PIONEROS

Una propuesta educativa para adolescentes

mSc

PIONEROS

Una propuesta educativa para adolescentes

MOVIMIENTO SCOUT CATOLICO

—La presente publicación ha sido elaborada por:

JUAN MIGUEL MUÑOZ MICOLAU

con la colaboración de:

ANTONIETA MONTSERRAT ROBERT

y la ayuda de:

CARMEN DIEGO
JOSEP MASSANA
JOSE ANTONIO WARLETTA

—Revisión, maqueta y edición:

JOSE ANTONIO WARLETTA

—Fotografía:

ENMA FORTUNY y ADE MALLORCA
PILAR CALON y ADE MADRID
JOSE ANTONIO WARLETTA

—Dibujos:

JAVIER HERNANDEZ
ALBERT TARRAGO

Nuestro agradecimiento a:

JUANA MARI ZURBANO, LOLI FERNANDEZ,
ANTONIO MATILLA y CHEMA HERNANDEZ

© MOVIMIENTO SCOUT CATOLICO

Edita: Movimiento Scout Católico
c/ Rocafort, 237, esc. dcha., 5.º 1.ª
08029 BARCELONA - ESPAÑA

2ª Edición

Depósito legal: M-39190-1990
I.S.B.N.: 84-398-8458-3

Imprime: Coimoff, S.A. c/ Federico Moreno Torroba, 1. 28007 Madrid

FEDEX

INDICE

— DEDICATORIA 9

— NUESTRA LUCHA ES ESTA EDUCACION 10

— PRESENTACION 13

1. INTRODUCCION.

— El Pionero, la Pionera hoy. Marco social 16
— Las necesidades educativas 21
— El Animador 22
— Realidad exterior ante la propuesta de valores que el chico/a vive en el grupo 23
— La respuesta del Escultismo 27
  • Carta del Movimiento Scout Católico 29
— Protagonismo de los Pioneros 30
— Papel del Animador/Responsable 33
  • Perfil del Responsable de Unidad 36
  • El equipo de responsables: el Kraal Pionero 36
— El Grupo Scout y la Asociación 36

2. OBJETIVOS DEL PIONERISMO M.S.C 40

3. EL METODO PIONEROS-M.S.C.

— La Unidad Pioneros/Pioneras 44
— El Equipo: 45
  • Equipos fijos 46
  • Equipos móviles 47
  (Ficha Técnica: El nacimiento del Equipo) 49
— La Asamblea de la Unidad 56
  (Ficha Técnica: Ejemplo de Constitución) 57

— Consejo de Unidad y Consejo de Empresa 60
(Ficha Técnica: Ejemplo de reunión del Consejo de Empresa) 61
• Ejemplo de Planing 62
— Consejo de Ley 64
(Ficha Técnica: Cómo se prepara un Consejo de Ley) 65
— Los Talleres 66
— Los Comités 66
— Elementos operativos:
• La Empresa 66
• La Descubierta 67
• El Raid 67
* Fases 70
* Tipos 71
(Ficha Técnica: Tipos de Raid) 72
• El Campamento 81
* Fases 82
* Tipos 84
• Debates abiertos, forums, etc 89
• Educación en la Fe 91
• Extra-Jobs 95
— Marco de actuación 96
• La Base Pioneros/Pioneras 96
• La Naturaleza 98

4. DINAMICA DE LA UNIDAD DE PIONEROS/PIONERAS.

— 1.° Fase de Contacto 102
— 2.° Fase de elaboración de la Constitución 103
— 3.° Fase de realización: la Empresa:
• Esquema general 105
• Elección 106
• Realización 108
• Revisión/Evaluación 108
• Tipo de Empresas 109
(Ficha Técnica: Algunas actividades para el primer trimestre que permitan constituirse al grupo) 110
(Ficha Técnica: Empresa "El Salón de Otoño") 111
(Ficha Técnica: "Un año, un campamento, una empresa") 114

5. EL PROGRESO PERSONAL Y COMUNITARIO.

— Principios de la Progresión 122
— Etapas del Progreso:
- 1.º Fase de contacto 127
  - * La Promesa 128
  - * Condiciones que posibilitan la promesa como un instrumento pedagógico 129
- 2.º Fase de Responsabilización 134
  - * Posibles realizaciones prácticas para cada una de las cinco áreas de Progreso 135
    - — Crear 135
    - — Salir 135
    - — Vivir 135
    - — Dar 136
    - — Buscar 137
- 3.º Fase de Gestión 138

— El paso de Rama 140

— FICHAS TECNICAS:

1. Tipos de veladas 144
2. Los Extra-Jobs 148
3. Cómo trabajar los signos 150
4. Aspectos a tener en cuenta en el paso de pioneros a ruta: objetivos logrados 155
5. La dinámica de grupo como elemento de animación de la Unidad 156
6. Material para la Paz 162
7. Estilos de animación 164
8. Cómo se presenta un proyecto de Empresa 168
9. Ideas para proyectos de Empresas 170
10. Hacer una Descubierta 179
11. La Base Pioneros/Pioneras 184

A todos los educadores de adolescentes que, a través de su labor callada, constante y entusiasta les hacen soportar las dudas, sentirse útiles, valorar las cosas y les ayudan a crecer como personas auténticas, libres, comprometidas, críticas, solidarias y capaces de amar.

A Pedro, Pilar, Caterina, Paco, Javi, Almudena, Montse, Pablo, Santiago, Candelaria, Torcua, Juan, Jorge, Maruxa, Pepe, Itziar, Jaume, Covadonga, Lisi, Mikel y Lola, que nos han "obligado" a hacer este libro.

NUESTRA LUCHA ES ESTA EDUCACION

Que nuestro compromiso dialogue con nuestra responsabilidad.

El Escultismo viene proponiendo a hombres y mujeres, desde la respuesta de sí mismos y el compromiso, tomar el papel de educadores.

El Escultismo requiere la presencia de adultos "siempre jóvenes", que lleven adelante, con los ritmos necesarios para cada momento, el juego scout, "la puerta por la que empezamos a educar"... Un equipo de personas que actúe como comunidad de fe y de hombres de una tierra, que optan por ser plenamente ellos mismos, viven en comunión con niños, niñas y jóvenes, y acompañan, animan, relativizan, critican, revelan..., un nuevo talante de ser que mejore esta vieja humanidad.

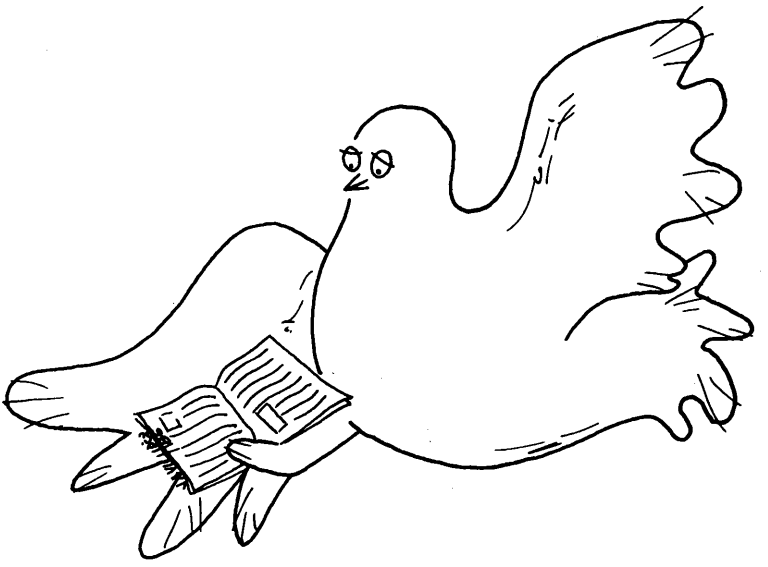
Los responsables, animadores scouts, puntales del futuro del Escultismo, miembros de Equipos o Kraales, hemos de dar día a día, los pasos precisos para que nuestra lucha acorte distancias en el camino al horizonte, nuestro proyecto educativo.

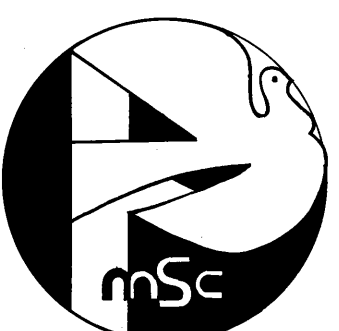
Pasos, en la fidelidad a unas opciones.
Pasos, desde la coordinación y el entusiasmo.
Pasos, de respuesta a la exigencia de una formación permanente.
Pasos, con vida y conciencia de movimiento.
Nuestros pasos más que nuestros pies.

De momento, nuestra lucha ha de seguir siendo esta educación.

(Editorial de la revista: ABOGAYA, N.° 4)

PRESENTACION




mSc

Presentamos a continuación un trabajo fruto de un largo debate y de una labor comenzada hace tres años en Madrid, en el que los responsables de la rama de Pioneros de todo el Estado nos planteamos la creación de un vehículo común de trabajo, con una serie de elementos que nos ayudasen a llevar adelante nuestra tarea como educadores de adolescentes, dentro del marco del Escultismo: con una metodología propia y unos planteamientos pedagógicos actuales, no dogmáticos, scouts, cristianos y que a la vez nos permitieran partir de una base común, fundamentada en una larga, heterogénea y rica experiencia de trabajo desarrollada por animadores de todos los rincones de nuestro Estado en las más inverosímiles condiciones y con los más diversos tipos de muchachos y muchachas.

En agosto de 1984 se continúo dicho trabajo en unas jornadas celebradas en Galicia, a partir de las cuales se elaboró un primer documento orientativo y reflejo de las conclusiones a las que se había llegado tras estas dos primeras fases del trabajo conjunto: "Pioneros, orientaciones metodológicas".

En 1985, en el mes de marzo, se cerraba la etapa de encuentros con la celebración, en Zaragoza, de unas Terceras Jornadas de Profundización. A partir de aquí comienza la etapa de "gestación" de la presente publicación: recopilación de conclusiones y material elaborado, envío por parte de las Asociaciones de una serie de puntualizaciones concretas a temas específicos que pudieron haber quedado incompletos; ordenación y clasificación de todo el material; distribución de tareas; redactado inicial por capítulos; revisión de todo el redactado; elaboración del índice de temas; redactado final y mecanografiado último; adecuación de gráficos, ilustraciones y fotografías al texto definitivo y estudio de composición, maquetación y edición del mismo.

En todo este largo proceso queremos recordar, desde estas líneas, la valiosa aportación de todas las Asociaciones o Delegaciones Diocesanas e Interdiocesanas que han participado, aportando sus experiencias, dedicación y tiempo. Estas han sido: Scouts de Galicia-MSC, Scouts de Cantabria-MSC, Moviment Escolta de Valencia-MSC, Scouts d'Asturies-MSC, Moviment Escolta i Guiatge de Mallorca, Minyons Escoltes i Guies San Jordi de Catalunya, Scouts de Castilla y León-MSC, Scouts de Madrid-MSC, Scouts de Andalucía-MSC, Euskalherriko Eskautak A.D.E. Castelló, A.D.E. Menorca, A.D.E. Tenerife, y a la A.D.E. en formación de Zaragoza.

Así pues, nos gustaría que este libro que tienes ante tus ojos te ayude a educar a los muchachos y muchachas que te han sido encomendados. Y esto utilizando la metodología Pioneros MSC no

como un fin en sí mismo, sino como el medio más concreto de que disponemos para alcanzar los objetivos del Pionerismo.

Con él podrás llevar a cabo una metodología concreta y coherente basada en los centros de interés de los muchachos y muchachas y desarrollada a través del método de los proyectos, en el que el muchacho/a se convierte en protagonista de su acción.

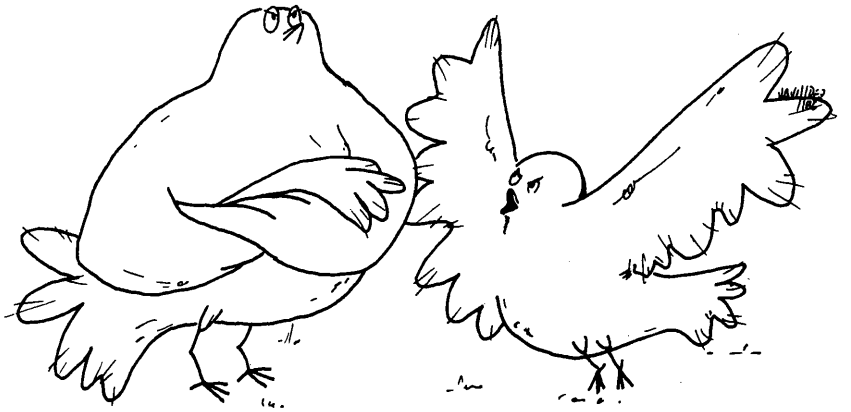
Planteamos también una oportunidad de realizar un servicio serio e importante a un buen número de adolescentes que están deseosos de poder "soñar" despiertos y que necesitan alguien que sueñe con ellos y convierta dichos sueños en proyectos realizables. Alguien que les escuche, les estimule y aliente, les enseñe a relativizar; que comparta con ellos, desde su experiencia y madurez personal, aquello que los adultos no les ofrecen porque les incomoda o fastidia.

Por último ofrecemos este libro que no es fruto de elucubraciones pedagógicas de los sabios del Escultismo, sino que es una recopilación de experiencias, trabajos, estudios, reuniones, críticas, encuentros y reflexiones ordenadas y extraídas de un gran cúmulo de estas acciones realizadas, pensadas y vividas por muchos animadores y pioneros que son o han sido y que han hecho posible desde hace más de 25 años, este MSC.

Esperamos que en este año 86, de celebración de nuestro XXV Aniversario y además Año Internacional de la Paz, estas líneas nos ayuden a crecer en el Escultismo, en la mejora de la educación cristiana de cada uno de los nuestros por la construcción de un país mejor, más humano, libre y justo y que desde esta justicia trabajemos por vivir en libertad y paz.

