos
- elegir actividades y sus objetivos
- evaluar actividades, empresas y progresión personal de los miembros

Es conveniente diferenciar aquellas asambleas en las que se evalúa la progresión personal de los miembros del Clan. Se le puede dar un nombre especial (Asamblea de Progresión) para recalcar la importancia que tiene.

No es necesario convocar la Asamblea como tal, ya que una reunión ordinaria del Clan es ya en sí una reunión de la Asamblea. La Asamblea debe tener quórum para que las decisiones tengan validez, es decir, debe haber un número de asistentes suficiente.

Lo ideal sería consensuar todas las decisiones, pero cuando no sea posible habrá que proceder a la votación.



Consejo de Clan

Es útil en los Clanes con un número de miembros mayor de 15. En los Clanes con un número de miembros menor, se convierte en una estructura innecesaria.

Es un Consejo formado por los scouters y los representantes de los equipos establecidos en ese momento. Se convoca cuando no es necesario o no es operativo reunir a toda la Asamblea.

Su utilidad más bien se entiende como Consejo de Empresa: organizar la coordinación, entre los distintos equipos de la empresa, hacer un seguimiento de las actividades en curso para reconducirlas, atribuir responsabilidades que no hayan sido asumidas, cubrir nuevas necesidades que hayan surgido, hacer propuestas a la Asamblea...

En ningún caso el Consejo es un órgano donde se toman decisiones, sino que tiene carácter consultivo y siempre está supeditado a la Asamblea de Clan.

Pequeños Grupos

En el Clan, los pequeños grupos de trabajo se llaman comisiones o equipos. Hay dos tipos diferentes de comisiones, las de empresa y las permanentes.

Las Comisiones de empresa

Son equipos creados expresamente para llevar a cabo las tareas relacionadas con una empresa concreta dentro de un marco temporal fijado. Deben estar compuestos por miembros de todas las etapas de progresión.

Las Comisiones o equipos permanentes

Son asimilables a las responsabilidades de sección. Puede haber un equipo de tesorería, de mantenimiento del local, de secretaría, de material, etc. Aunque pueden cambiar cada cierto tiempo, cada ronda por ejemplo, estos equipos son más estables que los de empresa.

El número de componentes de los equipos dependerá de la dificultad de la tarea, del número de miembros del Clan, del tipo de distribución del trabajo, etc. Todos los equipos elegirán un portavoz, habitualmente un rover en etapa de participación o animación, a través de un sistema de elección democrático.



V. EDUCACIÓN EN VALORES

“El Movimiento Scout tiene por fin el contribuir al desarrollo de los jóvenes, ayudándoles a realizar sus posibilidades físicas, intelectuales, sociales y espirituales, como personas, como ciudadanos responsables y como miembros de comunidades locales, nacionales e internacionales”. (Constitución Scout Mundial).

De acuerdo con la Constitución Scout Mundial, nuestro propósito es contribuir al desarrollo integral y a la educación personalizada de los jóvenes. Una educación integral es la que considera todas las dimensiones humanas.

¿Qué son los valores?

Los valores nos guían en nuestra toma de decisiones. Según la escala de valores que tengamos, estableceremos ciertas normas de conducta que se manifestarán a través de las actitudes.

Educación en valores en el Escultismo:

La sociedad en la que vivimos ofrece un gran número de valores (éxito, competencia, consumo, agresividad, solidaridad, respeto, democracia, etc.), lo que obliga a ser críticos y responsables a la hora de elegir.

El Escultismo permite a los jóvenes mediante sus actividades, descubrir sus propios valores y ponerlos en práctica.

Las fuentes de valores del Escultismo son: la Promesa, la Ley, la Buena Acción, las Virtudes Destacadas y los Principios.

El Desarrollo Espiritual consiste en ir adquiriendo poco a poco unos valores espirituales. Nuestro Compromiso Federativo, entiende que la espiritualidad no es sólo la expresión de unas creencias religiosas, sino que, además, se basa en otras de índole más personal.

Los jóvenes aprenden más rápidamente cuando viven ellos mismos las propias experiencias, aunque necesiten conocer las de los adultos para vivir las propias. Los adultos conocen tanto el camino a seguir como las dificultades de lo que hay que conseguir.

LA LEY, LA PROMESA, EL LEMA...EN EL CLAN

La Educación en Valores es la diferencia fundamental entre nuestras actividades y las de otras asociaciones de tiempo libre, la propuesta de ser útiles a los demás. La promesa y la ley Scout son una fuente extraordinaria de valores.

Los rovers han vivido desde pequeños la ley scout. Su desarrollo natural como adolescentes les han llevado a evaluar críticamente los hechos y los valores del contexto en el que se mueven. Han aprendido a analizar crítica y racionalmente las cosas y han descubierto el método del proyecto para poner en marcha sus ideas.

Debemos ayudar a los jóvenes a comprender su sociedad, a conducirse comprometidamente en ella y establecer su propia jerarquía de valores, de forma que opten por unos propios.

El rover, como joven, se encuentra en una fase de opción personal de libre integración en el medio social, y tendrá que afrontar numerosas decisiones, entre otras, de estudios, amistades, dedicación de su tiempo...El escultismo les ofrece un lugar donde seguir aprendiendo y actuando de acuerdo a unos valores que ya conoce. Este compromiso es una decisión más que tendrá que tomar.

De acuerdo con los valores scouts, las actividades dentro del Clan, estarán orientadas hacia el servicio. El rover conoce el funcionamiento y participa de las empresas comunitarias. A través de este trabajo común, los rovers tienen una aproximación a ciertos colectivos: tercera edad, infancia, discapacitados, marginados, áreas desfavorecidas, problemáticas cercanas a ellos...y desde diferentes ámbitos de trabajo: animación sociocultural, medio ambiente, salud, prevención de drogodependencias, actividades deportivas...



La esencia del espíritu Scout, entendido como un conjunto de principios espirituales, están recogidos en la Promesa y en la Ley.

Durante la etapa Rover, diversos momentos y actividades son especialmente indicados para profundizar sobre los valores, la ley y la promesa: las veladas, los actos comunitarios, las asambleas,...

La Promesa

La Promesa Scout, realizada voluntaria y conscientemente, compromete de una forma profunda. Es el compromiso voluntario a guiarse por la Ley, es un gesto, un punto de partida, un reto continuo para superarse a sí mismo y prestar servicio a los demás.

La Promesa es un elemento clave en la metodología Scout, ya que educa en la responsabilidad y en el compromiso.

