

Grupo Scout Jarama #950



[METODOLOGIA DE TROPA SCOUT]

El presente documento recoge la metodología específica de la Sección de Tropa Scout del Grupo Scout Jarama

Contenidos

| | |
|---|----|
| Metodología de Scouts..... | 2 |
| Introducción | 2 |
| Psicología de los Scouts | 3 |
| El marco simbólico: La aventura y el sistema de patrullas | 3 |
| Educación en valores: la Promesa, la Ley, y otros elementos | 4 |
| Organización de la Sección | 6 |
| Dinámica de trabajo: La Aventura | 9 |
| Actividades propias de los scouts | 10 |
| Progreso y evaluación | 14 |
| Otros elementos metodológicos y pedagógicos de la tropa scout | 17 |
| Las celebraciones..... | 19 |
| El papel del educador scout | 20 |

METODOLOGÍA DE SCOUTS

INTRODUCCIÓN

Se trata de una etapa fundamental ya que en estas edades está el origen del escultismo diseñado por Baden Powell a principios del siglo XX cuando en 1907 organizó el primer campamento experimental en la isla inglesa de Brownsea y a partir de ahí la famosa publicación del *“Escultismo para muchachos”*. Esta etapa duraba desde los 11 hasta los 17 años y no fue hasta años después cuando se separase en Scouts y Escultas.

Hoy día, el programa de la Tropa Scout se basa en actividades más o menos concretas, teniendo en cuenta los centros de interés de los Scouts, elegidas, concretadas, desarrolladas y puestas en acción por ellos mismos, con la colaboración de los Responsables

La etapa de la Tropa Scout está pensada para llenar las necesidades concretas de los chicos y chicas cuyas edades están comprendidas entre los 12 y los 15 años. Está diseñada para que puedan ser dueños de su propio desarrollo. La formación de los Scouts debe continuar con la labor educativa de la Manada y preparar al educando para comenzar su etapa Esculta, aun teniendo una metodología diferente a estas.

La Tropa Scout, basándose en la realidad de los chicos a los que va dirigida, está constituida por “Pequeños Grupos”, que propician actitudes de amistad y participación, constituidos por entre 6 y 8 Scouts, que se denominan Patrullas.

PSICOLOGÍA DE LOS SCOUTS

Es una etapa en la que los chavales se encuentran en un momento de transición que culminará en la adolescencia. Este periodo se desarrolla con diferente velocidad en cada preadolescente y esto es debido a varios factores como son sus características personales y la realidad en la que se desenvuelve, es necesario hablar, por tanto, no de características, sino de procesos de evolución. Este hecho exigirá al educar un tratamiento individualizado de los chicos con los que trabajamos.

El eje central del desarrollo del preadolescente es el proceso de individualización que en él tiene lugar, en este proceso el niño evoluciona desde el punto de vista físico, emocional, y mental.

Paralelamente a la maduración personal se produce un redescubrimiento de los otros, de sus compañeros, desde una perspectiva nueva, la racional.

Los preadolescentes que se encuentran en el comienzo de su etapa conservan muchas características de su etapa infantil por lo que la actividad física sigue siendo fundamental.

En cuanto a la maduración física, el preadolescente presencia en muchos casos con inquietud los cambios que van produciéndose en su cuerpo. Le asaltan sentimientos contrarios; por una parte desea crecer, hacerse mayor, pero por otra le asusta su imagen corporal (la representación mental que tiene de él mismo ya no se corresponde con la realidad). Los cambios han ocurrido con rapidez y no ha tenido tiempo de habituarse a su nuevo cuerpo, lo que hace que muchas veces, aparezcan un sentimiento de insatisfacción, un rechazo de su cuerpo. Aparecen los complejos y la falta de confianza en sí mismo, siendo muy sensible a comentarios y juicios ajenos.

Durante la pubertad los chicos se individualizan, quieren reafirmarse como seres independientes de los padres y del entorno. El proceso de individualización se manifiesta con contradicciones que se dan en el preadolescentes tales como seguridad y firmeza frente a inseguridad, inconformismo frente a estar dominado por las modas, rebeldía ante los padres frente a sumisión ante los amigos,...

De manera general surge el impulso de abandonar la propia personalidad, sumergiéndose en el mundo exterior. Este proceso de identificación no puede ser ya análogo al de la infancia; quiere ir vestido a la moda, las ropas de marcas conocidas le aportan algo de la seguridad que le falta. La superación de esa pérdida de la seguridad puede conseguirse a través del descubrimiento de una nueva intimidad y solidaridad con otros, basada en relaciones afectivas y de trabajo creador que refuerce la propia afirmación e independencia personal. De aquí la importancia del Grupo y de la vivencia en él, dándole seguridad, comprensión y un terreno donde explorar y vivir unos valores, ayudándoles a construir su propia personalidad.

EL MARCO SIMBÓLICO: LA AVENTURA Y EL SISTEMA DE PATRULLAS

La ambientación de todos los programas y actividades es fundamento esencial del Método Scout. Dotar a todo lo que se haga de una gran carga de ambiente simbólico es lo que hace atractivo el Escultismo, lo que más contribuye a que los Scouts se diviertan con lo que hacen, el gran secreto de su éxito.

Toda ambientación Scout tiene una gran carga de simbolismo. Ambientar es crear espacios, escenarios mentales en los que tenga cabida la simbología y su valor educativo. Ambientar, en su sentido

educativo, no consiste solo en decorar o en disfrazarse. El concepto de animación en el tiempo libre desde la óptica Scout conlleva pretensiones pedagógicas, exige misterio, aventura, entretenimiento orientado al servicio del cumplimiento de objetivos educativos.

En la Tropa Scout el ambiente simbólico más adecuado para desarrollar las actividades y encontrar el elemento motivador es la **AVENTURA** con mayúsculas (de la que precisamente toma el nombre su tipo de Proyecto de sección). Tradicionalmente se ha tomado como propio para esta sección el del mundo y la vida de los colonos y exploradores (Scouts) y los nativos de África y América, pero cabe cualquiera que haga vivir ese estilo de aventura a los Scouts siempre que sirva de foro de participación de la Patrulla con las otras y posibilite el desarrollo del Método Scout en la Sección. En este sentido tiene un gran protagonismo y explica gran cantidad de conceptos el papel de la **Naturaleza** en el Método Scout y concretamente en la Tropa Scout, como escenario físico, real, ya no solo mental, donde por esencia se desarrollan las AVENTURAS y viven sus vidas los aventureros (los Scouts).