Juan Miguel Muñoz Micolau
Coordinador General Rama Pioneros

1. INTRODUCCION



EL PIONERO, LA PIONERA HOY. MARCO SOCIAL

¿Cómo son un chico, una chica, a los 14 años? Ni ellos mismos lo saben. ¿Lo sabemos nosotros, los de 20, 22, que pretendemos ser sus hermanos mayores, en esta interesante empresa de educación mutua? Muchas veces debemos fiarnos de signos externos que ellos mismos nos comunican.

¿Qué les interesa? ¿De qué hablan? ¿Qué revista traen debajo del brazo? ¿Qué programa de T.V., de radio, les apasiona? ¿Cómo visten? ¿Qué deportes practican, o siguen con apasionamiento? ¿Qué aborrecen más que nada?

En esta edad, los primeros años de adolescencia, todo se divide en dos: o apasiona o aborrece. El pensamiento crítico, incipiente todavía, es radical:

- Crítica a los padres, a los profesores, a las instituciones. Pasión por los modelos violentos, en música, en deporte, en el vestir, en la propia conducta... Se invoca la violencia, aunque sea para invocar nobles ideales: "¡Vamos a luchar por la paz!".

Chicos y chicas participan en este ambiente agresivo. Depende del carácter de cada uno el lanzarse con más fuerza a la acción o esperar mirando desde la barrera, viviéndolo como un espectáculo. ¿Qué es el rock sino la expresión musical de la adaptación —servida con ritmo trepidante— a la gran ciudad?

Coches, claxons, metro, frenazos, semáforos: rojo, verde, autobús. Ruido y más ruido.

Angustia, exámenes, dinero, trabajo, entrar, salir...

Los padres... ¿dónde están los padres? Trabajan, están ausentes, llegan tarde. Los chicos ya mayores, no necesitan tantas atenciones...

Evaluaciones, notas, ¿QUE VOY A HACER? Me estoy haciendo mayor. (Se mira al espejo). ¡Estos pelos me quedan..., lástima de granos! ¡Me estoy alargando.., seré más alta que Miguel.... qué horror!

"El profe me tiene harto", "quedamos que no entraba en el control la última parte, y va y la pone en el examen", "es un...", "El viejo me echa de casa si cateo otra vez".

¿QUE VOY A HACER?

Aquí está la gran pregunta. El chico, la chica de 14, 15 años, empieza a mirarse en el espejo para continuar, a través de los ojos mirándose dentro de sí mismo. Y ¿qué encuentra?:

Una persona con la adolescencia recién estrenada. Los chicos con un cuerpo que tiene otras dimensiones, y se acerca a lo que será el joven, un proyecto de adulto. Intuye que es la última transformación importante, y que de ahora en adelante, todo lo que hace repercute en su personalidad definitiva. Las chicas adolescentes más encaradas a ser mujer, con la impresión de las primeras seducciones, o los primeros fracasos de su cuerpo.

Un día se siente deportiva, no para, va, viene con bolsas grandes. Otro día se compra una falda larga. Se vuelve lánguida, perezosa, mira a lo lejos, como si pensara. ¿QUE PIENSA? Con la lata que es estudiar. ¿Para qué sacar un B.U.P. o la F.P.? Tantos años, con lo importante que es ser feliz, vivir la vida, y estudiar... no es vida.

Delante de otro espejo. En otro ambiente: ¿Qué haré? Ni pensar en un B.U.P.

Dos años de Formación Profesional y buscar trabajo. ¿Dónde? ¿De qué? Si por lo menos pudiese estudiar. Pero madre sólo piensa en un empleo. ¿Qué haré? ¿Un negocio? ¿Vender en una esquina, en un pasillo de metro? ¿Como Susi? Es la edad de los interrogantes, angustiosos muchas veces, necesitan el soporte de una persona mayor, que con su testimonio ayude a hallar el camino de la respuesta. Es un camino largo y constante, no siempre fácil. Aunque al adolescente no se lo parezca. Tiene a su lado, normalmente, a padres y profesores que se preocupan de su persona y de su futuro. Pero él, o ella, los ven distantes.

Nuestro papel, el de responsables o animadores de la Unidad, es saber observar y comprender qué hay detrás de las actitudes de los pioneros y pioneras de nuestra Unidad.

Hay estudios que nos pueden ayudar a comprender, de una forma general, cómo son los chicos y las chicas de esta edad.

Hemos seleccionado este cuadro resumido de psicología evolutiva para orientarnos.

	RASGOS COMUNES	RASGOS DIFERENTES SEGUN SEX
ASPECTOS BIOLOGICOS	— Maduración cerebral que permite pensar con lógica de adulto. Inicio del pensamiento formal (1). — Aumenta su caja torácica, la capacidad respiratoria y la digestiva. — Pleno proceso de desarrollo sexual. **Nota:** Es el pensamiento que permite planificar y resolver problemas mediante la lógica o sea manejando ideas en vez del dígito concreto.	— Las chicas entre 14 y 16 terminai proceso evolutivo sexual iniciado er pubertad (11 o 12) son ya adolescente — Su capacidad muscular es me que la de los chicos, puede mejorar entreno. — Los chicos tienen un proceso r lento de maduración sexual, los c bios corporales son a los 14 años tc vía bruscos; provocando desadaptac física. La fuerza muscular puede más potente que la femenina, una estabilizado el desarrollo físico.
ASPECTOS PSICOLOGICOS	Crisis de identidad, ¿quién soy yo? — Inestabilidad emocional. — Inestabilidad de motivación. — Amistad con miembros del mismo sexo. — Descubrimiento de su "yo íntimo". — Comienzo de autonomía personal, preocupación por el futuro.	— Las chicas poseen mejor equili emocional, que los chicos. — Tienen más interés en destacai su cuerpo, según la moda y la influe social. — Sus intereses afectivos suelen girse a chicas de su edad o chicos yores que ellas. — Los chicos se interesan mś po portes violentos y el mundo exterior — Las pulsiones sexuales son, ei neral mśa encaminadas a sus pro posibilidades que al otro sexo.

NECESIDADES EDUCATIVAS	ASPECTOS A EDUCAR
— Potenciar el crecimiento y educación del propio cuerpo, desarrollar las nuevas facultades de fuerza, destreza, resistencia. — Utilizar las especialidades intelectuales que se ponen en pleno desarrollo.	— Salud y desarrollo corporal. — Afianzar sus posibilidades físicas. — Comprender y aceptar la evolución del cuerpo. — Fomentar el desarrollo de la sensibilidad y la belleza. — Sintetizar la realidad.
— Profundizar en el conocimiento de sí mismo, y de sus posibilidades. Intelectuales y afectivos. — Aceptación del propio sexo y conocimiento del otro. — Adquisición de la Seguridad en las propias realizaciones y en uno mismo. — Encararse hacia un futuro que puede proyectarse ahora.	— Utilizar sus habilidades para realizar una labor creativa y útil sin olvidar el estilo scout. — Aceptarse y aceptar a los demás reconociendo sus valores y sus fallos. — Afianzar las relaciones entre todos los compañeros/as. — Tomar iniciativas.

	RASGOS COMUNES	RASGOS DIFERENTES SEGUN SE)
ASPECTOS SOCIALES	— Necesidad de diferenciarse de sus padres, tener una cierta autonomía. — Actitud crítica radical. Oposición a las normas sociales. — Interés por el grupo de igualdad, son quien pueda medir sus posibilidades físicas e intelectuales. — Amistad comprometida en su inicio con personas del propio sexo.	— La influencia social determina gran parte estos rasgos. — Las chicas se acomodan más fá mente a los valores establecidos o los evitan de forma solapada. — Los chicos se revelan con más petu haciendo de su problema cuestión social. Tienen más autono familiar.
ASPECTOS ETICO-RELIGIOSOS	— Crisis de moralidad-necesidad de cuestionarse unas normas que, algunas versiones van en contra de sus impulsos. — Crisis religiosa influida por sus posibilidades de pensamiento lógico.	— En general las chicas siguen r las normas morales y religiosas, si han vivido en familia. Si no las han do, les puede atraer el aspecto mís afectivo de la religión; pero no acep las normas. — Para los chicos, depende más del sexo, del ambiente familiar. Si han educado en una fe adulta, la cr es más reflexiva, que si se han educ en un ambiente moralista frío, o sólc palabra la crisis puede ser muy violer

Pero cómo son Miguel, Marisa, José o Raquel, solamente nos lo dirá nuestra observación afectuosa y directa, nuestras ganas de entenderlos y ayudarlos a progresar, a buscar su propio camino. Nuestra ayuda pasará por nuestra actitud y nuestras actuaciones. Verán lo que hacemos: nuestra responsabilidad, nuestro esfuerzo, nuestra alegría. Esto les ayudará mucho más que nuestras opiniones o nuestros discursos.

NECESIDADES EDUCATIVAS	ASPECTOS A EDUCAR
Las posibilidades de construir autonomía personal, respetan- la familia y sus valores. Un espíritu crítico social que rezca alternativas posibles. Responsabilidad en los mpromisos de grupo. Interiorización de los valores la amistad y el afecto.	— Desarrollar sus aptitudes y poner sus capacidades al servicio de los demás. — Trabajar en equipo, haciéndose responsable de su trabajo.
· Reflexionar sobre los valores manos de convivencia, solidari- d, amistad, portadores de paz y ogreso. · Reflexionar sobre los valores ico-religiosos que trascienden la gica formal. · Ofrecer alternativas mejores vida social que entronquen con s valores ético-religiosos.	— Asumir los valores de la ley.

LAS NECESIDADES EDUCATIVAS

Una vez visto cómo es un pionero, pionera, grosso modo, y sin tratar de ser demasiado exhaustivos, enseguida percibiremos una gran cantidad de necesidades e influencias de todo tipo, a nivel fa-

miliar, escolar, social, etc. que actúan directa o indirectamente sobre la personalidad del pionero, pionera. Y será de aquí de donde hayamos de partir a la hora de poder analizar y seguir la evolución y progreso personal y comentario de cada uno de ellos/as.

Antes de comenzar cualquier proceso educativo es indispensable partir de un análisis de la realidad de cada muchacho, muchacha; de sus inquietudes, intereses y necesidades, para poder acertar en los objetivos que queremos plantearnos y ver claramente dónde queremos llegar al final de dicho proceso. Por ello es imprescindible conocer las finalidades del escultismo en general y del MSC y del pionerismo en particular para conseguir los objetivos propuestos.

Ahora bien el análisis de la realidad no es algo aséptico, matemático y frío. Es necesario hacer una lectura creyente de la realidad, con toda la honradez del mundo, para no engañarnos; para no construir castillos en el aire, pero intentando descubrir los aspectos positivos de su vida y tratando de acoger el grito de esperanza que hay en la vida de todos y cada uno de ellos/as.

EL ANIMADOR

Para poder llevar a cabo el proceso educativo que nuestro escultismo te propone, queremos hacer unas puntualizaciones sobre lo que creemos debe ser un animador de pioneros/as partiendo de la reflexión de las palabras de Baden-Powell cuando hablaba de lo que él entendía por un Jefe Scout.

"Para ser un Jefe de Tropa con éxito, un hombre (una mujer) debe ser simplemente, hombre-niño, es decir:

1. Debe tener espíritu de muchacho y ser capaz de ponerse en un plano apropiado con sus muchachos como primer paso.

2. Debe darse cuenta de las necesidades, puntos de vista y deseos de las diferentes edades de la vida del muchacho.

3. Debe tratar con el muchacho individualmente más que con la masa.

4. Luego, necesita promover un espíritu colectivo entre sus muchachos para obtener los mejores resultados".

En definitiva diríamos que el animador o responsable de Unidad de pioneros/as ha de poseer una actitud, de entrada, positiva hacia lo que significa educar en un estilo determinado, el estilo scout. Esto

le va a suponer, primeramente, educarse para poder educar después, porque es obvio que "nadie da lo que no tiene" y esto implica, pues, una información y una formación personal de cada animador al respecto.

Además, añadiríamos, hay que poseer unas actitudes determinadas para ello. Puede darse el caso de animadores con actitudes muy positivas y sin embargo, a la hora de ponerse delante de los chicos/as y llevar a cabo una actividad ser poco apto para ello. Ahora bien, también pudiera ser que un animador tuviese estas dos cualidades: actitudes y aptitudes para ser educador scout, pero habría una tercera condición muy importante que sería el **compromiso** concreto. Volviendo a citar a Baden-Powell: *"El jefe de tropa, que es un héroe para sus muchachos, posee una poderosa palanca para el desarrollo de ellos, pero al mismo tiempo tiene una gran responsabilidad sobre sí".* Efectivamente ser animador scout no es un juego, ni una experiencia más que puedo abandonar cuando empiece a cansarme o a estar harto de "estos pesados, siempre con sus problemas".

Ser educador scout es un reto; si lo aceptas has de comprometerte a fondo; no es algo para toda la vida, ni se encadena a nadie para que se quede; pero sí es una cosa muy seria y como tal debe ser tomada. No es una labor de cuatro fines de semana en los que se consiguen maravillas y muchachos-muchachas estupendos; la tarea del animador scout: *"Se asemeja al juego del golf, a la siega o a la pesca con anzuelo. Si uno se precipita no consigue nada, al menos no el grado que lo haría mediante un despreocupado y suave impulso". (B.P.).*

Pero hasta ahora, parece que no hayamos hecho otra cosa sino poner trabas u obstáculos a cualquiera que haya decidido ser animador de pioneros/as.

Quisiéramos también comentar qué es lo que desde nuestro escultismo ofrecemos a cualquier animador/a que quiera comprometerse con esta educación.

REALIDAD EXTERIOR ANTE LA PROPUESTA DE VALORES QUE EL CHICO/A VIVE EN EL GRUPO

Todo adolescente se descubre dentro de una realidad social que va

de una manera u otra a influirle. Pasando a estudiar bajo unos puntos concretos, tanto el ambiente social, la familia, como la escuela van a ser realidades vividas por él, que le impondrán unos factores determinantes que van a marcar, en cierta manera, las necesidades que este chico o chica expresará.