La formulación de la promesa en la sección rover debe quedar abierta al análisis y la adaptación, dentro del marco de valores de la ley scout.

Yo....prometo (por mi honor) (y con la ayuda de Dios)/prometo (por mi honor) hacer cuando de mí dependa por:

Cumplir mis deberes para con Dios (fe, creencia, conciencia)

Y mi patria (país, comunidad, nación, sociedad, etc.)

Ayudar al prójimo en toda circunstancia

Cumplir fielmente la Ley Scout

y...(otros compromisos personales que el scout haga en su promesa)

Yo....prometo (por mi honor) (y con la ayuda de Dios)/prometo (por mi honor)

Es una referencia a la dignidad y responsabilidad personal. Significa seriedad en el compromiso, respeto a uno mismo, actuar por la satisfacción personal, no por el castigo o el premio (para conseguirlo pediremos a Dios que nos ayude y guíe en todo momento).

hacer cuando de mí dependa por

Voluntad de mejorar para ser cada vez más capaz de cumplir los compromisos, dentro de las posibilidades de cada uno.

Cumplir mis deberes para con Dios (fe, creencia, conciencia)

Significa la adhesión a unos principios espirituales, comprendiendo lo que ello supone y los deberes que conlleva.

Y mi patria (país, comunidad, nación, sociedad, etc.)

Entender la globalidad del planeta. El mundo está cada vez más relacionado y los seres humanos deberíamos ser cada vez más conscientes de nuestra hermandad, hemos de tener una visión solidaria del conjunto, y al mismo tiempo, intervenir para solucionar los problemas que estén a nuestro alcance.

Por ello, debemos asumir unos deberes cívicos y unos deberes personales. De este modo actuaremos solidariamente.



Ayudar al prójimo en toda circunstancia

Entender las necesidades de los demás y actuar en consecuencia, para ello se pondrán en marcha la cooperación, la solidaridad, el servicio a los demás.

Necesitaremos reforzar su capacidad de atención con el fin de que detecten las necesidades de los otros y puedan realizar esta ayuda.

Cumplir fielmente la Ley Scout

Trabajando el verdadero sentido y la vivencia de sus artículos.

y...(otros compromisos personales que el scout haga en su promesa)

Esto es una herramienta pedagógica muy importante puesto que el rover ve reflejado su compromiso con su realidad y sus intereses y le permite entender el esfuerzo de cumplir lo prometido.

Debemos explicarle a los rover que existen otras muchas cosas que pueden ayudarles a ser buenos scouts. Por lo que debemos dejar la fórmula de la Promesa abierta para dar cabida a otras necesidades que tengan, animándoles a que las expresen en voz alta, para que el resto de la sección les anime a que esos deseos se conviertan en realidad.

La Ley Scout

Habitualmente los rovers conocen y entienden el sentido de la Ley. Los que no han pasado por otras secciones, en esta etapa deben conocer la Ley scout y los valores que propone. En cualquier caso, es interesante que cada uno plantee o replantee su adhesión a la ley scout y al estilo de vida que representa.

1- El scout cifra su honor en ser digno de confianza.

Respeto profundo a la palabra dada, cumplir las responsabilidades asumidas o confiadas, honestidad. Valores: responsabilidad y honradez.

2- El scout es leal.

Ser leal a uno mismo y a los demás, sin traiciones, sin utilizar a la gente. Ha de ser consecuente en sus actuaciones y con sus pensamientos. Ha de ser tolerante con los demás. Valor: lealtad.

3- El scout es útil y servicial.

El rover tratará de formarse, según sus posibilidades, para llegar un día a ser útil a la sociedad en aquello que decida libremente. Valores: solidaridad, disponibilidad, autoformación.

4- El scout es amigo de todos y hermano de cualquier scout.

Todos somos iguales sin distinción de raza, religión, nacionalidad, orientación sexual u otras condiciones personales. Pertenecer a una hermandad mundial significa ser consciente de que estamos unidos a muchas personas que comparten unos valores comunes. Valores: benevolencia, comprensión, generosidad, amistad, cordialidad.

5- El scout es cortés y educado.

El rover debe ser consciente que vive con los demás, por lo que es respetuoso, educado, amable, sabe comportarse en diferentes situaciones... Valores: cortesía, respeto, educación, delicadeza.



6- El scout ama y protege la naturaleza.(El scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege)

El rover ha de observar y admirar el medio ambiente. A partir de esto se hará preguntas que le llevarán a la búsqueda de lo trascendente. Valores: observación, reflexión, sensibilidad.

7- El scout es responsable y no hace nada a medias.

Buscar la satisfacción del trabajo bien hecho. El éxito de los proyectos de todo grupo se basa en las responsabilidades de cada una de las personas. No hacer nada a medias y procurar hacer bien las cosas, buscando mejorar las situaciones anteriores. Valores: responsabilidad, disciplina interior, autocontrol, firmeza.

8- El scout es animoso ante peligroso y dificultades

Somos animosos cuando estimulamos y alentamos, cuando tenemos una actitud positiva, viendo el lado bueno de las cosas, cuando aprendemos del pasado y cuando nos mantenemos fuertes en los momentos más difíciles.. Valores: coraje, decisión, valentía.

9- El scout es austero y respeta el bien ajeno.

El rover consume de manera responsable. Hay que cuidar del bien ajeno y hacer buen uso de las cosas. Valores: consumo responsable, civismo, laboriosidad.

10- El scout es limpio y sano, puro en pensamientos, palabras y acciones.

Es una persona abierta y clara en sus pensamientos y en sus acciones, cuida de su salud personal y respeta su cuerpo.

Se es sano cuando de poseen hábitos de comida y bebida correctos. Valores: higiene, pureza, limpieza de corazón.

Renovación de la promesa scout

Como bien dice la frase "scout un día, scout para siempre", LA PROMESA SCOUT LA REALIZAREMOS, A PETICIÓN PROPIA, UNA VEZ EN NUESTRA VIDA.

A veces, a nuestros chavales, les surge la necesidad de renovar su promesa, de volver a manifestar su compromiso, bien porque la realizaron eran demasiado pequeños o porque quieren añadir, a la fórmula de la promesa, algún compromiso personal o por cualquier otro motivo.

Recordad que esta renovación de promesa debe ser a petición propia del educando y que no es necesario renovarla cada vez que se cambie de sección.

Debemos animar a reflexionar sobre la promesa, pues la vida del scout va evolucionando y madurando.