EDUCACIÓN EN VALORES: LA PROMESA, LA LEY, Y OTROS ELEMENTOS

La sociedad en la que se desarrollan los niños, está sometida a numerosas ofertas de valores (éxito, competencia, consumo, agresividad, solidaridad, respeto, democracia, etc.), lo que obliga a ser más críticos, más responsables, etc., a la hora de elegir. Pero para el Escultismo esto no es una moda. A diferencia de lo que encontramos en otros ámbitos, los Scouts han basado su quehacer educativo, desde el principio de su historia, en trabajar sobre un código de valores fielmente reflejado en la Ley Scout y en la Promesa. Contamos también con la coherencia de nuestro método y sistema educativo.

La Ley y la Promesa son el marco fundamental en el que se engloban los valores en el escultismo. Como hemos visto se van trabajando de una manera adaptada en las Secciones menores (Castores y Lobatos) pero es a partir de la Tropa Scout cuando cobra un verdadero sentido ya que es la Promesa y la Ley que perdurará para siempre.

LA PROMESA

El Movimiento Scout educa integralmente para la libertad personal en la responsabilidad y el compromiso. El primer acto de este compromiso parte del hecho de la voluntariedad de pertenecer al Escultismo. Desde los niños a los chicos, el hecho de realizar su Promesa es, desde un principio, algo que ellos deben querer realizar. La Promesa da sentido al Escultismo y es su pieza clave.

Por medio de la Promesa y la Ley, el Scout establece libremente un compromiso personal con un código de conducta determinado y acepta, ante un grupo de compañeros, esa responsabilidad.


Es un acto educativo y por esta razón es por la que conviene adaptar la Promesa y las exigencias de la Ley a la situación real de cada persona, dentro de su plan de progresión individual y acorde con sus posibilidades.

La Promesa debe ser percibida como algo atractiva, como un plan de vida que rompa con el pasado y se proyecta hacia el futuro. Es libre: los Scouts nunca pueden concebir la Promesa como algo obligatorio o impuesto porque todos la realizan.

El símbolo externo tradicional de quienes han dado este importantísimo paso en Scouts es vestir la **pañoleta Scout**. Ello supone además un elemento de reconocimiento externo entre los Scouts que se saben así unidos por un mismo código de valores y por un mismo compromiso en todos los puntos del mundo formando la gran hermandad que el movimiento pretende ser, un distintivo externo que

potencia la ayuda mutua y el sentimiento de vinculación entre niños y jóvenes que pueden no conocerse de nada y aun así saberse desde ese momento hermanos.

La Promesa scout cuenta con una fórmula adaptable a las creencias de cada scout, manteniendo la esencia de la misma

 **FÓRMULA DE LA PROMESA SCOUT**

| | | | |
|---|---------------------------|--|---|
| Prometo por mi honor | Yo pro- meto | Prometo por mi honor y con la ayuda de .. | Dios |
| | | | mi fe |
| | | | Mi conciencia |
| | | | Mi creencia |
| Hacer todo cuanto de mi dependa por: | | | |
| Cumplir mis deberes.. | | | |
| Con mi comuni- dad y.. | Mi Fe Mis creencias | Con los demás | Con Dios y mi.. |
| | | | Comunidad Sociedad País Estado Patria |
| Ayudar al prójimo en toda circunstancia | | | |
| Y cumplir fielmente la Ley Scout | | | |

LA LEY SCOUT

El modelo de persona que queremos parte del hecho fundamental de que es ella misma la que define su camino. Ella conoce cuál es el modelo y sola, o en grupo, desarrolla los valores que implican esa autoformación.

La Ley Scout expone con un lenguaje sencillo el código de conducta, ético, a seguir por los Scouts que asumen la Promesa y define una actitud frente a la vida y frente a los demás. Los diez artículos redactados por B.P. están todos en forma positiva pues, como pedagogo, conocía los efectos de una prohibición. Siempre prefirió el camino de la moderación y el control sobre sí mismo, al camino del “no”. **“El muchacho no se gobierna por las cosas que no puede hacer; más bien se Guía por las cosas que sí debe hacer”**.

La Ley refleja el conjunto de valores que asumimos los Scouts, en lenguaje sencillo, que suponen un reto para la imaginación de toda persona que vive de verdad su compromiso: **“La Ley Scout es la base sobre la que descansa toda la formación Scout”**.

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal.
3. El Scout es útil y servicial.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de los demás scouts.
5. El Scout es cortés y caballeroso.
6. El Scout ama y protege la naturaleza.
7. El Scout es obediente y disciplinado, y no deja nada a medias.
8. El Scout es animoso ante peligros y dificultades.
9. El Scout es ahorrativo, trabajador y respeta el bien ajeno.

10. El Scout es limpio y sano, puro en sus pensamientos, palabras y acciones.

LOS PRINCIPIOS

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

- **El scout está orgulloso de su (fe, creencia, conciencia,...) y la pone en práctica.**
El Scout es consecuente con su forma de pensar y con sus acciones. Trabajamos con 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 VIRTUDES

Todos los valores personales deben procurarse en la Educación Scout, entendiéndose éstos valores como hábitos y disposiciones de la persona para las acciones positivas. Sin embargo, nuestra tradición se ha fijado en tres virtudes como características 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

“Siempre alerta”

Supone una actitud de disponibilidad para ponerse en marcha y trabajar. El scout debe ser una persona observadora que se da cuenta de cuándo puede ser útil de verdad a alguien que se encuentra en apuros.

Este es el lema que se utiliza para todos los scouts a partir de esta sección (es decir para Scouts, Escultas, Rover y Kraal).

ORGANIZACIÓN DE LA SECCIÓN

EL “EL SISTEMA DE PATRULLAS “COMO MARCO SIMBÓLICO DE LA RAMA SCOUT

El marco simbólico de la Rama Scout es el “**Sistema de Patrullas**”.

La vida en pequeños grupos es uno de los pilares del Método Scout, que como criterio organizativo es aplicable a todas las secciones, concretándose en la Tropa Scout en el sistema de Patrullas.

El Sistema de Patrullas es la base estructural de la Sección que motiva a cada Scout a impulsar su propio desarrollo personal al sentirse miembro de un grupo reducido (la pandilla), escogido libremente y que posee identidad propia. Esto implica:

- Crear un **ambiente de confianza**, solícito, de comprensión y apoyo, que facilite a sus miembros el trabajo y el juego en equipo
- Desarrollar **lazos de amistad**
- **Involucrar** a cada miembro en la toma de decisiones que le afecten a sí mismo y a su Patrulla;
- Permitir que cada uno ejerza su propio **liderazgo**
- Emplear el Método Scout.