En cualquier ambiente social, la influencia de los medios de comunicación consiguen encaminar al adolescente hacia un tipo de vida que le convierte en **una persona consumista que entra en el juego de la masificación.**

Es el tener, poseer, contrapuesto al ser, hacer todo este ambiente llevado al máximo reporta a los chicos y chicas unos contravalores mediante los cuales la persona se encamina hacia:

— Un individualismo apoyado en la masificación. La sociedad determina las pautas de lo que es "libertad".

— Una filosofía del éxito adquirido mediante la competitividad con sus compañeros.

— La eficacia es considerada como máximo valor, por encima de la ética.

Estas situaciones dejan a las personas que las viven sin posibilidades de una vida interior. Sin ética ni libertad no se puede cultivar una personalidad sólida con unas raíces profundas.

Los jóvenes, chicos y chicas, son muy sensibles a este estado del tejido social. Los modelos que encuentran a su alrededor no parecen a menudo, el proceso de contruirse una vida interior basada en la ética y la libertad. Otra consecuencia, a más corto plazo de este ambiente consumista, es la necesidad de dinero como poder adquisitivo, y de trabajo para conseguirlo.

Las perspectivas presentes y de un futuro inmediato en este campo, el laboral, son pesimistas.

El chico de hoy ve que los estudios sirven para encubrir el paro y que una vez terminados, muchas veces, sobre todo los técnicos medios, son obsoletos para un mercado de trabajo que ya ha dado un paso más en la exigencia de preparación tecnológica.

¿Cómo condicionan a los chicos y a las chicas de hoy esta realidad del paro laboral, en el proceso de plantearse un futuro?

En el campo de los estudios:

— Favorece el desinterés que se justifica por el medio a la inutilidad del esfuerzo. ¿De qué me servirá sacrificarme durante todo el curso?

— Favorece la inmediatez de las satisfacciones. ¿Por qué esperar

una satisfacción a largo plazo?

En el campo laboral:

— Dificultades para realizar un aprendizaje. Trabajos inseguros. Mal retribuidos. Favorece el desinterés por el valor que puede tener el trabajo bien hecho.
— La informática mal aplicada, crea una supeditación de la persona a la máquina.

En el campo social:

— El joven es muy valorado, siempre que haga lo que los adultos que controlan el poder fáctico desean.

En el campo de relaciones internacionales:
— El espectáculo de insolidaridad del mundo rico con el mundo pobre.

— Las tensiones de las grandes potencias que vistas a través de los medios de comunicación parecen un juego de niños caprichosos, pero que detrás está el poder económico por encima de todo.

— Progresivo deterioro de los recursos naturales para favorecer las energías de más alto riesgo.

Este es el mundo que los adolescentes que están en una unidad de Pioneros/as van a ver a su alrededor, o sea, es el futuro para dentro de unos pocos años.

¿Cuál es su presente, el que viven día tras día?

— La familia:

A menudo, dentro de la propia familia, la chica y el chico encuentran una contradicción entre los valores ideales que se invocan y los reales que se viven.

Las chicas, más que el chico, viven una libertad condicionada, que puede alternar entre el autoritarismo y la permisibilidad. Los padres, algunas veces, no se han hecho cargo de que el chico es ya un adolescente y que la chica necesita ejercitar su libertad para poderla usar. El sentimiento de propiedad sobre los hijos, que algunos padres erróneamente desarrollan, impide un crecimiento en el área de la personalidad. Estos factores, por citar algunos, pueden desarrollarse en un ambiente familiar que respete al adolescente y tenga tiempo para comunicarse con él y comprenderlo.

En algunos casos no son más que las tensiones normales entre padres e hijos en estos años en los cuales se inicia una separación afectiva.

Pero hay actualmente casos en que la comunicación se hace difícil y las carencias afectivas marcan de cerca a estos adolescentes.

En el centro docente puede hallar profesores y compañeros que sean muy positivos para desarrollar su interés en los estudios y su compañerismo pero también encuentran a menudo:

— Una desconexión entre la escuela y la vida real.

— Una cultura memorística que crea una falta de espíritu crítico.

— Imposición de una disciplina que choca con su rebeldía.

— Una competitividad más que un trabajo en equipo.

— Una posición ideológica que impone unos roles clasistas de reelección.

Frente a todos estos sectores que influyen directamente en la chica y el chico, estos expresan una serie de necesidades en esta sociedad de carencias.

La necesidad primordial es encontrarse a sí mismo y para conseguirlo hay que clarificar y superar una serie de aspectos que, muchas veces, dificultan y hacen difícil esta integración. Tienen necesidad de:

— Entender lo que pasa. Es difícil comprender algo que está en continua contraposición. Se ven desconcertados.

— Amar y ser amados. El grado de deshumanización y de practicismo dificultan la manifestación de sus ansias de afecto.

—Desarrollar las posibilidades creativas, el mundo ideal que desean expresar.

— Sentirse útiles, encontrar su papel constructivo dentro de la sociedad.

— Encontrar adultos que los llenen profundamente y con los que puedan identificarse.

— Demostrar que pueden rebelarse en una sociedad que no les convence plenamente y con la que no se sienten identificados.

Dentro del contexto de esta sociedad hay valores negativos y también, si sabemos buscar, valores positivos, que por considerarlos más normales, muchas veces no sabemos ver, pero existen en las personas aunque hagan menos ruido que los contravalores.

Los mismos chicos, a pesar de las influencias, en ocasiones como hemos visto, negativas, poseen unos valores que solamente necesitan que les ayudemos a descubrir.

Los quince años es la etapa de los grandes ideales y los proyectos de organización de la sociedad hacia una utopía, pero estos ideales utópicos se basan en unos valores que no lo son, porque nosotros sabemos que pueden vivirse.

¿Qué valores son estos?

— **Solidaridad.** Solamente es necesario que exista algo que les impulse a ello. El joven es solidario en potencia.

— **Fidelidad.** Todo muchacho y muchacha es leal a sus amigos.

— **Sensibilidad.** Es necesario dejarla aflorar, no esconderla para tener fama de "duro".

— **Sentido de la justicia.** Quiere que sean justos con él. Entonces también puede serlo.

— **Generosidad.** En un momento dado puede entregarse a una tarea si ve la necesidad de hacerla.

— **Espíritu crítico.** Aunque generalmente va encaminado a criticar a los otros su misma rebeldía le imprime un cierto grado de abstracción para luchar por algo.

— **Trascendencia.** En esta etapa de crecimiento los adolescentes poseen capacidad para interrogarse sobre las cuestiones básicas de la existencia.

— **Exigencia.** Normalmente dirigida a los demás pero que puede ser reversible.

— **Capacidad para el encuentro.** Los chicos y chicas son abiertos a todo lo nuevo, a conocer lo que pasa a su alrededor, necesitan de ello y por tanto el reconocimiento de nuevas personas y situaciones les atrae.

RESPUESTA DEL ESCULTISMO

Creemos que el Escultismo tiene algo que decir a estos adolescentes.

El Movimiento Scout tiene como objetivo, contribuir al desarrollo de los jóvenes, ayudando a realizar plenamente sus posibilidades físicas, intelectuales, sociales y espirituales, en tanto que personas, ciudadanos responsables y miembros de las comunidades nacionales e internacionales. Constitución de la Organización Mundial de Movimiento Scout (Artículo 1.S.1).

La propuesta del Escultismo da respuesta, aplicada a la adolescencia, a las necesidades de desarrollo de la persona de esta etapa, bien observada por Baden Powell.

No olvidemos que eran chicos de estas edades en las que confió,

como militar y luego en el campamento de Brouwn Sea, primera experiencia scout.

Estas necesidades propias del desarrollo y que hemos visto en el cuadro n.º 1 se revisten en cada época de la forma social propia. Por esta razón la propuesta del escultismo está articulada pensando en las necesidades básicas; dejando en libertad la actualización educativa de las mismas.

No queremos caer en la dicotomía de que la sociedad es deficiente y sólo nuestra propuesta es adecuada. No.

En la sociedad hay aspectos positivos, aspectos negativos, aspectos interesantes, aspectos creativos. Todos formamos parte de la sociedad, la condicionamos y nos condiciona. Nuestra propuesta es una, al lado de otras, y depende de cómo la llevemos a cabo será mejor o peor.

Para que sea una respuesta posible debe estar encarnada en la sociedad y dar vías de solución a los problemas que tienen los jóvenes de hoy.

Es por esta razón que analizamos las deficiencias sociales y procuramos con nuestro método dar alternativas válidas.

En el libro "B.P., hoy" en sus páginas 76 a 79 se da una clara visión de lo que puede hacer el Escultismo.

DEFICIENCIAS SOCIALES	ALTERNATIVAS EDUCATIVAS
— Individualismo. Exito del más fuerte.	— Aprendizaje democrático. Trabajo en equipo.
—Tendencia a la masificación canalizada por los mass-media.	— Ser uno mismo. Utilizar la técnica al servicio de la propia cultura.
— Colonización cultural.	
— Diversión programada.	— Ser protagonista de la diversión.
— Consumo excesivo.	— Consumo necesario, austeridad.
— Inmediatez del ahora y de aquí. Provocada por las dificultades en los estudios y en trabajo.	— Planificación, proyecto de futuro, esfuerzo por conseguirlo.

— Sistemas de enseñanza masificados e individualistas.

— Sistema de bloques de poder.

— Protagonista de la propia educación, aprendizaje por la acción, recursos creativos.

— Solidaridad, cooperación.

Estas alternativas propias de nuestro escultismo están contenidas en la **CARTA MSC** publicada en 1980, en las cinco lenguas que se hablan en MSC. Fue aceptada como declaración de principios en la Asamblea General de Valencia, octubre 1979 y Consejo General Ampliado, junio 1980.

En ella se ofrece y propone un estilo de vida para ellos.

Os la presentamos a continuación:

CARTA DEL MOVIMIENTO SCOUT CATOLICO. 1980

El Movimiento Scout Católico se define como un movimiento de educación integral que se propone formar ***hombres y mujeres libres, críticos, comprometidos con su fe*** *y en el momento histórico que les ha tocado vivir, abiertos a los demás, capaces de amar y de vivir en grupo.*

El Movimiento Scout Católico opta por ***una educación liberadora del hombre y transformadora de la sociedad,*** *desarrollando las posibilidades de cada muchacho y muchacha que adhiere voluntariamente a nuestro movimiento, gracias a:*

— Una Ley y una Promesa;

— Una educación por la acción;

— Una vida en pequeños grupos de coeducación que incluye, con la ayuda de los adultos que les aconsejan, el descubrimiento y la formación en la autogestión de cara al desarrollo del carácter, a la adquisición de capacidades y a la confianza en sí mismo, al sentido del servicio y a la actitud tanto para cooperar como para dirigir;

— Programas progresivos y atrayentes de actividades basadas en los centros de interés de los participantes, que incluyen juegos, técnicas útiles y la aceptación de servicios a la comunidad; estas actividades tienen lugar preferentemente al aire libre, en contacto con la naturaleza.

El Movimiento Scout Católico, con independencia de todo partido político y sin identificarse con ninguna ideología, educa a los muchachos y muchachas desarrollando su modo de entender y vivir la vida que los enraiza más en su pueblo, les da un espíritu crítico frente a la realidad social y los compromete a tomar sus responsabilidades para la consecución de una sociedad mejor y más justa. La vida en el seno de los grupos, la organización y la distribución de las responsabilidades y la hermandad entre los scouts y guías de todos los países, razas y credos los preparar ya activamente para ello.

El Movimiento Scout Católico, como movimiento de educación integral, se propone la educación del sentido religioso del hombre, que le integra con más fuerza en el mundo en que vive y le ayuda a transformarlo, abriéndolo a su dimensión transcendente y encaminándolo hacia las comunidades de fe. Realiza este cometido desde la fe en Jesucristo vivida como una continua búsqueda y descubrimiento, el anuncio de Jesucristo en la vida scout, en el espíritu de las Bienaventuranzas y de la Ley Scout, en comunión con la Iglesia Católica y en el compromiso de ser hoy Pueblo de los que creen en Jesús, testigos del Reino entre los hombres de nuestro tiempo.

Es responsabilidad de todos, y sobre todo de los adultos, jefes y consiliarios, acoger y respetar la fe de cada muchacho y muchacha, crear las condiciones para que ésta pueda desarrollarse, acompañar la búsqueda y descubrimiento personales y suscitar las comunidades de paso donde el Evangelio pueda ser realidad.

PROTAGONISMO DE LOS PIONEROS

Pero, ¿cómo ayudar a estos adolescentes a descubrir este "estilo de vida"? ¿Cómo ayudarles a que lo hagan suyo? ¿Cómo ayudarles a llevarlo a la práctica?

En primer lugar lanzándoles la propuesta del **Pionerismo.**

¿Qué es la propuesta del Pionerismo?

— La presentación de la Ley como propuesta de valores.
— La Promesa como compromiso de vida a partir de un proyecto personal.

LEY DEL ESCULTISMO

El scout es digno de confianza.

El scout es responsable con lo que se compromete y consecuente con lo que piensa.

El scout es constructor de un mundo más perfecto.

El scout es solidario con los hombres más necesitados y se compromete con ellos.

El scout respeta profundamente a las personas que comparten con él el mundo.

El scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege.

El scout no hace las cosas a medias.

El scout supera las dificultades con alegría.

El scout es económico, trabajador y cuidadoso de los bienes.

El scout es sano.

TEXTO OFICIAL DE LA PROMESA

Por mi honor y con la ayuda de Dios me comprometo:

A hacer cuanto de mí dependa por cumplir mis deberes como cristiano y para con mi país.

A ayudar al prójimo en toda circunstancia.

A observar la Ley Scout.

Este texto puede adaptarse, respecto los puntos esenciales, a la forma de expresarse de cada Pionero/a. **Debe ser un texto vivencial más que formal.**

Mediante este primer compromiso se trata de integrar elementos que aparentemente pueden parecer contradictorios. Entre lo que el Pionero/a siente a sus 15 años y lo que el Escultismo les ofrece al final de esta etapa.