Los Principios

Los Principios invitan al scout a reflexionar sobre tres ámbitos de responsabilidad personal:

El scout está orgullosos de su (fe, creencia, conciencia,...) y la pone en práctica.

El Scout es consecuente con su forma de pensar y con sus acciones. Debemos trabajar con nuestros scouts la importancia de expresar sus creencias sin miedo, respetar las de los demás y la mejor manera de ponerlas en práctica.

El scout es solidario con los demás, su país, su comunidad, nación, sociedad,....

Los scouts adquieren un compromiso con la sociedad que les rodea. Primero habrá que trabajar el descubrimiento de la misma, experimentar lo más cercano, y pasar después a grupos más amplios. Los scouts somos solidarios con nuestra gente y trabajamos por el bien común.

El deber scout comienza en casa

El scout entiende que la mejor manera de llegar a actuar a todos los niveles, es comenzar actuando en su propio entorno, siendo coherente consigo mismo y con los demás.

Las Principales Virtudes del Scout

Lealtad

Con uno mismo, con los demás, ante las ideas y acciones....

Abnegación

Consiste en servir a los demás sin esperar nada a cambio.

Pureza

El scout debe ser abierto y claro en sus pensamientos y acciones. Cuida su salud y respeta su cuerpo.

El Lema

SERVIR

Expresa la autoexigencia del rover y la capacidad e trabajo para el prójimo, auténtico índice del espíritu rover.

La construcción y avance de la sociedad se produce a través del trabajo y colaboración de cada miembro de la comunidad. Además, en el roverismo, la buena Acción diaria, se convierte en disponibilidad permanente para el servicio.

Es necesario que el rover esté suficientemente preparado para afrontar los retos que depara la vida.

La divisa

Se extrae de las palabras de B.P. "Rema tu propia canoa". Se entiende en el sentido de estar siempre preparados para afrontar los problemas que se nos puedan presentar.

Un rover no debe esperar nunca a que otros les solucionen sus problemas o que decidan por él, debe ser el protagonista de su vida en todo momento.



VI. EDUCACIÓN POR LA ACCIÓN

LA TÉCNICA DEL PROYECTO: LA EMPRESA

En el Clan la técnica del proyecto adopta el nombre de Empresa. Aunque las fases son similares en todas las secciones (Idear, Elegir, Planificar, Realizar, Revisar, Celebrar), en el Clan aparecen algunas particularidades.

La participación de los rovers es fundamental en todas las fases de la empresa. El objetivo del equipo de sección es motivar, animar, coordinar, asesorar y enriquecer la empresa, así como velar por su buena marcha; nunca proponer empresas.

En la técnica del Proyecto podemos definir estas fases:

REFLEXIONAR: Sería un momento previo a las tradicionales fases del proyecto. En esta fase de reflexión, la Comunidad Rover debe hacer un doble análisis: externo e interno. Por una parte, las necesidades de la realidad social en la que se quiere intervenir. Por otra, los intereses, necesidades y posibilidades del Clan, de forma que se haga un planteamiento de Empresa realista y viable.

IDEAR: Etapa muy unida a la anterior. Se trata de pensar en pequeños grupos o individualmente, la Empresa que les gustaría llevar a cabo. La necesidad de intervención de los scouters de cara a fijar metas realistas, proporcionar contactos..., dependerá de la madurez de los miembros del Clan, sus experiencias en anteriores Empresas o en Proyectos de secciones menores.

Dentro de este apartado, conviene señalar que no somos especialistas en todo y que, por tanto, es positivo colaborar con otros colectivos, ayudas externas, etc.

PRESENTAR: Educativamente, este momento tiene unas posibilidades inmensas para el aprendizaje. Conlleva un importante trabajo en pequeños grupos: desde la preparación de la propuesta hasta la presentación a la Asamblea. Los scouters animará a utilizar técnicas de presentación originales y motivadoras de cara a la Asamblea.

ELEGIR: La Asamblea de Clan decide por consenso cuál será el proyecto que se lleve a cabo entre todos. La votación no suele ser beneficiosa puesto que una parte de la sección se sentiría poco identificada con la decisión. Se debe intentar que la Empresa contenga elementos o aportaciones de varios grupos y que se tengan en cuenta las matizaciones interesantes que proponga cualquier rover.

En la Asamblea de elección se deben fomentar las actitudes democráticas y ayudar a desarrollar aptitudes para la comunicación y la toma de decisiones.

PLANIFICAR: A partir de la idea elegida por todos, se trabaja en la planificación de las acciones. Qué queremos conseguir, qué acciones vamos a llevar a cabo, cómo vamos a distribuir las tareas, con qué recursos contamos y qué necesitamos... Si el Clan fuera muy numeroso, un Consejo formado por los scouters y los representantes de las comisiones podría encargarse de coordinar todos los pasos y la relación entre las comisiones.

Un elemento esencial en la planificación es el panel de proyecto, donde se marcan tareas, plazos, responsables, etc. y donde quedan reflejadas las modificaciones que se van produciendo respecto al proyecto inicial. Los scouters han de asegurar la realización del panel de proyecto, en el que se concreta el plan de acción a seguir. Esto permitirá seguir los avances y la evolución del proyecto y ser realistas. El equipo de scouters incorpora contenidos educativos al proyecto.

REALIZAR: Los rovers desarrollan el proyecto con el apoyo y colaboración de los scouters. Los scouters, además de contribuir a que reinen el ánimo y las ganas de trabajar, velan por que se alcancen los objetivos educativos que se habían propuesto para ese proyecto.

REVISAR: Toda el clan se reúne en esta fase de reflexión para evaluar los éxitos o fracasos en el desarrollo de la actividad, el grado de compromiso respecto a los valores scouts, el grado de participación y progresión de cada uno de los rovers y de la Comunidad rover como grupo, etc.



En el proyecto no sólo importan resultados, sino también el proceso vivido. En un proyecto que ha fracasado, el aprendizaje puede haber merecido la pena. Sin embargo, en el Clan, el compromiso con el éxito de la Empresa es mayor puesto que es mayor su repercusión en otros grupos o realidades sociales.

El scouter proporciona feed-back sobre la marcha del proyecto, no sólo en la evaluación final, sino a lo largo de todo el proceso.

El papel del scouter a lo largo de las fases de la Empresa será el de favorecer el aprendizaje de los rovers. Los scouters intentarán no sustituir a los educandos en funciones que ellos puedan llevar a cabo. Aunque, de acuerdo con la realidad de la sección, (por ejemplo, cuando el Clan ha trabajado y ya han fracasado varios proyectos) los scouters pueden tener una participación más fuerte para levantar el proyecto. También podrán dar responsabilidades e ideas a algunos líderes o personas del Clan capaces de mover a los demás.