Todo ello se lleva a cabo bajo un comprensivo acompañamiento de Scouters. La Tropa Scout posee los siguientes **elementos simbólicos**:

- Color **Verde** de la Rama, color de la Naturaleza, donde prioritariamente se desarrollan las Aventuras.

El Escultismo cree y trabaja el derecho que tienen los chicos y chicas a ser partícipes en la consecución de un mundo mejor. El Método Scout ofrece un espacio ideal donde desarrollar sus ideas y opiniones, donde desarrollar su capacidad de participación, donde puedan aportar reflexiones y soluciones en pro de este objetivo. Los convierte en agentes activos de nuestra sociedad.

LA PATRULLA

Los pequeños grupos en que se divide la Tropa Scout tienen el nombre de patrullas. La importancia de la patrulla en esta Sección hace que el propio sistema de funcionamiento se haya llamado Sistema de Patrullas.

El sentido de la patrulla no es solamente funcional, sino que la patrulla es un elemento estructural para la Tropa Scout. La patrulla debe tener su propia vida, ayuda a crear un ambiente de confianza y unas relaciones de amistad y trabajo compartido difíciles de conseguir en grupo grande.

Los gritos, lemas, rincones, banderín son importantes para la identificación de la patrulla y para que los patrulleros se sientan identificados con ella.

Como hemos visto, hacia los 11 años, los niños tienden a agruparse espontáneamente en pandillas estables. Las pandillas crean sistemas propios de costumbres, lo que les proporciona coherencia e identidad como grupo.

Una de las cosas más valiosas que el niño aprende por ser miembro de una pandilla consiste en valorarse a sí mismo de forma realista. El niño descubre por su contacto con los miembros de la pandilla lo que los otros piensan de él, comienza a reexaminar el concepto de sí mismo y explora sus capacidades de organización y liderazgo. La influencia socializadora de la pandilla hace a sus miembros personas mejor adaptadas. Los niños que nunca han pertenecido a una quedan privados de muchas experiencias de aprendizaje.

Las patrullas son grupos similares a las pandillas. De acuerdo con un criterio de funcionalidad, el número ideal de componentes de la patrulla es de siete. Sería preferible reducir el número a seis o cinco que ampliarlo.

Todos los niños deben asumir responsabilidades específicas y útiles dentro de la patrulla: guía, subguía, secretario, tesorero, guardián de tradiciones... y por lo tanto, es función de los Scouters orientar y

formar a cada uno en su respectivo cargo, sin hacer cursos dirigidos específicamente hacia los guías y subguías, pensando que **sólo ellos necesitan** la formación.

Los Scouters formarán las Patrullas a principios de curso, teniendo en cuenta las características de la Sección, la incorporación de nuevos miembros, la experiencia de la Sección, distribución de sexos, además optamos por un modelo coeducativo en todos los aspectos y será tenido también en cuenta a la hora de distribución de las Patrullas.

LOS CARGOS EN LAS PATRULLA

La idea educativa que persigue el Sistema de Patrullas es la de dar un marco de responsabilidad a todos los Scouts que componen este grupo natural de chicos y chicas. Cuando nos referimos a responsabilidad, no nos referimos a “pequeños ministros” cargados de tareas burocráticas, de papeleo y de reuniones, sino a que aprendan a tomar pequeñas responsabilidades dentro de su grupo de iguales. Este marco de responsabilidad se desarrolla a través de los cargos que asumen en las Patrullas.

Pero, ¿por qué es bueno dotarles de este marco de responsabilidad? Porque les hará sentirse útiles y valorados dentro de su Patrulla; porque aprenderán a fijarse objetivos y a cumplirlos; porque esto les dará confianza y reforzará su autoestima; porque valorarán el esfuerzo y éste les hará crecer; porque para que los niños construyan su personalidad y su identidad será necesario que tomen decisiones e incluso que se equivoquen porque de los errores también se aprende; porque consiguiendo que sean responsables de niño conseguiremos que también lo sean de adulto.

Dentro de las Patrullas existen una serie de cargos que son fijos y otros que pueden variar en función de las necesidades de la Tropa. Las funciones de cada patrullero son muy importantes y se deben hacer ver a los scouts que son imprescindibles para el resto de la Tropa Scout y así, darles una responsabilidad. Por ejemplo, algunos cargos serían los referentes a tesorería, secretaría, guardián de tradiciones, etc. además de los cargos de guía y subguía.

Guías y subguías

Los guías y subguías de patrulla son un elemento clave en la Tropa Scout. Es importante que contemplen como responsabilidad propia, en cierto modo, la integración de los nuevos scouts de su patrulla en la Tropa scout. Transmitirán al Consejo la evolución que observan en ellos, con el fin de ayudarlos en su progresión. La elección de guías y subguías debería hacerse por parte del Consejo o la Asamblea, bajo mediación de los scouters, aunque, en determinados casos, podrían hacerla los scouters en función de las necesidades reales de la Tropa scout.

Se entiende que en cualquier caso, los scouters apoyan y orientan esta elección dando a conocer las características de la labor del guía.

Otros cargos

Otros cargos que puede haber en las Patrullas son: secretario, tesorero, guardián del libro de oro, intendente, cocinero, fotógrafo, sanitario, rastreador, etc.

EL ESPIRITU DE LA PATRULLA

Sin duda uno de los grandes retos es que los Scouts se sientan miembros de su Patrulla. Dentro del grupo de chicos y chicas que constituyen la Patrulla y en torno a la simbología de ella, se genera un sentido de unidad, no sólo de trabajo, sino de amistad y cooperación. Esto, enmarcado dentro de la Ley

Scout y la Promesa, junto con las tradiciones que ellos mismos generan, hacen que de su forma de hacer y actuar nazca un estilo propio. Ese estilo genera un espíritu afín a todos los miembros que constituye el “Espíritu de Patrulla”.