En una salida hacia adelante; es el progreso personal que, en los tres años de pionerismo puede conseguir el chico/a que se compromete seriamente. Es entonces, al final de la etapa, cuando nos damos cuenta, que lo contradictorio se descubre como complementario.

INICIO DE LA ETAPA	FINAL DE LA ETAPA
Valores y necesidades que el Pionero/a experimenta en sí mismo.	Valores que el escultismo propone como complementarios a los que siente el Pionero/a.
—Afirmación de la personalidad. Realización personal.	—Opción por los otros, espíritu de servicio.
—Conocer el propio cuerpo.	—Respetar al otro sexo.
—Necesidad de libertad.	—Utilizarla para ser responsable.
—Análisis de la realidad en toda su crudeza.	—Apertura a la trascendencia como superación de la realidad.
—Necesidad de juzgar a los adultos, y al prójimo en general.	—Confiar en los demás.
—Sentido práctico, utilidad.	—Gratuidad, sentido humanista.
—Calor afectivo centrado en la Unidad.	—Participación activa en la sociedad.
—Valentía, sinceridad, testimonio, intransigente.	—Espíritu de diálogo, apertura al otro, tolerancia.
—Alegría bulliciosa, espíritu de fiesta.	—Felicidad, compromiso, alegría serena.
—Activismo, ejercicio físico.	—Reflexión, interiorización.

Es de la conjunción de estos factores de donde brota ese "estilo pionero". Y como todos hemos aprendido a andar andando, la mejor manera de aprender a ser Pionero es comenzar a serlo mediante el compromiso: la promesa, de la que hablaremos más adelante.

Y éste es el papel del animador/a del grupo de Pioneros/as:

— Descubrir un sentido a la vida a través de la Ley y de la Promesa.
— Llenarse con este descubrimiento.
— Hacerlo propio.
— Llevarlo a la práctica.

¿COMO CONSEGUIRLO?

Para conseguirlo hace falta un medio institucional flexible y propicio, donde los chicos y las chicas se sientan protagonistas de su gestión, de la que ellos según su edad puedan llevar a cabo.

A la edad de Pioneros, de 14 a 16 años, tienen muchísimas posibilidades, son ellos los que deben elegirlas, si el ambiente es de suficiente distensión y confianza elegirán lo que necesiten para su crecimiento interno y externo. El papel del adulto: es encauzar, buscar la parte educativa, ir un poco más lejos, principalmente fomentar ese clima, donde nazca la motivación.

No es haciendo propuestas concretas, como se motiva a un adolescente, sino lanzando interrogantes, cuestionando en el momento oportuno, con los ojos puestos en el ambiente y en el corazón de cada chico y chica de la Unidad.

Es pensando en ellos; no en las empresas que les hubiese gustado hacer a los adultos, y no pudieron vivir en su momento. Es procurando un clima de acogida y no de ideas concretas. El clima, como la buena tierra, favorecerá el nacimiento de las propuestas interesantes.

PAPEL DEL ANIMADOR/RESPONSABLE

¿Qué es un clima de acogida?

Calidad humana

Es el que forma un equipo de adultos jóvenes cuando su relación personal y de grupo con los adolescentes chicos o chicas, permite: aclarar conflictos emocionales entre ellos, proporcionar ayuda al que se encuentra en un callejón sin salida. Dar un toque de humor a problemas que desaniman.

Es teniendo presente el progreso de cada Pionero o Pionera, poder hablar de ello con confianza y amistad.

Es cuestión de calidad humana; saber observar, saber esperar.

También de calidad técnica, recursos de dinámica, de animación de grupos.

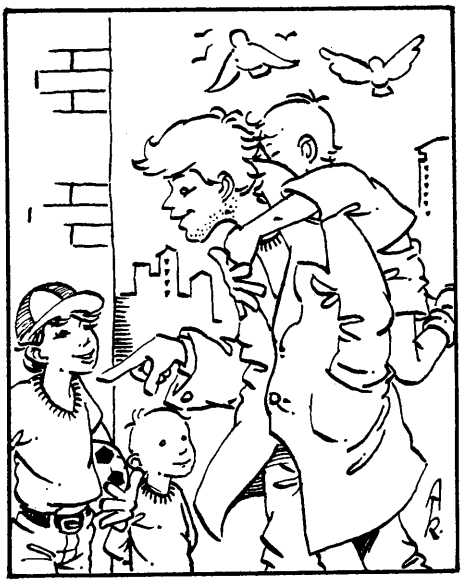
Saber cómo aplicar el método a cierta edad. No con un sistema directivo, sino democrático, procurando que los chicos y las chicas lo hagan suyo.

Normalmente, si han estado en las otras etapas, ya conocen los mecanismos esenciales, sólo falta que lo adopten a su medida.

El equipo de animadores debe estar lo suficientemente próximo como para inspirar confianza íntima y ser lo suficientemente maduro para poder ser objetivo y no dejarse arrastrar por la dinámica afectiva del grupo. Decimos ARRASTRAR porque es muy distinto de SEGUIR.

Consideramos que un responsable de la Unidad se ha dejado arrastrar cuando ha quedado incluido en la dinámica del juego afectivo del grupo. Cuando se siente personalmente implicado en una relación afectiva de pareja con algún miembro del grupo de Pioneros o Pioneras. Por más serio que le parezca.

Entonces dejas de ser el educador o educadora para ser el igual. El papel del responsable ha quedado vacío de contenido.



Sintetizando el papel del equipo de responsables de la Unidad señalaremos los siguientes puntos como los más importantes:

— Dar ejemplo de equipo de trabajo dinámico y coherente con los valores del Escultismo.

— Estar abiertos a la sociedad para conocer y poder utilizar las realizaciones sociales positivas y criticar los aspectos negativos.

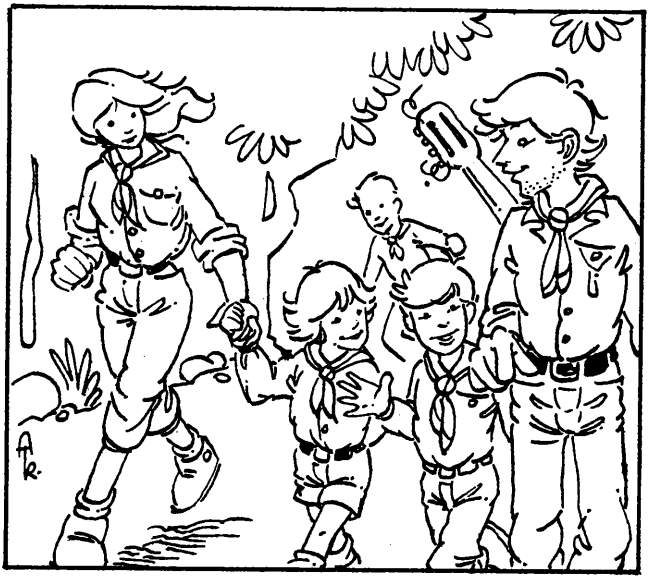
— Conocer y saber utilizar las técnicas necesarias de animación de grupos y la metodología propia de la edad.

— Crear un clima de modernidad, distensión, confianza y equilibrio en el grupo, poder hablar de los problemas que preocupan, para que las relaciones afectivas entre chicos y chicas no sean motivo de maduración de la personalidad.

— Saber cuestionar a los adolescentes para que aprendan a mirar a su alrededor con espíritu crítico. Ayudándoles a dar un paso más, pueden salir las propuestas de actividades realmente interesantes para ellos.

— Ayudar a plantear el progreso personal, y valorar los avances logrados.

— Sostener y acompañar en los momentos de desinterés y apatía, buscar conjuntamente una salida positiva.



PERFIL DEL RESPONSABLE DE LA UNIDAD

Por todo lo señalado se desprende que la persona responsable de la Unidad Pioneros no es un joven que acaba de salir de la Ruta, ni mucho menos de Pioneros. Pero tampoco un adulto demasiado alejado de los problemas y la realidad vivida por estos jóvenes. Por ello es conveniente que tenga no menos de 21 años, ni más de 30-35 años.

EL EQUIPO DE RESPONSABLES: EL KRAAL PIONERO

No hay que olvidar que si bien la persona responsable de la Unidad, es necesario que, para la buena marcha de la misma, sea una persona madura, no es la única a tener responsabilidad.

Siguiendo el método scout, es un equipo el responsable de la marcha de la unidad, conjuntamente con los Pioneros y Pioneras pero con otra dimensión.

El equipo puede estar formado por 3 o 4 personas en función del número de chicos y chicas. Teniendo presente la opción coeducativa de MSC debe ser mixto y todos sus miembros deben tener una formación básica adecuada a su tarea de educadores de adolescentes.

El equipo de responsables, lógicamente, forma parte del Kraal o Equipo de Animadores del Grupo Scout. Este será su primer medio de formación, donde podrá valorar, con la ayuda y experiencia de los "veteranos", el progreso del Equipo y el de la Unidad.

Es el responsable del grupo scout el que le facilitará el acceso a la Formación Permanente general y específica que realiza el equipo de la Asociación Diocesana, Interdiocesana y la general de MSC.

EL GRUPO SCOUT Y LA ASOCIACION

La Unidad de Pioneros no es un barco que navega sin rumbo en un

mar desconocido. Forma parte de la "flota" del Grupo Scout. Navega por el mar de la educación en el Escultismo.

Quiere esto decir que educar Pioneros es educar dentro de un proceso general: El escultismo de MSC; con una metodología concreta para esta edad: PIONERISMO, dentro de un Grupo Scout con una idiosincracia característica que va a depender del pueblo, barrio o ciudad donde está enclavado, de la procedencia por tanto de los muchachos y muchachas (clase social), de la proporción chicos/as, del número de los mismos, de la relación entre ellos mismos marcada por la procedencia (son de barrio, pertenecen a la parroquia, del mismo colegio...), etc.

El Grupo Scout debe tener presente, por tanto, un Proyecto Educativo en función de éstas y muchas variables que harán aplicar el método de una u otra forma, incidiendo en unos aspectos o en otros, de tal forma que al final del proceso se hayan obtenido los mejores resultados.

Es el Grupo Scout, como hemos mencionado anteriormente, el primer "formador" y el primer punto de referencia y apoyo para desarrollar nuestra tarea de educadores. Sirve también de puente para llevar a cabo tareas de coordinación e intercambio con otros grupos o unidades, o de formación a través de la Asociación diocesana gracias a sus vinculaciones a nivel local, Interdiocesano, Estatal o Internacional.

Y es la célula básica que constituye la llamada fraternidad scout universal.

Creemos un escultismo nuevo
que no deje de acoger como lo hizo el primer día.
Que nadie se sienta solo en la ciudad.

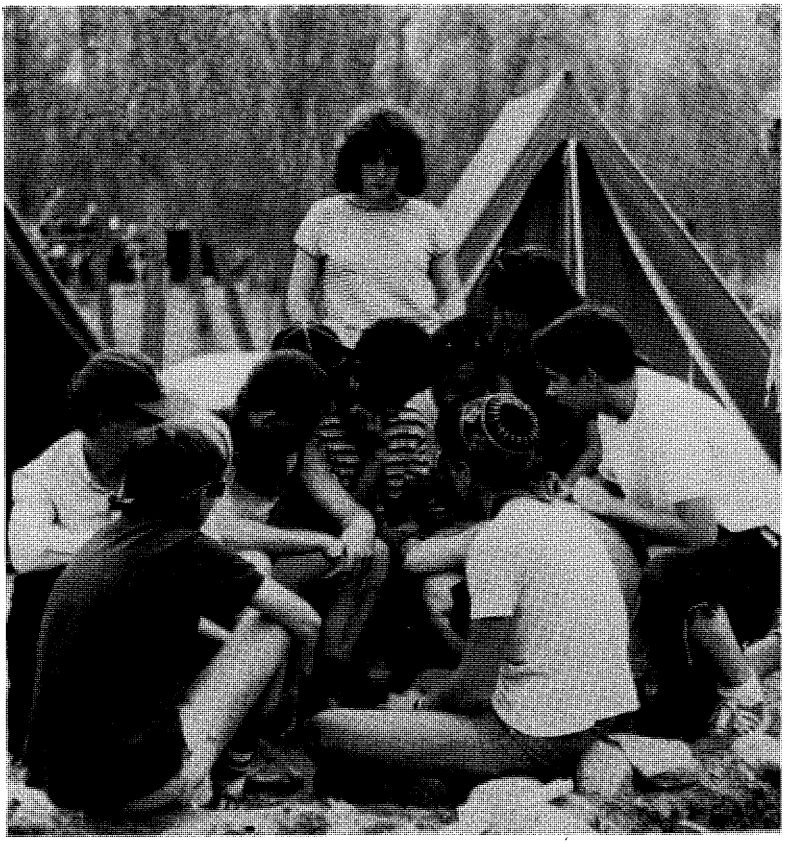
Inventemos comunidades tan nuevas y tan fuertes
que cada una sea una iglesia viva y gozosa,
cuyo encuentro no acabe nunca
para que el Otro, venga de donde venga,
se sienta reconocido y amado por sí mismo.

Enlacemos nuestras manos
para que se vengan abajo todas las fronteras.

Démonos una nueva cita.
Ya es hora, el alba llega.
Algo nuevo está naciendo en el universo.

("Baden-Powell, hoy")

2. OBJETIVOS



OBJETIVOS DEL PIONERISMO-MSC

Llegados a este punto, inevitablemente hay que preguntarse: pero, concretamente ¿cuál es la finalidad última del Pionerismo? ¿cuáles son los objetivos que se plantean en función de las opciones básicas del MSC? ¿qué es lo que queremos conseguir con "esta educación"?

CHEGAREMOS

A traveso das corredoiras
e dos camiños,
a traveso das rúas
e das cidades,
a traveso das nubes,
do ceo
e máis do mar,
andando
e cantando
chegaremos.

Chegaremos lonxe
coa ledicia na ollada,
coa pureza nas maos.
Chegaremos lonxe
andando con pe seguro,
cantando
con voz rexa.