CELEBRAR: La celebración del final del proyecto tiende a resaltar el avance, el aprendizaje que ha supuesto para el Clan y la superación de dificultades. Aunque puede ser un buen momento para hacer una muestra del trabajo que ha desarrollado el clan, o una ocasión para realizar un cambio de etapa, formular un compromiso, etc.; siempre es importante que exista en esta fase un elemento lúdico, de ruptura de las posibles tensiones.

El ideal sería llevar a cabo una celebración en consonancia con la idea del proyecto y que fuese al mismo tiempo atractiva y sugerente para los rovers. Por ejemplo una fiesta con otra asociación participante en el proyecto, o una cena típica del lugar visitado en el proyecto, ver las fotos o la película de vídeo... Para ser coherentes con nuestra línea educativa, propondremos o fomentaremos formas de diversión alternativas que no pasen por fórmulas fáciles como el consumo de alcohol, etc.

RECOPILAR: Es importante conservar la planificación del proyecto junto con toda la información de su desarrollo. Es útil no sólo para el futuro, sino también para tener una visión completa del proyecto y todas sus fases, de sus avances y transformaciones.

Es útil supervisar que se vaya recopilando información relativa al proyecto desde el primer día.

La experiencia dice que la duración de un proyecto de Clan no debe ser mayor de un año.

Actividades propias del Clan Rover

La Empresa Rover

La Empresa rover es un proyecto ideado y elegido por toda la comunidad rover. Puede estar orientada hacia un grupo o institución, al propio barrio, a un pueblo o región...

Consiste en el descubrimiento por parte de los rovers de realidades y situaciones a veces estructuralmente injustas o en la actuación transformadora de esas realidades.

Puede consistir en compartir el trabajo con personas que sirven a la comunidad de forma altruista. Cuando se colabora con otros colectivos, es interesante que también participen en el proceso de planificación.

En la Empresa, puesto que están vinculados otros colectivos y se persiguen unos objetivos con una dimensión social, adquiere gran importancia la revisión. Ya no se trata fundamentalmente, como en secciones anteriores, de aprender una metodología. Una vez dominado el método, el resultado de la acción tiene gran importancia.

- La evaluación del proceso y la evaluación de la progresión hay que añadir la evaluación de los resultados de cara a la realidad sobre la que hemos intervenido.
- Evaluar el desarrollo de la empresa y sus fases, especialmente la programación.
- Reflexionar sobre la experiencia vivida y el impacto recibido.
- Revisar los Proyectos personales y replantearlos si cabe.



- Considerar el progreso comunitario.
- Considerar las consecuencias de la acción.
- Recopilar los detalles de la Empresa para su archivo o difusión.
- La fase de celebración puede coincidir con la celebración de la progresión.

La Acción

Basándose en las experiencias de empresas comunitarias, el Rover en Acción elige una Empresa personal que tenga como soporte el servicio: reconocimiento de lugares, formación técnica, prestación social en entidades, voluntariado... Todo ello enmarcado en un Proyecto personal coherente.

El Clan apoya todas las fases de la Acción. La evaluación de la Acción es el punto de arranque de nuevos retos personales hasta la salida del joven de la Comunidad.

En muchos casos, el scouter de Clan tendrá que orientar al rover hacia una asociación, ONG o colectivo que esté trabajando en esa área que le interesa.

La propuesta educativa scout pretende formar personas capaces y comprometidas con su entorno. Si el Grupo scout no es una "escuela de scouters", sino un grupo abierto donde queremos que cada persona desarrolle sus capacidades, no nos debe preocupar que algunos escultas y rovers encuentren fuera del Grupo scout un marco donde desarrollarse y servir a la sociedad.

Es un éxito el hecho de que muchos scouts salgan de los Grupos para crear nuevas asociaciones, grupos de barrio o clubes deportivos, para ser buenos profesionales en el campo que han escogido y enriquecer el tejido social.

Servicio y Desarrollo Comunitario

En el Clan, las capacidades que ha desarrollado se dirigen al servicio, al bien de los demás, por una de las infinitas vías en que alguien puede contribuir a mejorar la sociedad.

De una forma reflexiva, solidaria y de acuerdo con sus capacidades e intereses, desarrollan una actividad en beneficio de la comunidad. A través del trabajo voluntario, además, encuentran respuesta a sus necesidades de desarrollo personal.

El rover ha de ser un joven abierto, activo y comprometido, no sólo con su Grupo scout, sino también con la comunidad en la que vive, con su ciudad y con el mundo; un scout de la Comunidad Mundial.

Por tanto, en ningún caso debemos ofrecer a los rovers el servicio al Grupo y las otras secciones como única alternativa.

Por supuesto, es muy importante el factor voluntad. Desde un punto de vista educativo, un servicio realizado de mala gana no resulta beneficioso para el rover. El educador, pues, debe transmitir una predisposición positiva y activa, una actitud de servicio.

Por otra parte, el compromiso con la sociedad debe ir más allá del servicio o ayuda, y convertirse en Desarrollo Comunitario, acción para el desarrollo de una comunidad, para la mejora de su calidad de vida. Este tipo de empresa se puede abordar desde diversos aspectos: mejora de la calidad del entorno, de la salud, mejora de las relaciones dentro de un colectivo, de las posibilidades de formación..., pero en cualquier caso colaborando con la comunidad de que se trate y no actuando como meros agentes externos y salvadores.



La Ruta rover

La Ruta es una de las bases pedagógicas con las que cuenta el roverismo. El rover "rema su propia canoa", esto es, orienta su vida a un objetivo de realización personal basada en el servicio a los demás.

Es un error identificar la Ruta rover con el significado de marcha en el sentido estricto. Más bien se trata de identificar la ruta, el camino, el sentir del viajero, con la vida. Precisamente la etapa del Clan suele coincidir con la toma de importantes decisiones del joven y las primeras demostraciones de madurez en la vida fuera del Grupo.

Especialmente en la etapa de Rover en Acción, después de su temporada de servicio, el rover ha de hacer una elección más: su permanencia en el Grupo o su servicio fuera de éste.