Algunos elementos característicos y que contribuyen a tener ese sentimiento de Patrulla son:

- Buen hacer del Guía y del Subguía.
- Funcionamiento de los demás cargos de la Patrulla.
- Funcionamiento regular del Consejo de Patrulla.
- Cuidado del material de la Patrulla.
- El Nombre (animal de Patrulla): del cual se toman los rasgos más característicos y que pretende ser Guía del espíritu interno de la Patrulla.
- Una firma especial.
- Un grito de presentación de toda la Patrulla: es un saludo, que debe adecuarse a cada momento, en cada actividad que se participe, y que indica la actitud de la Patrulla.
- Los colores del animal: que se convertirán en los colores del banderín de Patrulla y adquieren el valor de recuerdo del espíritu y estilo de la misma.
- El Banderín, que representa a la Patrulla.
- Una silueta que represente a ese animal.
- Un lema de Patrulla que los aglutine: que resuma el espíritu de la Patrulla.
- Un Libro de Oro: una especie de diario de actividades y recuerdos.
- Un lugar especial para reunirse: el rincón de Patrulla es el lugar de trabajo, de guardar el material, los documentos, los recuerdos, etc.

DINÁMICA DE TRABAJO: LA AVENTURA

La Aventura es la concreción de la técnica del proyecto en la Tropa Scout. El proyecto coincide en reunir multitud de principios metodológicos scouts: educación por la acción, vida en pequeños grupos, programas progresivos y atrayentes basados en los centros de interés de los participantes.

A través de la técnica de la Aventura conseguimos:

- Atender a los distintos centros de interés de los scouts.
- Permitir que asuman responsabilidades para la puesta en marcha de la actividad.
- Fomentar el aprendizaje de distintos conceptos, principios y técnicas útiles.
- Ayudar al niño a descubrir sus posibilidades y las del entorno en que se mueve.
- Favorecer el trabajo en equipo por parte de la patrulla.

Las fases de la Aventura son las mismas que en otras secciones, aunque las responsabilidades, el grado de participación y autonomía de los educandos son distintas.

Se pueden realizar varias Aventuras al año que oscilan entre 1 y 3 dependiendo de las características y de los objetivos de los scouters.

No convienen ni que duren demasiado ni que sean demasiado cortas deben tener su justa medida.

FASES DE LA AVENTURA

El desarrollo de la Aventura resumido comprende las siguientes fases:

Idear, presentar y elegir

Los Scout en Patrullas, elaboran una idea y la exponen al resto, tratando de presentarla de forma atractiva y original. La Aventura debe constar de objetivos, una planificación, talleres en los que se dividiría la Unidad si fueran necesarios y presupuesto. Con esto se consigue que los Scouts desarrollen sus facultades creativas, que aprenda a hablar en público, a exponer una idea con claridad y defenderla. Hay que recordar que no se busca una planificación exacta o un presupuesto perfecto, sino que se intenta que los chavales sean capaces de planificar, proyectar sus ideas. Posteriormente será papel del Kraal perfilar los detalles de la propuesta.

Diseñar y planificar

Una vez presentadas todas las Aventuras, se analiza cada una de ellas: si responde a los gustos de la Unidad, qué valores que se pueden desarrollar con ella, la posibilidad real de llevarla a cabo,... Así los Scouts aprenden a hacer críticas constructivas y realizar valoraciones reales. El Kraal debe orientar la discusión, de forma que sean los propios chavales los que tomen la decisión de qué Aventura realizar, de acuerdo con los gustos de la mayoría, y en coherencia con los objetivos de la Unidad.

Realizar

Realización: En función de la Aventura elegida, se organiza el trabajo en talleres de forma que todos los Scouts participen. El papel del Kraal en esta fase es fundamentalmente mantener la motivación y el entusiasmo de los chavales. Es importante que todos los talleres tengan una tarea asignada desde el principio de la Aventura, con el fin de que los Scouts se sientan útiles dentro de la actividad.

Reflexión o Consejo

Habitualmente se hace al terminar la Aventura. Se evalúan los objetivos propuestos, el modo en que se ha llevado a cabo, el trabajo de los talleres, la responsabilidad y actitudes personales, y la labor del Kraal. Existe la posibilidad de realizar un Consejo durante la realización de la Aventura, cuando se note pérdida de interés o si ha surgido algún problema en la Unidad.

Celebración

Si la Unidad considera que la Aventura ha salido bien, se hará la celebración o boom. Puede ocurrir que la Aventura no se finalice tal como se propuso en un principio, pero no ha de importar a la hora de festejar si la Aventura se ha llegado o no a concluir. Siempre habrá motivo para celebrar el progreso de los miembros de la Unidad y de la misma, independientemente del mayor o menor éxito de la Aventura.

ACTIVIDADES PROPIAS DE LOS SCOUTS

A lo largo de la ronda, la Unidad no debe centrarse únicamente en la Aventura, sino que ésta debe complementarse con otras actividades, que deberán elegir el Equipo de Responsables en función de las necesidades de la Unidad. Algunas actividades pueden estar preparadas por ellos mismos mientras, que otras pueden ser elaboradas por el Kraal para tratar alguna carencia de la Unidad o tema de importancia.

REUNIONES DE PATRULLA

Las reuniones pueden ser por Patrullas, las cuales no tienen por qué coincidir con las de toda la Tropa, de esta forma las patrullas adquiere mayor autonomía e importancia.

Las reuniones de Patrulla pueden realizarse en los locales, en los "Rincones de Patrulla" asignado a cada una de ellas, en casa de alguno de ellos, o incluso ser por Internet con cualquiera de las plataformas tecnológicas actuales (Facebook, Tuenti, Foros, la página del Grupo, etc.).

Las reuniones de Patrulla varían mucho de contenido entre una y otra. Pueden tener por objeto preseleccionar, seleccionar, preparar o evaluar actividades; ejecutar una actividad o una parte de ella, trabajar en la etapa de una Aventura, celebrar un Consejo de Patrulla, evaluar la progresión, arreglar el rincón, mantener el libro de Patrulla o Libro de Oro, arreglar dificultades internas o simplemente estar juntos por el placer de compartir. Es importante que siempre que se realice una reunión de Patrulla se lleve por escrito todo el contenido de la misma (duración, actividades, reparto de tareas, duración, lugar de celebración) y que los Scouters estén avisados de que se va a celebrar la misma.

REUNIONES DE LA TROPA

Tienen lugar generalmente los fines de semana y con una duración aproximada de dos horas y es donde tiene lugar las actividades que previamente se han planificado y preparado por parte de los Responsables o por alguna de las Patrullas.

Es importante mantener el orden y que los valores del espíritu scout estén presentes durante el desarrollo de la misma.

Deben ser dinámicas, de forma que no haya largos periodos de espera e inactividad.

Las reuniones no tienen por qué celebrarse siempre en el Colegio, de tal manera que no se ligue erróneamente el Grupo Scout a un deber más escolar o una asignatura más.