Sorriremos cantando.
Cantando
sorriremos
ao noso traballo
a traveso dos séculos.

Andando e cantando.
Cantando,
andando
chegaremos.

LLEGAREMOS

A través de los senderos
y de los caminos,
a través de las calles
y de las ciudades,
a través de las nubes,
del cielo
y también del mar,
andando
y cantando
llegaremos.

Llegaremos lejos
con la alegría en la mirada,
con la pureza en las manos.
Llegaremos lejos
andando con pie seguro,
cantando
con voz firme.

Sonreiremos cantando.
Cantando
sonreiremos
a nuestro trabajo
a través de los siglos.

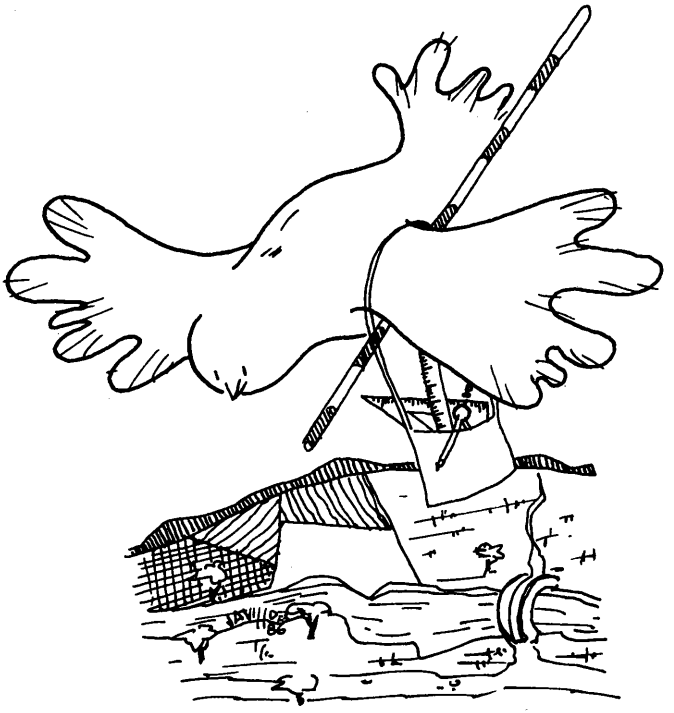
Andando y cantando.
Cantando,
andando
llegaremos.

Lois Dieguez

En el cuadro siguiente se xponen los **objetivos generales** de la Rama Pioneros, en relación con las cinco áreas de progreso del Esculismo y con las Finalidades Generales de todo el proceso educativo scout. Para una mayor profundización en este tema de los objetivos educativos de la Rama remitimos a la publicación **"Nuestra Meta"**, dentro de la colección de "Fichas Técnicas Rama", de MSC (1986).

Areas	FINALIDADES GENERALES DEL PROCESO EDUCATIVO	OBJETIVOS GENERALES DE LA RAMA PIONEROS/AS
HABILIDAD MANUAL	• Desarrollo y potenciación de la creatividad. • Utilización de recursos técnicos y naturales respetando el equilibrio biológico.	• Utilizar sus habilidades técnico manuales. • Realizar una labor útil y creativa al estilo scout.
FORMACION DEL CARACTER	• Alcanzar una autonomía personal. • Aceptación de sí mismo. • Saber convivir de forma no agresiva ni competitiva. • Configurar su propia escala de valores.	• Sintetizar la realidad. • Aceptarse a sí mismo y aceptar a los demás. • Trabajar en equipo haciéndose responsable de su trabajo. Tomar iniciativas. • Poner sus especialidades al servicio de los demás.
SALUD Y DESARROLLO CORPORAL	• Conocer. • Desarrollar. • Mantener. ...El equilibrio físico natural del cuerpo	• Afianzamiento de sus posibilidades físicas. • Conocer, comprender y aceptar la evolución de su propia sexualidad. • Descubrir las bellezas de las cosas a través de los sentidos. • Cuidar su cuerpo y controlar los propios impulsos.
SERVICIO A LOS DEMAS	• Fomentar el sentimiento de solidaridad. • Trabajar por el bien común. • Cuidar y mejorar el entorno. • Conocer e identificarse con su propia cultura y entorno. • Abrirse a otras culturas y realidades distintas.	• Compartir lo que se es y lo que se tiene. • Participar en la vida de la comunidad. • Vivir los valores democráticos a través del juego propio de la unidad. • Valorar la realidad descubierta y ampliar el campo de conocimientos sobre el entorno. • Analizar e identificarse con el entorno cultural del barrio, ciudad, país. • Abrirse a otras formas de cultura.
SENTIDO DE DIOS	• Aceptación y vivencia de los valores cristianos. • Identificación con la figura de Jesús. • Sentirse comunidad cristiana.	• Plantearse su actitud ante la fe; sus inquietudes y dudas religiosas. • Aceptar y comprender la figura Jesús; descubrirle en los acontecimentos solidarios. • Vivir los valores cristianos. • Buscar en el Evangelio el sentido de la vida. • Acercamiento a su comunidad cristiana, reflexionar comunitariamente.

3. EL METODO



El método "Pioneros-MSC" que vamos a tratar de dibujar a lo largo de este apartado, no es algo concreto, ya estipulado y cerrado de donde uno no puede alejarse; pero sí es la sistematización de una serie de elementos a través de los cuales se puede desenvolver el proceso educativo llamado "Pionerismo-MSC" y que creemos es fundamental tener en cuenta a la hora de plantearse un trabajo serio, eficaz y coherente con los Pioneros y Pioneras.

Así pues, hemos querido tener presentes los **elementos institucionales,** que son todos aquellos que tienen entidad propia y que existen como base sustentadora del juego democrático de la Unidad. Los **elementos operativos** que serían actividades concretas encaminadas a un fin y que varían continuamente. Y también, cómo no, abordaremos el **marco de actuación** en el cual tiene lugar el desarrollo del "ser" y "hacer" del Pionerismo.

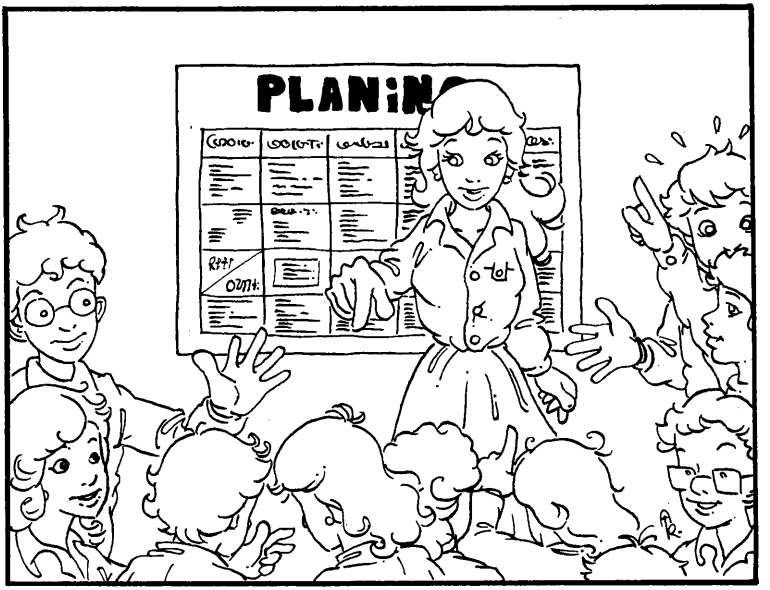
ELEMENTOS INSTITUCIONALES

• LA UNIDAD PIONEROS/AS

Es el conjunto de Pioneros y Pioneras de un mismo grupo, constituido por los scouts o rangers que acaban de pasar a la Rama, los Pioneros de 2.° y 3.er año y los muchachos y muchachas que se incorporan a la Unidad y provienen de fuera del Escultismo.

Está constituida, idealmente, por un mínimo de 3 equipos y un máximo de 5, es decir entre 15-18 y 25-30 Pioneros/as entre los 14 y 16 años.

Es conveniente que el número de chicos y chicas esté más o menos equilibrado, (al menos el equilibrio se entendería en torno al 60/40% chicos/as o viceversa). Es en la Unidad donde tiene lugar más directamente la interrelación chico-chica ya que es un núcleo menos restringido que lo que puede ser el equipo (5 o 6 personas) por lo mismo que se presta más al juego afectivo entre chicos y chicas.



En la Unidad, como es lógico, cada uno tiene su peculiar forma de ser y entender las cosas y precisamente lo que tratamos de hacer es llevar a cabo aquello de que "cada uno es cada uno, pero todos somos uno" y este "ser uno" es lo que entendemos por un cierto **estilo** según el cual:

— Todos toman parte de las decisiones que afectan a la vida de la Unidad o de su equipo (elección de la empresa, actividades diversas...).

— Todos toman parte activa en la realización de aquello que entre todos se ha decidido.

— Todos participan en la reflexión sobre la marcha de la unidad y de la empresa (Consejo de Ley o de Revisión) y profundizan en su progreso personal y comunitario).

- **EL EQUIPO**

Es la célula básica del funcionamiento de la Unidad y por lo tanto tiene un valor primordial, ya que es el que vitaliza la Unidad, la "construye" y crea un estilo dentro de la misma.

No es un nuevo elemento organizativo y burocratico. Es el núcleo donde se desarrollan al máximo las potencialidades y actitudes de cada uno y donde tiene sentido hablar de trabajo cooperativo y de responsabilidad de todos y cada uno de los Pioneros y Pioneras. Por ello ha de procurarse que el equipo tenga vida interna que ha de ser potenciada a través del desarrollo de actividades autónomas: actividades de equipo.

El equipo es un grupo de 5 o 6 Pioneros/as en el que ha de cuidarse la composición equilibrada de los mismos, procurando que sean mixtos y con Pioneros/as de distinto nivel de progreso.

El equipo es, en esencia, autogestionario y establece dentro de sí dos tipos de responsabilidades:

— **De Gestión:** coordinador o jefe de equipo, tesorero, secretario...

— **Técnicas:** fotógrafo, encargado de material, cocinero...

Los equipos pueden ser fijos o móviles.

• **Equipos fijos**

Están integrados por los mismos chicos y chicas a lo largo de todo el año. Se forman al comenzar el curso, de acuerdo con toda la Unidad, normalmente según relaciones de amistad o conocimiento.

El coordinador o jefe de Equipo es elegido por sus miembros y suele ser fijo también, aunque puede darse el caso de que se cambie a cada empresa. En este caso el animador tiene un papel de gran importancia pues puede sugerir la necesidad o no de este cambio en función de las características del muchacho/a que desarrolla dicha responsabilidad ¿es realmente buen gestor? ¿es líder? ¿es bien aceptado? ¿responde a las exigencias y necesidades del resto del equipo? etc.

Son funciones del coordinador o jefe de equipo:

1. **Coordinar** el funcionamiento de equipo.
2. **Animar** la vida del equipo.
3. **Representar** al equipo en el Consejo de Unidad.

Cada equipo se responsabiliza de una tarea concreta dentro de cada empresa:

— El equipo de Alberto prepara los juegos para la fiesta de los niños...

— El equipo de Julia prepara la merienda...

— El equipo de Susana prepara la ambientación musical y las danzas...

— El equipo de Pascual prepara el decorado del escenario principal y la iluminación...

- **Equipos móviles**

La duración de un equipo móvil es igual a la de una Empresa. Están integrados por chicos/as distintos en cada Empresa y se agrupan según sus aficiones o según lo que más les gusta hacer.

En este caso el responsable del equipo será el chico o chica que esté más capacitado/a para el desarrollo del trabajo a realizar y su función será la de coordinarlo y conectarlo o servir de puente con el Consejo de Empresa.

— Luis, Marisa y Sandra formarán el equipo encargado de redactar el guión para el montaje audiovisual.

— Mónica, Sergio, Pablo y Lourdes constituirán el equipo de grabación.

— Andoni, que es un gran fotógrafo, será el jefe del equipo encargado de "fotografía e imagen".

El hecho de que los equipos sean fijos o móviles dependerá del número de gente que haya en la Unidad, de las relaciones de amistad y de los intereses y necesidades concretos de los chicos y chicas.

Tanto en un caso, como en el otro, el equipo establece los cargos necesarios o convenientes para facilitar la participación de sus miembros en la vida del equipo y para el mejor funcionamiento del mismo.

El equipo se reúne periódicamente (una vez por semana o cada 15 días) en función del cometido que tenga, para trabajar la parte de la empresa que le corresponde y para:

— Ir revisando cómo se realizan todas y cada una de las misiones encomendadas.

— Descubrir el Evangelio en común.

— Analizar el progreso personal.

Estas reuniones se hacen constar en el planing de la empresa para ver en todo momento qué hace y dónde se encuentra cada uno de los equipos.

Al margen de las actividades propias de la empresa, el equipo hace también aquellas actividades que responden a los intereses concretos de sus miembros: salidas y acampadas, forums sobre temas de interés común, festivales, conciertos, cine, teatro, exposiciones...

Cuando se realicen salidas o acampadas, éstas deberán estar programadas y aprobadas por el Consejo de Unidad.

EL NACIMIENTO DEL EQUIPO

UN EQUIPO NO SE CREA POR CASUALIDAD

El equipo puede nacer de un grupo de compañeros que se conozcan o vivan cerca, de un proyecto común, o simplemente de la voluntad de algunos chicos y chicas de vivir juntos como pioneros.

El equipo escogerá un responsable entre sus miembros, un muchacho o muchacha más capacitado/a para ayudar a los demás a dirigirse por sí mismos, para dar órdenes.

Dentro del equipo cada cual tiene su rol bien definido. No sólo porque se decide hacer un equipo, éste ya va a existir. Habrá semanas de enfrentamiento, de incomprensión, períodos de indiferencia antes que tú y tus amigos comprendáis que la vida comunitaria es otra cosa que ir juntos en el mismo vagón de un tren.

Un compromiso, o una celebración de la vida del equipo puede marcar el momento en que éste empieza realmente a existir.