Otras actividades

La experiencia de desierto

Es un recurso metodológico propio de la sección rover. Constituye, en la práctica, una invitación a:

- El análisis de la propia personalidad (la autocrítica).
- La autoevaluación de la progresión personal como rover.
- La toma de decisiones que afectan a la progresión personal (previa a la elaboración del Proyecto Personal Rover, por ejemplo).
- La determinación de opciones personales en un sentido más amplio (proyectos futuros, etc.)

En sí, la experiencia de desierto no tiene que ser un reto físico ni una actividad de supervivencia, sino que es más importante crear un entorno propicio para la reflexión. Esto puede conseguirse en un espacio de tiempo reducido (unas horas).

La experiencia de desierto puede llevarse a cabo indistintamente en cualquiera de las tres etapas de progresión del Clan. Debe estar orientada a un fin más o menos concreto (una posterior puesta en común con el Clan, la elaboración del PROYECTO PERSONAL ROVER, una carta de partida, etc.)

Existe una opción de experiencia de desierto llamada raid personal de 24 horas, que se realiza al inicio de la etapa de animación. Aquí el rover sí se toma 24 horas de retiro personal para comenzar una etapa clave en su vida como scout.

El juego proyectivo

Su fundamento teórico podríamos resumirlo en los siguientes puntos:

- La personalidad es algo cambiante que se revela a través de la conducta personal.
- Existen zonas de esa personalidad que no son fácilmente observables.
- Es necesario colocar al individuo en situaciones que escapen a su control y desaten esas conductas que, de otro modo, jamás aparecerían y que revelan rasgos personales insospechados.

El juego proyectivo tiene como fin lograr penetrar en la personalidad del individuo, Por ejemplo, si "proyecta" en los demás una cualidad negativa, inconscientemente reduce su tensión, su sentimiento de culpabilidad, etc.

Para ello poseerá las siguientes características:

- Presencia de unos estímulos o situaciones a representar que no manifiesten el verdadero propósito del director del juego al proponerlo. P.ej. un stalking en condiciones a plena luz del día puede servir para evaluar el espíritu de lucha y superación del Rover



El juego proyectivo puede ser similar a un juego de rol en el que el scouter elige una situación y asigna roles, puede dejarse al azar mediante naipes o tarjetas, o bien ser los propios rovers quienes definan el juego.

A la hora de plantear un juego proyectivo u otra actividad de este tipo y al analizar cómo se ha desarrollado no podemos perder de vista nuestros objetivos educativos. La actividad debe ser coherente con el resto de nuestra línea educativa **no tiene porqué tomar necesariamente esos tintes casi dramáticos y, a veces, rozando el peligro de accidente grave**, para conseguir los fines que persigue. Muy al contrario, en ocasiones, tales circunstancias pueden resultar contraproducentes y no conducirnos a nada positivo.

PROGRAMACIÓN ANUAL/TRIMESTRAL DE LA SECCIÓN

Para actuar en el ámbito de la sección, se debe realizar la adaptación/adequación del Programa Educativo de Grupo y lo expresado en el Plan Anual de Grupo a las necesidades, características y realidad de las secciones para cada año.

Partiendo de los Objetivos Anuales para cada sección y de los comunes para todo el Grupo Scout (ambos fijados en el Plan Anual) se configura la Programación Anual/Trimestral de la Sección.

¿QUÉ ES?

Es el documento en donde plasmamos la aplicación educativa de todas las decisiones acordadas en el Programa Educativo de Grupo y en el Plan Anual de Grupo, adecuada a cada una de nuestras Secciones y a las características de nuestros educandos.

En nuestra Programación Anual/Trimestral de clan debe aparecer:

- Objetivos y contenidos más concretos.
- Criterios y técnicas de evaluación y progresión.
- Estrategias metodológicas que vamos a utilizar para conseguirlo.
- Actividades y Proyectos a realizar.
- Calendario operativo del Clan.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Para adecuar cada año las labores educativas de cada Sección a las necesidades, características y diferentes realidades de cada una de ellas, basándonos en lo expresado en nuestro Programa Educativo Grupo y en nuestro Plan Anual.

¿CÓMO SE ELABORA?

Partiendo de los objetivos anuales para cada sección y los comunes para todo el grupo Scout (ambos figuran en el Plan Anual), se configura la Programación Anual.

¿QUIÉN LA ELABORA?

Es elaborada en sus inicios (objetivos anuales) por el Equipo de Scouters de Sección, en su desarrollo (Proyectos y actividades puntuales) la Programación la realizan los educandos, atendiendo siempre a su grado de madurez.



¿CÓMO SE REVISA?

Como la Programación va secuenciada por trimestres, es importante evaluar cada trimestre para no sólo trabajar los objetivos marcados para la ronda, sino también los surgidos tras la evaluación de la realidad que vive en ese momento. La revisión debe ser llevada a cabo por el Equipo de Scouters de Sección y por los educandos.

LA EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES Y PROYECTOS

La evaluación es un proceso fundamental dentro de nuestra acción educativa, pues no sólo nos orienta acerca de la progresión de los rovers, sino que nos proporciona información sobre el funcionamiento del Clan. Es, pues, una actividad esencial, ya que de acuerdo con los resultados obtenidos tomaremos decisiones de futuro y realizaremos pequeños retoques y ajustes sobre la marcha.

Normalmente, se evalúa de forma intuitiva. Inconscientemente tomamos referentes para saber si estamos consiguiendo lo que queremos o no; o si estamos siendo interferidos por situaciones o cosas no previstas; o bien, si llegamos más allá de lo que esperábamos. Por tanto, la evaluación es algo que ya sabemos hacer y hacemos, lo que ocurre es que hay que sistematizarlo y aplicarlo conscientemente en relación a los objetivos que nos hemos planteado.

Se debe enfocar a:

- Evaluación del proceso educativo, tanto de la sección como el equipo de scouters que lo llevan a cabo.
- Evaluación de la progresión

¿Cómo se evalúa?

Para evaluar, será necesario tener unos referentes establecidos que nos orienten tanto para los educandos como para los educadores.

Estos referentes son lo que llamamos indicadores de evaluación y nos dan información y nos orientan en la toma de decisiones respecto al trabajo que como educadores scouts estamos realizando.

Los Indicadores de evaluación nos definen lo que es una fase de progresión y, están estrechamente vinculados a los objetivos y contenidos de la Sección una vez secuenciados.

¿Cuándo se evalúa?