No olvidaremos las responsabilidades que los Scouts tienen para con sus estudios, enseñándoles a saber organizar su tiempo para poder rendir adecuadamente en su formación escolar.

CAMPAMENTOS Y SALIDAS

El campamento es la actividad más importante de la programación de actividades de la Tropa Scout ya que el Método Scout no es comprensible sin la vida al aire libre y el contacto con la Naturaleza. Las salidas suelen ser **campamentos** (larga duración) y **acampadas** de fin de semana o **excursiones** de un solo día.

El campamento es una actividad que comprende otras actividades: durante su transcurso se realizan las actividades que hayan sido previstas en la programación de la Tropa Scout tales como grandes juegos, veladas, fuegos de campamento, fogatas, celebraciones, acciones de servicio, actividades de exploración, talleres y muchas otras.

Un campamento no es una reunión de ciudad ampliada. Tampoco debe ser recargado con un apretado programa de actividades. Debe dar oportunidad para el silencio y para el contacto con la Naturaleza; con tiempo suficiente para observar y descansar. Es una oportunidad para vivir realmente y establecer lazos de amistad más fuertes.

En general los campamentos y las salidas:

- Se realizan en un **ambiente natural** que renueva la vivencia del marco simbólico: explorar nuevos territorios con un grupo de amigos.

- Contribuyen a que los chicos desarrollen su **autonomía personal**, ejerciendo responsabilidades y superando dificultades, en un ambiente diferente al de su familia o de su entorno habitual.
- Fortalecen la **cohesión interna** de las Patrullas.
- Crean un ambiente especial que facilita el logro de los **objetivos personales** de cada chico en todas las áreas de desarrollo y ámbitos educativos.

La vida al aire libre tiene tal impacto educativo en los **Scouts** que los campamentos no pueden ser reemplazados por ningún otro medio. A través de ellos, los Scouts:

- Se reencuentran con los ritmos naturales.
- Ponen en juego sus sentidos y desarrollan su imaginación.
- Pierden el temor a lo desconocido.
- Descubren la importancia de ser solidarios y trabajar en equipo en un medio con pocos recursos.
- Experimentan la vida en condiciones simples y rudimentarias.
- Tienen experiencias que están muy lejanas de quien vive en las ciudades, especialmente de aquellas excesivamente urbanizadas.
- Se encuentran con ellos mismos.
- Experimentan algo especial ante la grandeza de la Naturaleza, algo trascendente para ellos. Es el marco idóneo para la espiritualidad personal, el planteamiento de grandes cuestiones e inquietudes, para reafirmarse en sus creencias, para establecerse las dudas que hacen humano al hombre.

JUEGOS SCOUTS

Ya hemos hablado de la importancia que tiene el juego como recurso educativo para la vida del niño y del valor de aprendizaje que tiene, por un lado como actividad en sí mismo forma de exploración, de experimento, etc. Y por otro lado como actitud.

Los juegos organizados son los que más atraen a los Scouts y los que mejor facilitan el aprendizaje. En ellos cada participante desempeña una función, aportando inteligencia y destrezas.

Para que los juegos scouts funcionen, **es necesario**:

- Conocer juegos variados o disponer de suficiente material de consulta.
- Elegir bien el juego de acuerdo a la ocasión.
- Preparar con anticipación el material necesario.
- Establecer reglas sencillas, que no den margen a interpretaciones, y explicarlas con claridad en el momento oportuno: debe conocerse con anticipación cómo se juega y, si corresponde, por qué se gana o se pierde.
- Animar constantemente el juego sin que los Scouters se conviertan en jugadores. No dejar a ningún Scout fuera del juego, salvo que alguno haya tenido que salir en virtud de las reglas del propio juego, las que, si su mecánica lo permite, debieran considerar su pronto reingreso.
- Dar continuidad al juego y no interrumpirlo sin motivo válido.
- Terminar el juego antes de que empiece a decaer el interés, siempre que su finalización sea regulable, ya que hay juegos en que la solución de la trama requiere ir hasta el final y no se pueden concluir anticipadamente sin que el objetivo se frustre. Un juego que terminó en un buen momento será bien recordado y dejará deseos de volver a jugar al mismo.
- Hacer respetar al perdedor y reconocer el mérito al ganador.

- No repetir un juego con demasiada frecuencia. Evaluar el juego, el papel desempeñado por los participantes y el cumplimiento de las tareas asignadas a quienes lo condujeron.

Existen además gran variedad de juegos tradicionales scouts originarios de la época de Baden Powell que forman parte de las tradiciones scouts y del Grupo Scout Jarama.

RELATOS Y ANÉCDOTAS

No hay un momento particular para dedicarse a “narrar” con preadolescentes. El deseo de Aventurar, la curiosidad, el placer de adentrarse en lo desconocido y misterioso están presentes con intensidad en los chicos de 12 a 15 años.

Siempre apreciarán un relato histórico, una anécdota sabrosa, una leyenda impactante, sobre todo si refuerzan elementos que rondan en sus mentes.

Hay múltiples ocasiones en que un amplio repertorio de historias, anécdotas, cuentos y hechos vividos permitirán a un dirigente hábil **estimular la imaginación** de los Scouts y presentarles valores mediante testimonios, modelos sociales y situaciones para imitar o rechazar.

Forman parte de este repertorio las historias que los propios chavales puedan inventar, fomentando así la práctica creativa de idear situaciones y adentrarse en la magia. Los testimonios de exploradores, inventores y científicos son casi siempre tomados de la realidad, pero nada impide recurrir a la ficción, contenida en el tesoro de la buena literatura universal, especialmente de la destinada a los chicos.

LA VELADA, FUEGO DE CAMPAMENTO, CANTO, DANZA E INTERPRETACIONES

La **Velada** es una actividad nocturna que puede tener diferente carácter: lúdico, reflexivo, gastronómico, de relajación, de tertulia. Dentro de la Velada, el Fuego de Campamento es un tipo concreto.

El **Fuego de Campamento** consiste en un encuentro artístico en torno al fuego o sustituto en el que se mezclan canciones, pequeñas representaciones, breves historias, bailes y otras actividades artísticas presentadas por los Scouts. Se puede marcar una temática general del Fuego de Campamento.

El canto, la danza o el baile y las interpretaciones puestos en juego en esta actividad contribuyen de manera importante al desarrollo de aptitudes artísticas de los chicos, al manejo de su cuerpo, aprendizaje de compartir en grupo y a afrontar las dificultades de actuar ante un público. Cantar y bailar son actividades que unen, que ayudan a superar inhibiciones y que despiertan la alegría. Además, en esta edad es habitual encontrar quien interpreta un musical y acompaña la canción de todos.