LA CELEBRACION DEL EQUIPO

Para hacer más solemne el nacimiento de un equipo o su renacimiento tras una crisis. Esta celebración manifiesta la decisión de los jóvenes de ayudarse entre ellos para un mejor funcionamiento.

El fondo:

El inicio del equipo como tal, es una ocasión de reflexión para los miembros que lo forman, así como una manera de empezar a conocer al resto de la Unidad. No se trata sólo de una presentación a nivel individual sino a nivel colectivo. No hay ningún rito inmutable sino que la forma de éste variará según la personalidad del equipo.

Entre todos debéis esforzaros en encontrar un tema que refleje bien vuestros gustos y vuestras aspiraciones.

El tema podría ser:

- Un hombre como referencia, Foucauld, Kennedy, Juan XXIII, etc. escogido en función de su persona o de su obra.

• Un país: la India, Canadá, Israel, etc., puede escogerse por el ejemplo que representa o por su simpatía, con motivo de algún viaje realizado...

• Una obra: un muro o valla, una nueva carretera; una ermita... Se escoge porque se participa de ella, porque se admira o porque tras su realización se rinde un homenaje a los hombres que la han creado.

• Un elemento natural: el pan, el agua, el fuego, la mar, el bosque... Se escoge por su belleza, su valor simbólico o por la forma en que lo hemos conocido.

La forma:

Una vez escogido el tema se trata de buscar diversas ilustraciones que permitan a cada uno expresarse mejor. Estas ilustraciones pueden ser:

• Un texto: ya sea escrito o escogido por los pioneros.

• Una canción: cantada por una sola persona o por todo el grupo.

• Un lugar: hay muchos lugares importantes que expresan muchas cosas por sí mismos.

• Una demostración: que permitirá al equipo salir de las simples palabras y entrar en lo concreto. Pueden recordarse las circunstancias de la creación del equipo así como algunas aventuras vividas por los chicos. La forma de llevar a cabo esta demostración puede ser alegre, simpática, pero se tratarán de evitar los comentarios de mal gusto. El tema escogido por el equipo puede, asimismo, compartirse con comentarios del Evangelio.

La iniciación propiamente dicha.

El responsable del equipo se dirigirá a los jóvenes y les dirá: hemos organizado esta velada para conocernos todos un poco mejor. Ahora somos cinco Pioneros/Pioneras que hemos decidido formar un equipo para vivir mejor nuestra promesa scout. Ponemos nuestro equipo al servicio de la Unidad y las empresas.

El responsable de la unidad dirá: "¿Sabéis lo que es un verdadero equipo de pioneros?".

Los chicos del equipo uno tras otro recordarán las principales características de un verdadero equipo de pioneros: la alegría de vivir, la capacitación, el compartir, la apertura, el desarrollo de cada uno, la alegría de hacer cosas juntos y estar juntos...

El responsable de la Unidad y el Consiliario, completan todo aquello que pueda haberse olvidado. Después el responsable de la Unidad concluye: acogemos con gran alegría la creación de vuestro equipo, y su entrada en nuestra Unidad. Le deseamos felicidad y una larga vida.

LA BANDA DE LOS 7, PARA HACER FUNCIONAR BIEN EL EQUIPO CADA CUAL SU PAPEL

El/la jefe del equipo

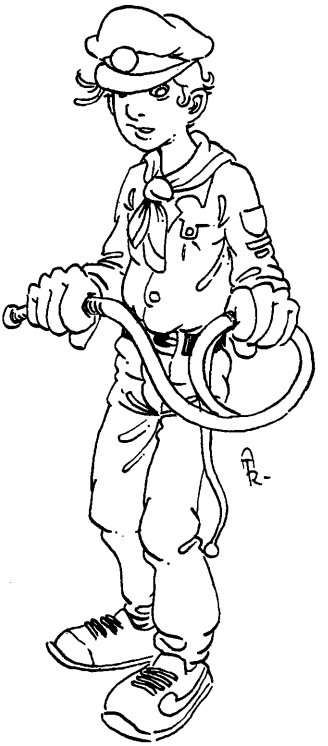
Es un puesto clave dentro del funcionamiento del equipo. Siendo jefe de equipo le ayudarás a tener vida propia, un espíritu, un estilo. Tu papel no es fácil. No se trata de jugar al gran sabio ni al supervisor de todos. Todos los miembros del equipo son responsables de la acción que vas a emprender en el campamento, y tu misión (o tu papel) consiste, pues, en ayudar a los demás a ser responsables. Tú velas por el clima de amistad dentro del equipo. Gracias al contacto que tendrás con cada uno de los miembros del equipo podrás:

— Ayudar al equipo a que sus proyectos salgan adelante.

— Ayudar a cada miembro a progresar.

Durante el campamento organiza también, como todos los meses, consejos de equipo para tratar sobre el rol y las acciones de cada uno de los miembros.

Tú representarás, también, a tu equipo en el Consejo de los jefes de equipo para hacer pros-



perar la Empresa. Dando lugar a esta estructura de equipos de consejos, de roles para cada uno, permitirás a tus compañeros expresarse y participar activamente en la empresa, haciendo de ella una verdadera democracia.

El guía-ecologista

Tu rol empieza antes del campamento. Habrás participado en la elección del lugar, del itinerario, habrás previsto los medios de transporte, etc... Cuando lleguéis al lugar del campamento tomarás a tu cargo la organización de las instalaciones y dirigirás su realización.

Velarás por la limpeza del rincón que ocupa tu equipo y del resto del campamento. Antes del campamento comprarás los mapas que te permitirán estudiar el terreno y marcharás ya con un mínimo de conocimientos y orientaciones para poder guiar el equipo: lectura del mapa, utilización de la brújula, etc...

Además de la posibilidad de abandonar las carreteras nacionales, el conocimiento del terreno te permitirá descubrir la naturaleza y echar un vistazo a un pequeño rincón del planeta.

El artista

Serás el responsable de animar las veladas, los fuegos de campamento, etc., para que sean de relax o más serias... Antes del campamento prepararás ya una forma de expresión visual (diapositivas, decorados, mimo...) y sonora (música, textos...). Si las veladas van a tener lugar con toda la Unidad las organizarás junto con los

artistas de otros equipos. Deberás animar el ambiente del campamento cuando la moral del equipo decaiga.

El intendente

Una tarea apasionante, un verdadero trabajo de pionero. De la alimentación depende la forma y el buen entendimiento. Comer cualquier cosa, no resuelve el problema de la alimentación. Ya sea en campamento fijo o itinerante tus compañeros y tú tenéis necesidad de una verdadera alimentación. Todo depende pues de ti, de tu capacidad, de los menús que habrás realizado antes del campamento, etc. Esto puedes hacerlo con los otros intendentes de los otros equipos, según la organización de la Unidad.

Junto con el guía podéis preveer un rincón para la cocina, limpio y funcional. Tú también eres el responsable de la compra de los alimentos y de la confección de los menús.

El responsable del material

Un material bien conservado y en buen estado, es la mitad del éxito de la acción de un equipo así como el bienestar del campamento y la eficacia para la acción.

Preparando un material necesario, suficiente y bien conservado, participarás en el éxito de la Empresa. Prevé también junto con el administrador-tesorero, un maletín para la conservación del material, así como la renovación del mismo. Organizarás también la forma de transportar el material al campamento. Serás el responsable de todo el material y es importante que busques un lugar para guardarlo. ¡No olvides el botiquín!

El administrador-tesorero

Tu tarea es la de administrar las finanzas del equipo repartidas por el Consejo de Empresa antes del campamento.

Tu primer deber de contable es el de preocuparte del presupuesto. Marchar a tientas es caer en el déficit.

— Antes de cada gasto, el responsable que lo prevé, intendente, responsable del material, etc... debe prevenirte. Si el gasto supera las previsiones, el Consejo del Equipo, fijará la prioridad de los gastos.

— Compra un librito de contabilidad. A la izquierda indicas las "entradas" de dinero, a la derecha los gastos de cada día del campamento.

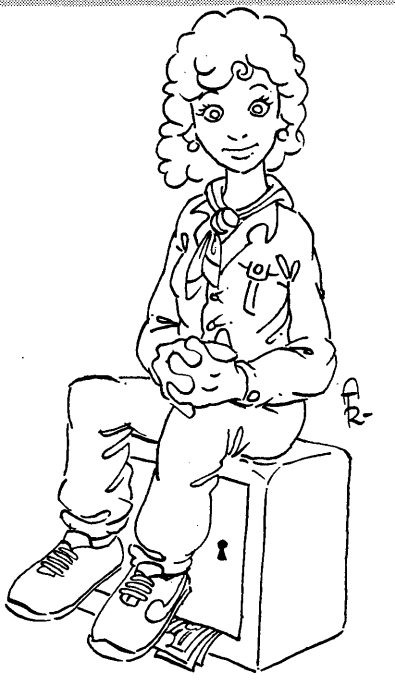
— A cada gasto debe corresponder una factura o un ficha de caja.

Cada día de campamento remitirás las facturas a tu libro de cuentas y verificarás si los gastos corresponden con las previ-

siones. Si estos superan el presupuesto alertarás al jefe de equipo.

El periodista-relaciones públicas

Los testimonios de la vida del equipo son fundamentales para que éste pueda luego reflexionar sobre sus vivencias y compartir sus acciones y sus sentimientos.



El periodista, pues, equipado con una cámara de fotos, un magnetofón o simplemente de un bolígrafo y un bloc de notas, será quien se encargue de esta difícil tarea.

Tú jugarás un papel importante en la encuesta preparada por el equipo, una encuesta puesta al día antes del campamento, sobre un tema preciso que será objeto de un reportaje particular.

A la vuelta del campamento esta encuesta será presentada a toda la Unidad, a los padres, etc... para sensibilizar a las demás personas de nuestros descubrimientos.

LA ASAMBLEA DE UNIDAD

Dentro del llamado juego democrático de la Unidad podemos decir que se dan los tres tipos de "poderes" jurídicos: legislativo, ejecutivo y judicial.

Es decir el que establece las normas o reglas del juego: legislativo; ejecutivo: lleva a cabo la tarea de dirigir la "ejecución" del proyecto, es el órgano de gestión y coordinación. Judicial: el que "juzga" cómo se ha desarrollado o ejecutado lo que se planificó y legisló.

Así pues, esta Asamblea de Unidad sería lo que podríamos decir el poder legislativo. En ella se elaboran las "reglas del juego". Igual que todo grupo de personas que se agrupan o viven en sociedad y que se proponen unos objetivos cualesquiera (convivir, trabajar, pasarlo bien, hacer deporte, ser ingeniero...), necesitan unas normas; de igual modo, las Unidades de Pioneros/as, necesitan unas reglas de juego de la unidad para alcanzar los objetivos propuestos. Sin embargo, a diferencia de las que frecuentemente nos impone la sociedad, las reglas de juego de la Unidad, han de ayudar a los Pioneros/as a ser hombres y mujeres:

— auténticos,

— críticos,

— solidarios,

— comprometidos,

— libres,

— abiertos,

— alegres,

— y que se aman.

Estas reglas de juego son formuladas por toda la Unidad y es lo que denominamos la "Constitución de la Unidad", según la cual se regirá la vida de la misma a lo largo de todo el curso y que será refrendada por todos y cada uno de los Pioneros y Pioneras con su firma.

EJEMPLO DE "CONSTITUCION" DE LA UNIDAD

A) PREAMBULO

Son objetivos prioritarios de esta Unidad:

— Hacer juntos lo que sabemos irrealizable por parte de uno solo.

— Poder discutir abiertamente de todo y con franqueza.

— Encontrarnos con otros jóvenes con nuestros mismos anhelos y abrirnos a los demás.

— Intentar comprendernos, apreciarnos más.

— Aprender a vivir con buen humor.

— Que todo sea de todos, pero cada cosa sea de alguien.

— Vivir en otra dimensión: compartida, responsable, de creación constante.

— Mantener el espíritu scout.

— Tratar de comprender el mensaje de Cristo y de expresar y compartir nuestra fe.

B) ARTICULOS

Art. 1.—Toda persona adherida a esta constitución es llamada a participar activamente en la vida de la Unidad.

Art. 2.—La actividad fundamental de la Unidad se desarrolla los sábados por la tarde de 4,30 h a 7,30 h. El local está a la disposición de la Unidad el resto de la semana de 6 a 8,30 h para todo lo que se necesite.

Art. 3.—Las salidas se preveerán con 15 días de anticipación una vez aprobadas por la asamblea, y serán organizadas por un Comité.

Art. 4.—Las responsabilidades de tesorería, material y en general aquéllas que sean consideradas básicas para el funcionamiento de la Unidad son asumidas por los Pioneros y Pioneras mismos.

Cada una de estas responsabilidades contará con un responsable general que se hará cargo de ellas.

Art. 5.—El extra-job es una actividad fundamental del grupo, en la cual todo el mundo participa permanentemente, sin esperar a tener necesidad de dinero. Los beneficios se distribuirán entre los equipos, reservando una cantidad para el fondo común de la Unidad, la cual será variable según las necesidades concretas de cada momento.

Por otro lado el dinero disponible estará siempre al servicio de aquellas necesidades de las cuales la Asamblea se haga solidaria.

Art. 6.—A cada equipo se le confiará una llave del local, de la que responderá el responsable del equipo.

Art. 7.—Tanto el interior como el exterior del local deberían ser sitios agradables y acogedores para todos. Todo el mundo es responsable de ello y se organizará oportunamente la limpieza y conservación periódica a cargo de los distintos grupos.

Art. 8.—Cada Pionero se siente responsable de la imagen externa de la Unidad.

Art. 9.—Todas las decisiones que afecten a la totalidad de la Unidad serán tomadas por la Asamblea, asimismo toda decisión de salir de la Unidad habrá de ser justificada convenientemente ante la Asamblea.

Art. 10.—Se acondicionará un lugar en el patio para los juegos y actividades movidas. No se hará dentro del local nada que pueda causar daños o desperfectos.

Art. 11.—Habrá un cartel de información a disposición de todos los equipos.