La evaluación ha de ser continua. Tomando como referencia una ronda solar, la evaluación tendría distintos momentos:

	Evaluación del proceso educativo	Evaluación de la progresión
Al inicio del curso	Hacer diagnóstico de la situación de partida	
A lo largo del curso	Aprender de la experiencia. Reconducir el trabajo del clan hacia las necesidades reales.	Hacer un seguimiento de la progresión individual para atender a las distintas necesidades.
Al acabar el curso	Reflexionar y aprender acerca de nuestra intervención, de forma que sea posible mejorarla.	Apreciar los resultados en cuanto a desarrollo de capacidades y tomar decisiones en cuanto a cambios de etapa.



VII. PROGRESIÓN PERSONAL

El Clan posee una metodología propia con una estructura de comunidad, donde las capacidades y el esfuerzo de todos se pone al servicio de la sociedad.

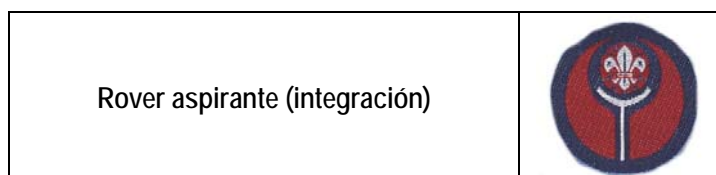
El sistema de progresión debe adaptarse a cada uno de los muchachos, atendiendo a sus características psicológicas, necesidades, expectativas, centros de interés, etc.

La progresión se entiende como un proceso natural de desarrollo del joven. Las etapas de integración, participación y animación constituyen los momentos de un proceso normal de evolución de la persona en el grupo. En cada una de las etapas encontramos unos objetivos que corresponden a lo que esperamos del rover de acuerdo con su edad. Esto ayuda al scouter a detectar qué aspectos debe ayudar a desarrollar en cada uno.

Etapas de progresión

Estas etapas de progresión poseen diferentes distintivos que no tienen una concepción acumulativa, simplemente reflejan el momento de la progresión en el que se encuentra el rover. No se otorgan al final de la etapa, como premio, sino al inicio.

En el Clan Rover, las etapas de progresión son:



Es una etapa en la que debe descubrir qué es el roverismo, cuál es el funcionamiento del Clan y conocer a las personas que forman su Clan. También es importante que conozca el planteamiento del Clan frente al Grupo, el barrio y la comunidad. Así podrá decidir si desea incorporarse definitivamente a esta sección.

Aunque no esté sometido a los compromisos de la comunidad rover, ha de respetar los estatutos. En esta etapa destaca la importancia de la acogida de los miembros del Clan

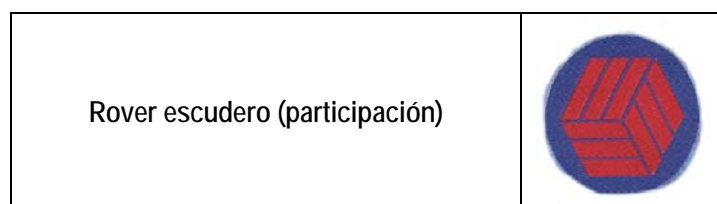
Habitualmente los nuevos miembros proceden de otras secciones. De no ser así, su primera dedicación será el acercamiento práctico al espíritu scout (básicamente, la promesa y la ley), que podría concluir con su total adhesión haciendo la promesa scout ante los miembros de la comunidad rover.

En definitiva, es una etapa de preparación para decidir si desea asumir el compromiso personal de progresar en las siguientes etapas. La duración de esta etapa será de entre 3 y 6 meses.

Este distintivo está formado por un círculo de color azul con dos manos estilizadas en rojo que recogen una representación del globo terráqueo, en el que se halla una flor de lis blanca.

Entre las manos y debajo del globo se encuentra una representación de la horquilla Rover en blanco.

El simbolismo que encierra este distintivo es el siguiente: el Rover se educa en sociedad representada por el globo terráqueo –para luego ayudarla a progresar– y las manos que recogen el globo terráqueo. Para ello necesita de unos conocimientos, de unas aptitudes, valores y actitudes que hagan fructífera su ruta horquilla Rover-. El conjunto de la acción Rover hará crecer al Escultismo -flor de lis dentro del globo terráqueo

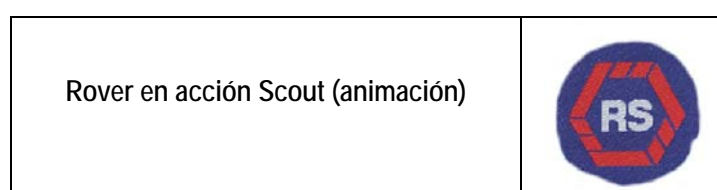


Comenzar esta etapa supone el paso firme del compromiso del rover ante la comunidad. Este paso le hace miembro de pleno derecho del Clan y le plantea conocer distintas realidades del mundo en el que vive, descubrir el servicio al prójimo, colaborar en las actividades y empresas y sentirse responsable de su resultado, atisbar el proyecto de su vida futura y poner en práctica los principios del roverismo.

La duración de esta etapa será aproximadamente de un año o un año y medio.

Está constituido por un círculo de color azul, sobre el que aparece centrado un cubo hecho con pequeños trazos rojos.

Simbólicamente los trazos rojos representa a los Rovers en formación, que con su participación en la vida del Clan ayudan a su dinamismo y crecimiento –figura del cubo que forma los trazos.



En esta etapa, el rover está perfectamente integrado en la vida del Clan, participa activa y responsablemente en las actividades de su sección y anima a los demás miembros del Clan a actuar con auténtico espíritu rover.

Se trata de una etapa de desarrollo fundamentalmente individual. El Rover en Acción, habitualmente después de dos años completos en el Clan, conoce mejor cuáles son sus intereses y sus aptitudes para desarrollar un servicio personal. Su última etapa en el Clan consiste en enmarcar sus Empresas personales o Acciones dentro de un proyecto personal coherente.

La duración de esta etapa será aproximadamente de un año.

Su distintivo está formado por un círculo azul, como en los dos anteriores, y sobre él y centrado las siglas en blanco "RS", iniciales de Rover Scout. Estas siglas están encerradas en un hexágono formado por trazos rojos alternativamente continuos y discontinuos.

El simbolismo que encierra es el siguiente: el Rover en acción está en disposición de prestar servicio al exterior del Clan. Para ello el Clan se abre –trazos discontinuos- y le brinda tal posibilidad. Sin embargo le recuerda que sigue perteneciendo al Clan –trazos continuos- y que el compromiso de servicio pasa por animar al resto de integrantes del Clan.

¿Qué pasa con los rovers que no están en la Sección tres años?