CURSOS

Son cursos organizados por los Scouters u otras personas pueden ser destinados a la Tropa en general, para los Guías y Subguías, cargos específicos, etc.

TALLERES

Pueden ser talleres específicos técnicos o de habilidades manuales: reciclado de papel, reutilización de materiales de desecho para la fabricación de instrumentos musicales o juguetes, sombras chinescas, marionetas, papiroflexia...

ACTIVIDADES DE SERVICIOS A LA COMUNIDAD

Montaje de ludoteca o de teatro infantil para el barrio o pueblo, visita a hospitales y asilos, campañas de limpieza...

PROGRESO Y EVALUACIÓN

El sistema de progresión se entiende como un proceso natural de desarrollo de la persona, por eso, éste debe adaptarse a cada uno de los individuos de la Tropa Scout, atendiendo a sus características psicológicas, necesidades, expectativas, centros de interés, etc.

Las etapas de **Integración, Participación y Animación** coinciden con el proceso de evolución del chaval dentro de la sección. En cada una de las etapas encontramos unos objetivos que corresponden a lo que esperamos del Scout de acuerdo con su progresión personal. Los objetivos específicos están pensados en positivo y de acuerdo con el marco de edad dispuesto para la Tropa Scout. La integración dependerá en gran medida de las características individuales del Scout

LAS ESTAPAS DE PROGRESO: LAS SENDAS

Las **tres etapas** de progresión en Scouts se denominan **Sendas**:

Etapa de Integración: Senda del Compromiso

Supone la toma de contacto con los nuevos compañeros, metodología y circunstancias de la Sección. En ella se descubre la Sección, su simbología, tradiciones, forma de trabajo, etc., y se participa activamente de su dinámica. El Scout en esta etapa se integra de forma comprometida colaborando con su Patrulla y la Tropa Scout.



En esta etapa empieza a conocer el funcionamiento de la Tropa Scout, técnicas, hechos históricos... Pero el interés principal es que se adapte a la vida de la Patrulla, que se convierta en un miembro más y empiece a tomar alguna **responsabilidad**.

La simbología del **nudo de margarita**, en su primera fase, responde a ese proceso por el cual el educando que acaba de llegar a la sección/Patrulla ha de entrelazarse con sus compañeros y compañeras para acabar siendo parte de un mismo elemento.

Etapa de Participación: Senda del Desafío



Significa la mayor implicación real del chico en el trabajo por el progreso personal y colectivo. En ella, el Scout juega un papel más activo en el grupo, una vez realizados los aprendizajes previos y adquiridos los conocimientos básicos. Hace referencia al reto de seguir superándose dentro de la Sección. El Scout participa de la vida de su Patrulla y de la Sección. Ha tomado su decisión voluntaria de trabajar dentro del Escultismo. En este período vamos a intentar que tome una actitud participativa y que aprenda una serie de técnicas nuevas de forma práctica.

El simbolismo del **nudo de trébol** expresa la interrelación y el trabajo compartido y participativo que se desarrolla en esa etapa, en la que cada cual juega un papel en la construcción y sostenimiento de la Patrulla. Además, por su complicación técnica, simboliza asimismo un periodo de gran aprendizaje en esta.

Etapa de Animación: Senda de la Colaboración



Pretende que la persona se implique en la dinamización del grupo, poniendo en práctica los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas en las etapas anteriores. En ella, el Scout toma una mayor iniciativa y con su actitud de servicio contribuye a la buena marcha de la Sección. En esta etapa se especializa más aún en aquellas habilidades por las que se siente más atraído. Hace referencia al momento en que el Scout está preparado para asumir una actitud de colaboración y servicio a los demás dentro de la Sección.

En esta etapa, el chico tiene un papel fundamental dentro de la Patrulla y de la Sección Tropa Scout. Probablemente será el Guía o Subguía de su Patrulla y, por tanto, tendrá la función de animar a sus compañeros a participar activamente dentro de la Tropa Scout.

Tendrá un contacto muy cercano al equipo de Scouters a través del Consejo de Guías/ Consejo de Tropa Scout. Dentro del Consejo colaborará en la elaboración de programas y actividades, aportará ideas y preparará actividades para el resto de la Tropa Scout.

El simbolismo de la vuelta de escota, utilizada para unir cuerdas de diferente grosor, pretende plasmar esa situación en la que el Scout con una mayor preparación y experiencia colabora en la integración y en facilitar y sostener el progreso de aquellos otros en etapas anteriores de progresión tal cual le ocurrió al mismo.

LAS PISTAS

Para avanzar a través de cada etapa, se recorrerán distintas pistas, al tiempo que se desarrolla la Aventura elegida por todos.

Estas denominaciones de las **pistas** proceden de visualizar a la Patrulla participando de una Aventura en una situación de búsqueda de datos en un mapa cartográfico; allí se localizan diferentes destinos: el taller, el puente, el refugio... Todos son puntos de interés, cargados de sorpresas, para la progresión personal.

Dentro de cada **pista**, el chico podrá vivir y experimentar una serie de **retos**, solo o en compañía de otras personas, Scouts o no. Cada vez que supere uno de los retos, él mismo debe ser consciente de ello y constatarlo, a ser posible por escrito, apoyándose en un **Cuaderno de Aventuras**.

Las pistas no son otra cosa que la forma de agrupar los contenidos o como también los hemos denominado como **Ámbitos Educativos**

A continuación pasaremos a exponer las diferentes agrupaciones de contenido o **pistas**, como **ámbitos** de progresión personal que son:

PISTA DEL VALLE

Ámbito: Educación Medioambiental.

Contenidos educativos: medio natural; ciencias de la Naturaleza y Ecología; Campismo; técnicas.