Art. 12.—El Consejo de Unidad se reunirá un sábado de cada 15 a primera hora de la tarde (4,30 h) y posteriormente informará a la Asamblea.

Art. 13.—Los animadores se adhieren a la totalidad de esta Constitución.

C) CONCLUSION

Esta Constitución ha sido elaborada y decidida por toda la Unidad.

En caso de desacuerdo es necesario referirse al artículo 9 de esta Constitución.

(Ver **ILLES, BUSQUEM UNA VIDA NOVA,** editado por MINYONS ESCOLTES I GUIES SAN JORDI, 1980).

La Asamblea de Unidad se reúne, normalmente al principio de cada curso, una vez que ya se ha comenzado a organizar la Unidad. Suele ser al final del primer trimestre. La componen la totalidad de los miembros de la Unidad y el kraal o equipo de Pioneros.

CONSEJO DE UNIDAD Y CONSEJO DE EMPRESA

Lo constituyen el kraal de pioneros y los coordinadores o jefes de equipo. Es el órgano de coordinación y gestión. Es el **ejecutivo.**

Sus funciones son:

- **Coordinar** el funcionamiento de los equipos, **animar** la vida de la Unidad y **representar** a la misma ante el grupo. Se reúne siempre que sea necesario tomar alguna decisión puntual que no haga reunirse a la Asamblea.

Cuando los asuntos a tratar en el Consejo de Unidad se refieran específicamente a la marcha de la empresa, éste recibe el nombre de **Consejo de Empresa:** es el coordinador de la marcha de la empresa. Se reúne al comienzo de cada empresa para concretar el trabajo a realizar por cada uno de los equipos, creación si fuese necesario, de comités, talleres..., es lo que se denomina elaboración del "planing".

A este respecto decía Baden-Powell: *"Difícilmente sería una exageración afirmar que los resultados obtenidos de un plan sistemático de trabajo tienen cuatro veces el valor de aquellos en que se han tomado las medidas al azar. Es bueno para el carácter de los muchachos enseñarles a planificar también su trabajo con anticipación; y así, al saber lo que se proponen, llegar a ser el doble de hábiles".*

Y también: *"Planifica tu trabajo, luego, trabaja en tu plan".*

EJEMPLO DE REUNION DEL CONSEJO DE EMPRESA

1. Al comienzo de la reunión, cada representante expone el trabajo realizado por su equipo.

2. El Consejo lo compara con el trabajo que se había previsto hacer y que puede estar escrito y colgado en un gran mural en el local. ("Planing").

3. Se valora la actuación de cada equipo y de cada uno de los miembros.

4. Se planifica el trabajo a realizar por cada uno de los equipos. Cada representante toma nota para comunicarlo después a los miembros de su equipo.

5. También es propio del Consejo de Empresa buscar a los expertos o técnicos, que puedan ser necesarios a lo largo de la empresa.

6. Prevé los gastos que se realizarán y piensa y valora los extrajob.

EJEMPLO DE PLANING

Al Consejo de Empresa no asisten, necesariamente, los jefes de equipo, sino que, en determinados casos, asisten los responsables o miembros de los comités o talleres si el asunto que ha de tratarse requiere su presencia.

Es el órgano encargado de ir resolviendo los distintos problemas de cualquier índole que van surgiendo a lo largo de la empresa.

EQUIPO RESPONSABLES				—Solicitar permisos.
EQUIPO D	—Presupuestos. —Instalaciones. —Exploración. —Descubierta.	—Hacer los presupuestos.	—Salida, exploración y contacto con la gente del país.	—Estudiar talaciones y cer una ma ta.
EQUIPO C	—Material.	—Hacer una lista del material de: —Cocina —Pionerismo —Acampada	—Localizar el material y presentar los presupuestos.	—Arreglar material.
EUIPO B	—Socorrismo. —Botiquín.	—Aprendizaje de técnicas de socorrismo.	—Idem.	—Idem.
EQUIPO A	—Menús. —Animación. —Liturgia.	—Preparar los menús. Presentar los presupuestos.	—Pensar la animación y la liturgia.	—Buscar m rial de cos bres, hist etc. del luga campament
		1.ª SEMANA	**2.ª SEMANA**	**3.ª SEMA**

—Convocar el Consejo de Empresa.	—Hacer una reunión de padres.		PUESTA EN COMUN	SALIDA
—Preparar la descubierta.	—Idem.	—Sacar los billetes.		
—Idem.	—Idem.	—Empaquetado de material.		
—Hacer una lista del material de la farmacia.				
—Preparar la celebración.	—Ciclostilar material de veladas y celebraciones. —Comprar alimentos.			
4.ª SEMANA	**5.ª SEMANA**	**6.ª SEMANA**		

CONSEJO DE LEY

También conocido como Consejo de Revisión, su misión es, precisamente, la de revisar la marcha y funcionamiento de la Unidad, tomando como referencia la Ley Scout y la Constitución de la Unidad. Se "juzga" (judicial) a la luz de estos dos elementos.

No es una reunión más, es un momento de una cierta trascendencia y goza de especial solemnidad ya que es el órgano de seguimiento de progreso personal y de la Unidad en función del trabajo realizado y de la actitud con la que se ha hecho.

En él participan todos los miembros de la Unidad y del kraal Pionero.

Es el momento ideal para reflexionar, analizar, criticar, compartir y orar juntos.

Se realiza una "revisión" personal de todos y cada uno de los aspectos más destacables de su actuación, de los equipos y de toda la Unidad.

Normalmente se reúne una vez al trimestre y suele coincidir con el final de la Empresa o cuando la marcha de la Unidad o los acontecimientos lo requieran.

En él se constatan los niveles de progreso alcanzado por cada Pionero/a y se decide el paso de Rama o no de los Pioneros/as que culminan su etapa y desean seguir en la Ruta.

COMO SE PREPARA EL CONSEJO DE LEY

1. Cada uno, individualmente, y antes de encontrarse con su Equipo, revisa:

— Su propia actuación a lo largo de toda la Empresa.

— Qué es lo que ha ido bien y qué es lo que no ha funcionado.

— La actuación de los otros miembros del Equipo.

2. A continuación cada Equipo revisa su actuación.

— ¿Se ha realizado el trabajo que nos habíamos propuesto?

— ¿Han participado todos en el trabajo realizado?

— ¿En qué hemos progresado individualmente y como Equipo?

— ¿Qué ha fallado en el conjunto del Grupo, y cómo podemos resolverlo?

3. Por último, se reúne toda la Unidad en Asamblea. Cada Equipo expone la reflexión realizada anteriormente.

Los responsables dan su punto de vista.

Todos tienen derecho a expresar su opinión, con espíritu constructivo y aceptando a los demás.

De la reflexión común saldrán las líneas de progreso de la Unidad y de cada uno de cara a futuras actividades.

A la vista de todo lo que no ha funcionado, y teniendo presentes las reglas del juego de la Unidad, ¿en qué hemos de progresar?

LOS TALLERES

Una vez realizado el planing de la Empresa en que se especifican, como veremos, las fechas y cometidos a realizar en los plazos estipulados, hay que tener en cuenta:

— Son actividades puntuales, de tipo técnico, que se organizan en función del tipo de Empresa elegido y de las necesidades surgidas para la realización de la misma.

— Sirven como preparación o capacitación para desarrollar determinadas actividades dentro de la Empresa.

Así por ejemplo, un taller de fotografía, es necesario en una Empresa en la que se pretende realizar una actividad de descubrimiento de una comarca determinada, para darla a conocer posteriormente mediante una exposición de fotografía comentada o un montaje audiovisual.

LOS COMITES

Al igual que los talleres, son puntuales, para una determinada tarea que en lugar de ser de tipo técnico, suele ser más bien de gestión.

Son opcionales y están constituidos por los encargados de cada equipo de una misión específica. Son por tanto comités interequipo. Por ejemplo, en la empresa anterior, de conocimiento de comarca, podría existir el "Comité de rutas", que estaría compuesto por un miembro de cada equipo que sepa qué zona le corresponde estudiar, o qué tipo de asunto (historia unos, otros folklore, otros flora, otros fauna, etc.).

Una vez terminada la misión para la que fueron creados, automáticamente se disuelven.

ELEMENTOS OPERATIVOS

LA EMPRESA

Podemos definirla como cualquier actividad que realiza la unidad de Pioneros para conseguir unos objetivos propuestos. Es el método de trabajo de los Pioneros/as y se basa en el esquema:

PROYECTO-ACCION-REVISION

No es una actividad cualquiera, ni algo que hay que hacer por hacer, es cada actividad de la Unidad, por corta que sea, elegida y asumida por todos, de acuerdo con una propuesta hecha por cada Pionero/a y después por cada Equipo, que es aceptada y realizada por todos los Pioneros/as.

LA DESCUBIERTA

Es la aproximación de una manera activa a la realidad.

En las salidas, campamentos y otras actividades que nos obligan a salir de nuestro círculo habitual, conectamos con otra gente y con muchas otras realidades. Todo lo que haga ampliar este círculo nos enriquecerá.

El Pionero/a necesita saber ir por el mundo con los ojos bien abiertos, estando atentos a lo que pasa a su alrededor.

Conocer y estar abierto es el primer paso para la descubierta: interesarnos, vivir con la gente, no creerse todo lo que se les dice, descubriéndolo por ellos mismos, interesándose por los porqués y hablando con otros chicos y chicas del grupo, sacando conclusiones, es lo que les hará crecer.

Como dice la Carta del Movimiento Scout Católico, el Escultismo, "trata de formar hombres y mujeres libres y críticos, capaces de transformar la comunidad o el país en el que viven". Y, lógicamente, es difícil transformar algo de lo que se desconoce su esencia, sus características y rasgos más sobresalientes.

Y por esto mismo, una descubierta no se puede improvisar, hemos de saber los objetivos que queremos conseguir, tener una mínima información previa y programarla. Una descubierta no puede ser un compendio de datos estadísticos o un esnobismo, o una actividad fría en la que aprendamos desde fuera. Una descubierta no puede dejarnos indiferentes.

ESTO ES UNA DESCUBIERTA

— Acércate a los hombres y los conocerás.

— Trabaja donde ellos trabajan y los comprenderás.

— Vive como ellos viven y los amarás.

Y éste ha de ser el estilo de nuestros Pioneros/as en las descubiertas. Y todo aquello que han descubierto no pueden quedárselo, han de ponerlo en común, compartirlo y reflexionarlo.

LA VIEJA

Siempre te recuerdo, vieja,
sentada junto al hogar,
acariciando la lumbre, la cadiera
y el pozal.

La tristeza de tus ojos
de tanto mirar
hijos que van hacia Francia
y otros hacia la ciudad.
Miguel dice que va bueno
y parió la del Julián.
Tú te quedas con tus muertos
rezándoles sin parar,
pensando que en esta vida
sólo se puede llorar.

Al cierzo de los otoños
vas a buscar
palabras desde la Francia
o desde la ciudad.
Miguel cayó del andamio
y parió la del Julián.

Tú, tus mitos y tus penas
cubren barbecho y erial,
cubren los viejos olivos
con tu densa soledad.

Siempre te recuerdo, vieja,
zurciendo la eternidad
con sus palabras menudas
ocultando la verdad.

Miguel murió del andamio
y los chicos del Julián
al final de aquel verano
volvieron a la ciudad.
A ti te enterramos pobre,
como debía pasar,
al lado de tu marido,
tus padres y el sacristán,
que loco por las campanas
se desguazó ante el altar.

Siempre te recuerdo, vieja,
nunca te podré olvidar,
eternamente paciente
sufriendo sin más ni más.

(J.A. LABORDETA)

El papel del animador en este caso ha de ser el saber sacar todo el fruto posible de esta reflexión y ha de tener, lógicamente, una serie de consecuencias educativas.

Las descubiertas pueden ser de distintos tipos, según la realidad a descubrir:

- del entorno natural o ecológico,
- del servicio cívico,
- del entorno social,
- del entorno cultural.

EL RAID

— Diario de marcha:

"Encontraré un camino, o si no me lo haré".
Guy de Larigudie

El raid es considerado como un instrumento más de la pedagogía activa, como parte de una metodología en la que el/la adolescente o el/la joven, toman parte decisiva porque la crean ellos mismos de forma continua, en la medida en que realizan los proyectos y tareas que se han propuesto.

Los objetivos educativos de todo raid podrían quedar aglutinados en torno a los siguientes puntos:

— Redescubrimiento y fomento del propio equilibrio personal.

— Desarrollo de garantía de la dimensión creativa del muchacho/a y del joven.

— Cultivo y dominio de la salud y el propio cuerpo.

— Descubrimiento del otro, del espíritu de solidaridad entre los demás y los hombres en general.

— Posibilitar elementos de descubrimiento del sentido de la propia existencia, de la dimensión trascendente en el hombre sea cual fuere su respectiva concreción.

Que de una forma más amplia podríamos englobar en tres tipos de objetivos:

— físico-técnicos,

— psico-sociales,

— ideológico-existenciales.

Y estos variarán en función de la modalidad de raid que elijamos, que a su vez, llega ya mediatizada por otras opciones educativas que tienen presente el momento que vive el muchacho y el grupo y sus perspectivas a corto y medio plazo.

FASES DE UN RAID

— *Preparación*

Ha de ser preparado por el muchacho en particular, por el equipo, por la unidad y por los animadores en equipo.

En función del tipo de raid elegido y de los objetivos propuestos, el muchacho/a debe clarificar qué es lo que él o ella pretende conseguir en el marco geográfico donde va a desarrollarse, con las actividades que prevé realizar y el material que necesitará para todo ello.

— *Realización*

Es la parte más importante, evidentemente, ya que es la que permite concretar y alcanzar los objetivos marcados y llevar a cabo las actividades pensadas durante la preparación.

— *Evaluación*

El raid no termina hasta que no es evaluado. En esta fase se atiende, principalmente, a los objetivos previamente establecidos, en función de los cuales se juzgan los resultados.