Los objetivos específicos están establecidos en función de la progresión normal del joven dentro del grupo en condiciones favorables, y de acuerdo con su edad. Por tanto, cuando se trate de jóvenes que entran en el clan con 19 o 20 años en lugar de 18, lo normal será que cubra las etapas más rápidamente. La progresión también dependerá en gran medida de las características individuales del joven.

Insignias que se llevan en la camisa scout:

- * Flor de Lis: una vez realizada la promesa scout
- * Cinta de la Federación con el nombre y número de la Asociación
- * Insignia de Clan.
- * Insignia de Progresión: que le recuerda la etapa en la que se encuentra

LA EVALUACIÓN DE LA PROGRESIÓN PERSONAL

¿Qué es evaluar?

- es una actividad integrada en el proceso de aprendizaje, no debe únicamente cumplir una función de control de los resultados, sino que debe servir para aprender y para enriquecer o mejorar las actuaciones futuras.
- debe proporcionar información sobre la situación de cada educando para tomar decisiones acerca de su paso de etapa, pero la finalidad principal ha de ser la orientación de su progresión.

¿Quién evalúa?

- Los propios educandos mediante la autoevaluación
- Los scouters a través la observación directa, los criterios de evaluación, las guías de progresión..
- La sección (scouter y educandos juntos)
- Resulta enriquecedora la opinión de los padres, scouters de otras secciones y de aquellas personas que no perteneciendo a la sección tienen relación estrecha con la misma.

¿Cómo evaluamos la progresión personal de los educandos?

- Utilizando los objetivos educativos de la sección como referencia a la hora de programar y evaluar. Dado que los objetivos educativos suelen ser amplios y difíciles de medir, puede ser positivo definir unos indicadores de evaluación para cada etapa de progresión.
- Los indicadores señalan conductas observables, medibles, más concretas que los objetivos. De esta forma se pretende dar criterios más objetivos para el paso de etapa.
- Mediante Guías de Progresión personal.
- Las Asambleas y Consejos de progresión son también espacios en los que se revisa, de manera más o menos formal, la progresión personal de los miembros de la sección.
- Y las celebraciones son otros momentos asociados a la progresión personal y comunitaria.



Los indicadores de evaluación:

En el CD de Exploradores encontraréis los “Cuadernos de Seguimiento propuestas para cada sección”, son sólo un modelo abierto que tenéis que adaptar dependiendo de las realidades que tengáis en las secciones.

¿Qué aportan las Guías?

- Seguridad al scouter de estar atendiendo todos los ámbitos de desarrollo.
- Se asegura que los contenidos respondan a unos criterios comunes acordados por los creadores de la Guía.
- En manos de los educandos, pueden ser una ayuda para que sean más conscientes de su trabajo y ellos mismos puedan marcarse algunos objetivos concretos de progresión.
- Para los scouters construir las Guías de progresión en equipo, como toda programación educativa a largo plazo, supone la explicitación de las intenciones educativas, la búsqueda de estrategias educativas adaptadas al contexto, y es un trabajo de reflexión valioso que repercute en la mejora de nuestra labor.

¿Qué precauciones hay que tener al emplearlas?

La evaluación centrada únicamente en constatar la realización de distintas actividades, con la idea de ser muy objetiva, **deja escapar** aquellos aspectos más difícilmente medibles, que son precisamente la base de la educación scout: **la educación en valores**.

Las Guías de progresión que no se renuevan, limitan la creatividad de los monitores. Después de proponer un Programa educativo abierto y flexible, si la Federación o las Asociaciones definen, a través de las Guías de progresión, los criterios de evaluación para cada sección y cada etapa, e incluso un listado de actividades posibles, se estarán dejando pocas opciones a los equipos de educadores para descubrir e investigar nuevas vías de acción en su tarea. Se correría el peligro de perder la adaptación de la tarea educativa de cada Grupo scout a su entorno y a sus necesidades cambiantes.

Por eso **la propuesta de ASDE- Exploradores de Madrid** ante las guías es totalmente abierta y orientadora, apostando por el trabajo en grupo para el aprendizaje de los educandos y no por una guía cerrada con actividades y pruebas, como actualmente propone ASDE

OTROS ELEMENTOS RELACIONADOS CON LA PROGRESIÓN

Las celebraciones

Sería interesante trabajar en la elaboración de unas celebraciones específicas de la Sección para los cambios de etapa, así como para la llegada y despedida del clan

¿Por qué empleamos las celebraciones como parte del método educativo scout?

Sirven para destacar momentos importantes en la vida del Grupo o la sección. A través de la simbología reúnen, sugieren, dejan percibir lo que a veces es difícil decir con palabras. Despiertan la emoción, provocan el recuerdo y dan a la reunión una dimensión comunitaria e histórica.



¿Cómo deben ser las celebraciones?

Formativas

- Toda celebración scout debe tener un mensaje pedagógico para los que en ella participan.
- Debe también adaptarse a la capacidad de los participantes (en cuanto a la duración y a la claridad de los mensajes).
- Son un momento de reflexión sobre los valores por los que actuamos: servicio, compromiso, superación, crecimiento, ayuda a los demás, generosidad...; pero no vividos en abstracto sino desde la práctica de la vida del Grupo o la sección.
- En toda celebración el protagonista adquiere un compromiso.

Participativas

- Se trata de celebraciones comunitarias y deben tener una participación activa de sus miembros.
- A las celebraciones de la sección, se puede invitar al resto del Grupo, atendiendo a distintos criterios. Por ejemplo, podemos elegir invitar al Grupo a la celebración de promesas, y no a la de los cambios de etapa, teniendo en cuenta que podría ser demasiado larga y perderse el ambiente necesario.
- Es positivo promover la participación activa a través de cantos, lemas, respuestas y opiniones de la sección. También podrá combinarse con momentos de silencio y de atención.

Personalizadas

- Debe ser un momento especial para el que avanza en su progresión, no deben ser masificadas.
- En la celebración de la promesa, una idea interesante puede ser que el scout que va a hacer su promesa exprese el significado que tiene para él el paso que da, lo que se propone a partir de ese momento... En el caso de la Sección/Tropa scout, por ejemplo, la patrulla puede leer unas palabras escritas para el scout que hace su promesa. De esta forma, la celebración puede ser aún más personal y auténtica.
- Se debe cultivar un ambiente de respeto y escucha; es un momento importante para las personas y para el grupo.