- PISTA DE LA CIUDAD**
Ámbitos: Educación para la Paz y el desarrollo, Integración e Igualdad de Oportunidades y Educación Vial.
Contenidos educativos: Medio social y cultura, ciencias sociales; paz y desarrollo; educación cívica: educación vial; organizaciones e instituciones; Movimiento Scout; desarrollo tecnológico, calidad de vida.
- PISTA DEL REFUGIO**
Ámbito: Educación para la Salud.
Contenidos educativos: Tiempo libre, ocio e intereses; vocación y ocupación; conocimiento personal; autoestima y afectividad; autonomía personal; educación física, deportes, juegos populares e intelectuales; educación afectivo-sexual; higiene y salud; alimentación y consumo.
- PISTA DE LA CUMBRE**
Ámbito: Educación en valores y en la Espiritualidad.
Contenidos educativos: Filosofía y educación moral; educación espiritual y trascendente; educación religiosa -comunitaria.
- PISTA TALLER**
Ámbito: Habilidades artísticas y manuales.
Contenidos educativos: educación artística y visual; expresión plástica, dramática y musical; tecnología y mundo productivo.
- PISTA DEL PUENTE**
Ámbitos: Consumo responsable, uso adecuado de nuevas tecnologías; educación para la integración social y para la igualdad de oportunidades.
Contenidos educativos: Comunicación y representación; tecnologías de la información y la comunicación; entorno social próximo: familia, escuela, Grupo Scout; relaciones interpersonales.

LAS ESPECIALIDADES

Las especialidades están concebidas en el ámbito de la educación personalizada, y constituyen un **valioso recurso** pedagógico del Escultismo. Son un instrumento más que utilizamos para ampliar y mejorar la progresión personal del Scout, al tiempo que facilitan su labor de individualización favoreciendo el desarrollo de las potencialidades del chico.

Es una forma de trabajo de los diferentes contenidos o Pistas de los que acabamos de hablar.

Se definen como conocimientos o habilidades especiales que aprenden los chavales, que se centran en un tema concreto, y que eligen ellos mismos. Mediante las especialidades los Scouts transmiten al resto de la Unidad sus curiosidades y capacidades sobre un tema; así, todo el mundo tiene algo que aportar a la Unidad y algo de lo que aprender al trabajar la especialidad. No olvidaremos de que la colaboración del Kraal es fundamental para que la especialidad sea lo más provechosa posible.

Las Especialidades vendrán determinadas por el Kraal y cubrirán las diferentes Pistas.

- **Pista del Refugio:** Habilidades prácticas, atleta, deportista, coleccionista, socorrista, nadador, ciclista, cocinero, etc.
- **Pista de la Ciudad:** sociólogo, astrónomo, amigo del mundo, jardinero, bombero, meteorólogo, salvamento, etc.
- **Pista de la Cumbre:** Rastreador religioso, constructor de paz, testigo de fe, animador espiritual, etc.
- **Pista del Puente:** Fotógrafo, señalero, periodista/reportero, guía de ciudad, intérprete, etc.



- **Pista del Valle:** Naturalista, rastreador, pionero, amigo de la naturaleza, excursionista, acechador, acampador, orientador, etc.
- **Pista del Taller:** Artista, actor, animador, músico, punto y costura, cabuyería, etc.

OTROS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y PEDAGÓGICOS DE LA TROPA SCOUT

NOMBRE DE LA TROPA

El nombre de nuestra Tropa es: **San Vicente**

EL SALUDO

El saludo scout se hace doblando el brazo derecho hacia ese lado, formando con el codo un ángulo de noventa grados, de forma que el antebrazo quede levantado en paralelo a la cabeza.

La palma de la mano queda hacia delante, levantados los tres dedos centrales y pisando el dedo meñique con el pulgar.

Los tres dedos levantados recuerdan los tres puntos de la Promesa Scout, mientras que el pulgar sobre el meñique significa que el fuerte debe proteger al débil.

Este saludo, que tiene su origen en un saludo de una tribu india norteamericana, se utiliza sobre todo en ceremonias, aunque también se ha usado tradicionalmente para saludarse entre scouts fuera de ellas.

Se complementa con la forma scout de darse la mano, que es con la izquierda, uniendo las manos de la forma habitual, pero entrelazando los dedos meñiques, mientras con la mano derecha se hace el saludo scout.

La razón del uso del brazo izquierdo para saludarse es que es el que está más cercano al corazón. Esto permite también que se pueda realizar el saludo scout con la mano derecha al mismo tiempo.



Pueden hacer el saludo scout, todos aquellos scouts que han formulado la promesa.

LA FLOR DE LIS

Es el emblema mundial de los scouts y está cargado de significado:

- Las dos estrellas de cinco puntas de la flor de Lis recuerdan los 10 artículos de la Ley.
- Rodeando la Flor de Lis existe una cuerda rematada con un nudo Rizo que simboliza la **fraternidad Scout**. Este es un nudo de trabajo y recuerda al Scout que su superación solo será a base de esfuerzo y dedicación.
- La Flor de Lis marcaba el norte en los mapas de navegación, lo que significa que el Scout es capaz de seguir en su vida el camino que se marca.
- Las tres hojas representan los **tres puntos de la Promesa**, de los principios y de las virtudes del Scout.



- El Anillo que reúne los tres pétalos significa la **unión de la hermandad Scout**, detalle que se ve reforzado por la cuerda que circunda la flor de lis, recordándonos que nuestra hermandad es mundial.

LA PAÑOLETA

Es un pañuelo enrollado sobre sí mismo que rodea el cuello, cayendo sobre el pecho, y que, generalmente, va unido por un “pasador” o “tocho”. Baden-Powell habla de “anillo” para referirse a él.

Es el símbolo scout por excelencia, puesto que representa el compromiso en todas las Ramas, pero sobre todo es el símbolo de la Promesa Scout.

Cada Grupo Scout tiene unos colores de pañoleta diferentes, en nuestro caso son los colores identificativos de nuestro grupo: **fondo rojo y ribeteada don dos bandas azul y amarilla**. También tiene colores propios las pañoletas que usan los scouts con cargos de responsabilidad en las Asociaciones, Federaciones y otros organismos del Movimiento Scout.

Hay también una pañoleta de color marrón, llamada Pañoleta Gilwell, con un cuadrado de tela escocesa en el centro de la punta que simboliza el mayor grado de formación entre los miembros del Movimiento Scout.

Toda persona que haya hecho la Promesa Scout, independientemente de la Unidad a la que pertenezca, o de que esté en activo o no en el Movimiento Scout.

LA BUENA ACCION

Los servicios en la Comunidad también deben estar presentes en los programas de la Tropa Scout. En esta sección se denominan Buena Acción (B.A.). Son los pequeños servicios que han de hacerse continuamente, como mínimo uno al día. Hay que hacer la B.A. no como algo rutinario, sino como algo extraordinario, imprevisto, diferente cada día. Hay que estar ojo avizor para descubrir las necesidades de tu entorno y “estar siempre listo” para poner solución a esas necesidades. Lo realmente importante de la B.A no es su tamaño sino el estilo con que se hace.

EL LIBRO DE ORO

El Libro de Oro –también denominado Tally, Libro de Patrulla, Bitácora, Álbum- es una de las tradiciones que permite observar la evolución del Espíritu de Patrulla a través del tiempo.

Es un álbum realizado con cierta calidad artística donde se registran todos los hechos y sucesos importantes que dicen lo relacionado con la vida de Patrulla y de sus miembros. Encierra la historia de la Patrulla, la que se siente orgullosa de su pasado, quiere dejar constancia de su presente y desea transmitir a sus futuros integrantes las experiencias vividas.

En algunas Tropas, los Libros de Oro de las Patrullas son públicos, pero en la mayoría de ellas se mantiene la costumbre de que sólo los integrantes de la Patrulla y sus antiguos miembros pueden ver y consultar el Libro. En ocasiones, se admite que scouters o invitados especiales tengan acceso a su contenido.

Por estas razones, es un libro bien mantenido y particularmente bien adornado, que se guarda en un lugar especial y no está al alcance de cualquiera.

Todos los miembros de la Patrulla contribuyen a escribirlo y a aportar los elementos que lo forman, pero generalmente uno de ellos tiene la responsabilidad de cuidarlo y velar porque la Patrulla lo mantenga al día. Es te es el cargo de Patrulla que se denomina **Guardián de la Leyenda**.

CUADERNO DE AVENTURA

Es el cuaderno que recibe el Scout que entra en la Tropa. Contiene todo lo que un Tropero debe aprender en su paso por la Tropa, además es donde va registrando su progreso, especialidades, sendas, etc.

Debe cuidarlo y conservarlo durante su estancia en la Tropa.

LAS CELEBRACIONES

Siempre toda ceremonia Scout, ha de ser sobre todo una auténtica celebración comunitaria de la Tropa Scout, con participación activa de sus miembros. Tanto la presencia como la participación son notas imprescindibles de toda celebración y constitutivas de la misma.

La mayoría de las celebraciones son de carácter comunitario, sin embargo, esto no quita para que ciertas ceremonias estén reservadas, según su propia Naturaleza, a la Sección que celebra. Estas vienen a confirmar en un momento histórico de la vida comunitaria, un progreso personal de alguno de sus miembros. Cada persona, sigue un ritmo individual de progreso obedeciendo a sus características personales. Por este motivo, y siempre que se pueda, el Scout que progresa ha de ser el único protagonista del acto que indica o señala su progresión. En este sentido los Scouters buscarán la oportunidad de las distintas celebraciones.

La celebración de la promesa

Es sin duda la celebración más importante para un scout. La Promesa Scout que realizamos es una maravillosa experiencia de libertad: se considera como una opción verdaderamente personal, a veces como el primer acto por el cual el educando se compromete y da un nuevo sentido a su vida.

Por esto, realizar la Promesa es una celebración donde se da testimonio personal y comunitariamente de los valores del Escultismo, se utilizan signos y símbolos, se hace referencia a la tradición, etc.

Las celebraciones se necesitan para hablar al corazón. Los signos reúnen, sugieren, dejan percibir lo que no se puede decir con palabras; despiertan la emoción, provocan el recuerdo, dignifican el evento dándole una dimensión a la vez social e histórica.

Dado que los Scouts formulan la Promesa y marcan o constatan su progresión con celebraciones y ceremonias, es preciso conocer lo que estas son y significan.

El acto de la Promesa Scout, y en general todas las celebraciones, ceremonias y gestos del Escultismo, no son una acción privada de sus protagonistas; hemos de procurar darles la dimensión que tienen de celebración del Movimiento Scout, que al tiempo que es universal, no deja de ser dinámico adecuándose a cada realidad.

El acto de la Promesa, viene precedido por una **Vela de Armas**.

En todos los casos la parte central de la Ceremonia es la misma. El Ritual de la Promesa Scout que usa el Grupo es el que se viene realizando desde los primeros tiempos del Escultismo y consta de una serie de preguntas y respuestas entre el Coordinador de Tropa y el que va a hacer la Promesa.

La Celebración comienza la noche de antes, con la Vela de Armas, una reflexión en la que participan los Scouts con Promesa de la Unidad, el Kraal, los que van a hacer la Promesa y aquellas personas a las que se invite.

La Vela de Armas dura toda la noche y recuerda al ritual caballeresco medieval de velar las armas la noche anterior a ser armado caballero.

Consta de dos partes: en la primera están presentes todas las personas antes citadas, aunque los que van a hacer la Promesa también pueden invitar a otras, y en ella se reflexiona sobre la Ley Scout y la Promesa; en la segunda parte están sólo aquellos que van a hacer la Promesa al día siguiente.

Al amanecer se hace la Ceremonia de la Promesa.

Otras celebraciones

A parte de la Promesa otras celebraciones importantes en la Tropa Scout son: Acogida a lobatos, cambio de etapa, cambio de sección, especialidades, fin de Aventura, paso a Escultas.

Todas las celebraciones están recogidas en el “**Libro de Celebraciones, ceremonias y tradiciones del Grupo Scout Jarama**”.

EL PAPEL DEL EDUCADOR SCOUT

La misión esencial del Kraal es educar, animando y coordinando la actividad de la Tropa Scout, haciéndoles protagonistas de sus propias aventuras y situaciones.

El Equipo de Responsables debe ser consciente de la intencionalidad del Proyecto Educativo y los valores que éste conlleva, y por ello deberá reflexionar sobre las posibilidades didácticas que ofrezcan las actividades, aventuras y situaciones que se desarrollan en la Unidad a la hora de establecer relaciones de convivencia con los demás, partiendo desde una perspectiva de cooperación y solidaridad, así como desarrollando y poniendo en práctica la escala de valores que todo preadolescente debe definir.

El Kraal se encuentra en una posición más cercana pues los Scouts comienzan un proceso de individualización. Por una parte rechazan la autoridad y la cuestionan dentro de su entorno (padres, profesores, etc.) y por otra, su inseguridad ante la ausencia real de valores sólidos les lleva a buscar modelos de identificación. Es ahí donde el Responsable debe ofrecer un modelo alternativo, proporcionando un ejemplo a seguir.

Los responsables deben preparar adecuadamente los momentos de reflexión posibilitando la participación activa de todos los miembros de la Unidad. Los chavales deben desarrollar su capacidad de evaluación, la toma de decisiones, las posibilidades comunicativas, la iniciativa propia, etc.