Scouts

- En las celebraciones de Grupo o de sección debe existir un ambiente scout, de acuerdo con los valores y principios scouts.
- Para comprobar si la celebración es coherente con nuestros ideales educativos es bueno preguntarse ¿qué valores hay detrás de las normas que proponemos?, ¿qué sentido tienen? A veces nos encontramos con que hay ciertos contravalores (como la crueldad o la falta de respeto,...) detrás de algunos comportamientos, normas, tradiciones, etc. que todavía se realizan. Muchas veces son costumbres fuertemente arraigadas en nuestros Grupos. Pero no debemos dudar en desterrarlas: estamos educando y esa es nuestra primera responsabilidad. Por ejemplo, cuando proponemos pruebas es bueno preguntarse ¿qué queremos conseguir con ellas?, ¿qué valores estamos exaltando? Muy frecuentemente la fuerza física, la resistencia, la falta de sensibilidad, que hoy no reconocemos como valores scouts, etc.

Preparadas y ambientadas

- Las celebraciones no deben ser hechos aislados, sino tener una relación con el trabajo de la sección. Significan la culminación del trabajo bien hecho. Si hemos tenido una Asamblea de evaluación de un proyecto o una actividad, o la autoevaluación de la progresión personal de cada uno, la celebración tendrá mucho mayor sentido para todos.
- Un ejemplo de preparación de una celebración es la vela de la promesa. La vela de la promesa tiene como fin la preparación del aspirante a la formulación de su promesa al tiempo que la comunidad que le acompaña reflexiona y recuerda el compromiso que un día adquirió. Tiene lugar preferentemente la noche antes de la realización de la promesa. Debe cuidarse la ambientación, así como que la duración no sea excesiva. La vela debe adecuarse a la edad de los participantes y debe contar con una alta participación de todos los miembros.



- o La preparación no se refiere sólo a momentos puntuales como la Asamblea de evaluación o la vela de la promesa. También quiere decir que hemos trabajado en el día a día sobre el significado de la promesa y la ley, o sobre lo que significa el cambio de etapa, o sobre la sección a la que se disponen a pasar.

Celebraciones más habituales

Acogida de Escultas

Promesa

Cambio de etapa

Cambio de sección

Fin de proyecto

Las Cartas de Sección

Las Cartas se utilizan en el Clan como metodología para la progresión. En ellas se plasman los compromisos y sirven como elemento para el análisis y la reflexión.

Carta de Clan o Comunidad

Es un documento en el que figuran las intenciones del Clan como tal, la finalidad que persigue, los objetivos a los que se comprometen sus miembros, el modo de entender el servicio, y todo aquello que considere importante la Comunidad rover.

Este documento que contiene la filosofía de actuación del Clan es un compromiso que asumen todos los miembros. En la Carta suelen aparecer estos tres elementos:

- Acta fundacional. El momento de la creación del Clan y las razones de su nacimiento. Cuándo, cómo y quiénes forman el Clan.
- Definición personal del Clan. A qué Grupo pertenece, su nombre y organización básica, así como las referencias al marco simbólico que hubiera.
- Declaración de principios. Fines y propósitos del Clan, principalmente qué concepción de servicio tiene el Clan. Cuál es su enfoque de la autoformación.

En la Carta o como anexo a ella deben figurar las firmas de los rovers, de forma que quede constancia de su compromiso con ella. Los nuevos miembros del Clan firman la carta en el momento en que deciden comprometerse a ser rovers, dentro de su etapa de integración.

La Carta de Comunidad se revisa cada cierto tiempo, por ejemplo una vez cada ronda, para renovarla o modificar algún aspecto si el Clan lo decide. En cualquier caso, es interesante revisar la Carta como seguimiento de la progresión.



Carta de Compromiso Personal o PROYECTO PERSONAL ROVER

Este documento surge del compromiso que va adquiriendo el rover dentro de la comunidad al comienzo de su etapa de participación. En esta carta el rover se compromete consigo y ante la Comunidad a cumplir unos objetivos de progresión en distintos ámbitos:

- Familia
- Estudios y/o trabajo
- Comunidad Rover y Grupo scout
- Sentido espiritual
- Servicio
- etc.

Cada cierto tiempo se revisa este compromiso personal ante la Comunidad rover, los scouters o el padrino. En función de las metas alcanzadas, la Carta se irá actualizando.

Carta de Partida

Esta Carta suele ser escrita por el rover que ha completado su última etapa dentro del Clan. Se trata de una exposición y reflexión de lo que ha significado para él su vida en los scouts y especialmente en el Clan.

También se incluye en la carta las reflexiones que se hace y el compromiso que adopta el rover de cara a su vida cuando ha completado sus etapas en el Clan.

La orientación personal del rover

La orientación personal del rover ha sido desde siempre una parte importante de la metodología del roverismo. Esta orientación está bajo la responsabilidad del Orientador/Padrino rover.

La atención personalizada al rover, a la hora de realizar su proyecto de vida es una cuestión fundamental y necesaria para el desarrollo y formación de éste. Se trata de trabajar aquellas capacidades, ámbitos y dimensiones que sean más urgentes, más necesarios para su desarrollo como persona madura y responsable, como miembro comprometido con su sociedad.

No podemos olvidar que la responsabilidad educativa de cada rover recae sobre sus scouters de sección; el Padrino Rover/Orientador es, sin embargo, un punto de apoyo de éstos. El orientador posee las cualidades de todo educador scout. El joven debe poder elegir a alguna persona adulta de su confianza (scouter de grupo) para que le oriente, y con el cual confronte su realidad personal. Es una condición indispensable el tener una buena amistad para que exista un verdadero diálogo y se puedan tratar ciertos temas reflexionándolos serenamente.

La actitud más correcta o idónea del Orientador/Padrino Rover sería la actitud empática-comprensiva; es aquella en la que el Orientador se pone en el lugar del orientado y desde ahí intentan caminar y construir su proyecto personal. La misión del orientador sería la de acompañar, objetivizar y contrastar los objetivos y metas propuestas por el joven. El Orientador/Padrino Rover piensa con él y no por él.

Se consideran requisitos fundamentales para ser Orientador/Padrino Rover:

- Tener cierta madurez personal y capacidad para realizar las tareas de orientación, siendo mayor de 21 años.
- Conocer el escultismo como pedagogía y como movimiento.
- Estar cercano a la vida de la sección a la que se quiere, apoyar.
- Comprometerse a trabajar con el equipo de Orientadores.

Se sobreentiende que los rovers en acción que han completado su etapa de animación en el Clan están capacitados para realizar la orientación personal en su antigua comunidad.