TIPOS DE RAID

Esencialmente los raids, hemos comentado, que podían ser individuales o por parejas, de 24 a 48 horas. Pero de entre estos contemplamos, todavía, la posibilidad de un **raid por equipos** (aunque éste no pueda ser considerado raid en su sentido puro) que puede resultar muy interesante de cara a la consolidación de los equipos. O bien, si la finalidad del raid no es tanto la reflexión individual como la discusión de unas cuantas cuestiones de la unidad o bien de un tema general sobre el que interese profundizar.

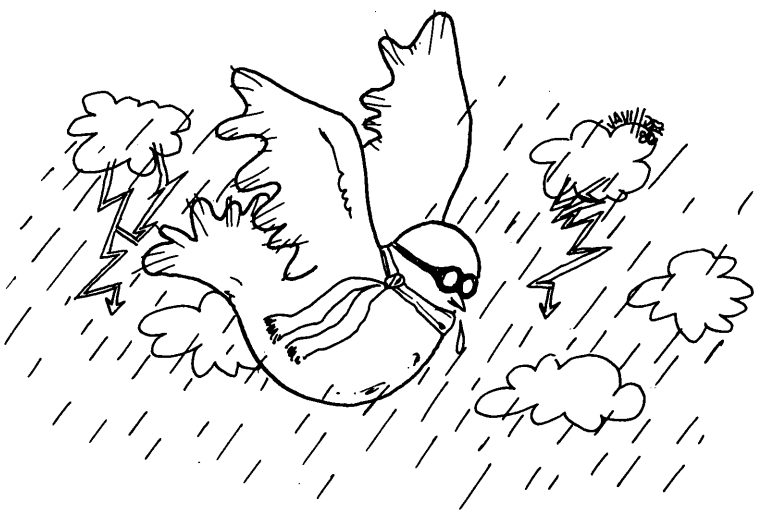
Y además, cada uno de ellos puede ofrecer distintas **modalidades** de raid:

— Raid reflexión: fomenta el encuentro del muchacho/a consigo mismo. En él se invita a la introspección que ayuda al muchacho/a al descubrimiento de su realidad personal y a plantearse un compromiso.

— Raid supervivencia: se trata de procurarse los elementos indispensables para vivir. Es un raid técnico, ya que en él se ponen a prueba los conocimientos adquiridos en cuanto a construcciones, cabuyería, naturaleza, flora y fauna, habilidad manual, etc. Es una prueba en la que el muchacho/a individualmente, o por parejas deberá desarrollar su creatividad y su capacidad de búsqueda de recursos naturales.

— Raid descubierta: aunque ya hemos hablado de la descubierta como actividad general de la unidad de Pioneros/as, una experiencia muy enriquecedora, es vivir la descubierta en forma de raid individual o por parejas.

— Raid mixto: en éste se conjugan los dos anteriores. Es por ello el más completo y podemos considerarlo como el raid por excelencia ya que posee todas las características de los otros tres y además la riqueza que proporciona su conjunción.



TIPOS DE RAID

1.—Raid-reflexión

Concebido para fomentar el encuentro del muchacho/a consigo mismo. En él se invita a la introspección que ha de conducirle al descubrimiento de su realidad personal. Tras ese descubrimiento debe darse una salida a la situación creada por él mismo; es decir, que no basta con constatar las realidades circundantes. Hay que plantearse un compromiso serio, consecuente y efectivo que lleve al muchacho/a a adoptar una postura clara frente a las mismas.

En definitiva, lo más importante de este tipo de raid, para lo que mejor puede y debe servir es para "aclarar ideas", plantear y aceptar situaciones, constatar hechos y actitudes y, en fin, sincerarse consigo mismo.

Características: Para realizar este tipo de raid es necesario aceptar, en primer lugar, el hecho de ir solo (esto ya es un paso importante que ha de ayudar a la reflexión, validez y máximo aprovechamiento del raid). Pero en ningún caso el muchacho/a debe sentirse obligado.

Olvidaremos que estamos solos (nos rodea la naturaleza) e intentaremos descubrir todo aquello que nos entorna, su belleza o fealdad, su encanto, gracia, misterio, fuerza, ruido, sonido, armonía, contraste, majestuosidad, insignificancia... Lo tomaremos como nuestro y nos sentiremos parte de ello. Ahuyentaremos el miedo porque no hay motivo para él, nos sentiremos fuertes; "siempre hacia adelante".

Es preciso ganar la batalla al silencio, utilizándolo para fortalecer nuestro espíritu, no dejando que él nos atemorice y así poder descubrir, sentir y experimentar el placer que encierra su victoria. Lo que tenemos que hacer para ganarle la partida es simplemente no escucharlo.

Es necesario y muy importante mantenerse activo. Reflexionar no implica necesariamente sentarse durante 24 horas a pensar, pensar y pensar. Si reflexionar es una manera de descubrirse a sí mis-

mo a ello nos puede ayudar, por ejemplo, el subir a la cima de un monte y recorrer con la vista cuanto nos rodea. Acercarse al riachuelo a beber agua o simplemente limitarnos a observar cómo discurre suave, limpia y libremente; o trepar a un árbol, ver y tocar sus hojas, abrazar sus ramas y sentir los ruidos, el bullir y toda la vida que encierra.

Preparemos un rincón acogedor con esmero y cuidado, entre una roca o al lado de un árbol, tal vez junto a un río. Construyamos una choza con ramas, hojas, piedras... Empuñemos el machete para labrar un posible bordón donde poder esculpir alguna pequeña-gran "obra de arte"...

Son muchas las cosas que podemos realizar a lo largo de todo un día. Mediante ellas conoceremos mejor nuestras posibilidades y limitaciones, capacidad de aguante, fuerza, destreza, preparación técnica...

Llegará también el momento de la reflexión propiamente dicha. Por la noche, junto a la hoguera leyendo el texto encomendado o elegido y dentro del marco maravilloso formado por el cuarteto fuego-noche-silencio-naturaleza, descubriremos que ese es el más transparente cristal por el que tal vez hayamos vislumbrado, al concluir el día, con más claridad, para entusiasmarnos con la vida, con ganas de "dejar el mundo un poco mejor de como lo encontramos".

Al día siguiente, de regreso a la base o campamento, probablemente nos sintamos hambrientos y cansados, pero también será posible mostrar un rostro risueño y gozar de una mayor capacidad y sensibilidad para captar y comprender el entorno natural y sobre todo a los compañeros que nos rodean.

Ideas-sugerencias-quién-cuándo: encaminado, como casi todos ellos a Pioneros y Rutas. Es decir, adolescencia y juventud.

Son momentos ideales para realizar este tipo de raid aquellos en que el Pionero o Ruta —joven de 14 a 17 años— se plantea opciones comprometidas dentro de la Unidad, grupo, familia o sociedad en general. Será útil si necesita poner en tela de juicio una actitud o actuación censurable, cómoda o sin sentido dentro del ambiente en que se mueve. ¡Existen tantas posibilidades y aplicaciones...!

Huelga decir que el lugar más idóneo para realizar este raid será siempre la naturaleza. El encuentro frente a frente con la misma, ¡qué duda cabe! ayuda al encuentro consigo mismo. El bosque, un valle, la montaña, la orilla del río..., son elementos propicios para sentirnos acogidos, tranquilos y empujados a pensar, descubrir, replantear, soñar, planear...

El material necesario será el mínimo imprescindible para pasar una o dos noches en la naturaleza (saco, mantas, cerillas, algo de comida, una navaja o machete) papel y lápiz y el Evangelio o textos propuestos.

Ni que decir tiene que es necesario ir escribiendo todo en el diario de marcha para favorecer la revisión o evaluación posterior.

2.—Raid superviviencia —técnico—

Se trata en este tipo de raid, como su propio nombre indica, de procurarse los elementos indispensables para sobrevivir. Es, efectivamente, un raid técnico ya que en él se ponen a prueba los conocimientos adquiridos en cuanto a construcciones, cabuyería, naturaleza, fauna, habilidad manual, etc... dentro de la Unidad o Equipo.

Es una prueba de tipo manual y físico, a la vez que trata de fomentar el desarrollo de la creatividad y la búsqueda de recursos naturales para poder acondicionarlos para su utilización.

Hay que pasar 24, 48 o más horas "abandonados" a la suerte de vivir y comer lo que se encuentre o procure uno mismo.

Lo que más nos interesa a nosotros, educadores del tiempo libre es hacer que los muchachos/as se las ingenien, por ejemplo, para cazar un conejo o una paloma, o inventen un anzuelo o una red con que procurarse alimento, o también conocer las hierbas u otros elementos de la flora para en un momento determinado prepararlos e ingerirlos. Y desde fabricar un horno para cocer pan hasta preparar éste mismo.

Para este raid técnico es necesaria una previa y profunda preparación técnica. Si no distinguimos, por ejemplo, la manzanilla, el té, de cualquier "hierbajo", difícilmente podremos preparar una infusión con las mismas. Si desconocemos cuáles son los elementos necesarios para amasar pan y fabricar un horno, nos resultará imposible condimentar algo que se le parezca. Si no estamos acostumbrados a utilizar los recursos más rudimentarios y naturales nunca se nos ocurrirá confeccionar una cesta con juncos o un tenedor con la horquilla de una rama, o un cuenco de barro cocido o aprovechando la oquedad de alguna piedra, etc...

Resumiendo, antes de comenzar este raid debemos conocer la naturaleza y las posibilidades que nos ofrece: hierbas y animales comestibles, composición, características y propiedades de ciertos materiales geológicos (arcilla, granito, lodos, areniscas, cantos rodados, sílex...), las costumbres de los animales salvajes, de las aves (dónde hacen sus nidos o madrigueras; cuándo salen, de qué

se alimentan para poder ponerles cebo, cómo cazarlos, etc...). De todos estos elementos naturales hay que distinguir, por último, cuáles son comestibles y cuáles no. Un papel muy importante juega también el uso correcto de la navaja o machete, ya que será de gran ayuda en esta actividad (trabajar la madera, despellejar y descuartizar un animal, cortar hierbas silvestres o pequeños troncos...).

Otras consideraciones: En este tipo de raid está solamente "prohibido" llevar más alimento que una patata o un huevo crudo, por ejemplo y a título simbólico; así como cualquier tipo de chuchería y mucho menos dinero, ya que sólo de esta forma es como este raid tiene sentido pleno.

Un buen momento para su realización será cuando dentro de una Unidad exista un grupo de muchachos/as, que por sus características personales o familiares sean excesivamente blandos o estén acostumbrados al placer burgués de encontrarse siempre todo "en bandeja".

En lo que se refiere al lugar en el que debe desarrollarse, debemos elegir espacios naturales con total ausencia de civilización o, a lo sumo, lugares en los que existan pueblos abandonados, establos derruidos, o refugios en malas condiciones de conservación.

Siempre que exista la posibilidad de contar con una máquina de fotos, es conveniente, aconsejable e interesante fotografiar todo cuanto se observe, descubra o realice de interés.

3.—**Raid-Descubierta**

Tiene por finalidad hacer que el muchacho o muchacha se dé cuenta de la realidad del entorno en que vive o se mueve desde los puntos de vista social, histórico, cultural, geográfico, folklórico, ecológico, demográfico, económico, político, ético, etc... En definitiva, ver cómo son, de qué y dónde viven las gentes de su país, región o nacionalidad, y buscar los porqués de estas cuestiones.

Todo ello porque el Escultismo *"trata de formar hombres libres y críticos, capaces de transformar la comunidad o el país en el que viven".* Y lógicamente, es difícil transformar algo de lo que se desconoce su esencia, sus características y rasgos más sobresalientes.

Para conocer estas notas y peculiaridades ¡qué mejor forma de conocer e investigar con un estilo propio de gente humana, abierta y cercana a los hombres! O sea, trabajando con ellos, viviendo dónde y como ellos. No se puede pretender conseguir una descubierta se-

ria limitándose a ir de periodistas o encuestadores recogiendo datos de forma fría y aséptica. Quien se proponga llevar a cabo este raid tiene que llegar al fondo; *"Acércate a los hombres y los conocerás, trabaja donde ellos trabajan y los comprenderás, vive como ellos viven y los amarás".* Para esto, como dicen los Lobatos, hay que tener los ojos y los oídos bien abiertos, pero también nuestro corazón y nuestras manos dispuestos.

Un raid-descubierta improvisado nos lleva a un fracaso seguro. No se puede ir a "hacer lo que salga". Es preciso plantearse unos objetivos claros y viables contando con el marco en que va a desarrollarse.

Sobre todos estos aspectos y nuestra relación y contactos con la gente que "descubrimos", debemos ser capaces de llegar a conclusiones prácticas que, más tarde, es preciso contagiar al resto de la Unidad para que, reflexionando juntos pongamos "manos a la obra".

Hasta aquí hemos tratado de exponer la posibilidad del raid-descubierta más utilizado entre nosotros que se suele realizar en el medio natural, generalmente rural. Pero también hay que tener en cuenta que podemos desarrollar este esquema en el medio urbano, aunque ello no responde exactamente a las características y concepción del mismo que venimos desarrollando. Es lo que denominaremos raid-urbano, que no es otra cosa sino la descubierta u observación minuciosa del entorno en el que habitualmente vive el muchacho/a de la ciudad. Para el muchacho/a de campo supone descubrir una realidad bien distinta de la que está acostumbrado.

A cualquiera de las dos variantes podemos calificarla de importante. Ambas coinciden en aspectos comunes y se diferencian en otros elementos. La descubierta debe permitir al muchacho/a pasar del ver al conocer y comprender. A modo de indicadores citaremos algunos aspectos que debe reunir esa descubierta:

Número de habitantes, de qué vive la gente de la ciudad (industrias, bares, y otros servicios hosteleros, burocracia, servicios públicos...), cuántos centros culturales existen y de qué tipo, qué actividades desarrollan. Cines, teatros, bibliotecas, salas de exposición, talleres artísticos... Si existe Universidad, facultades con que cuenta, escuelas universitarias. Alumbrado, pavimentación, parques, jardines..., cómo funciona todo ello. Recogida de basuras y recuperación y reciclaje de residuos sólidos. Número de barrios y tipo de población que habita en los mismos. Clase de establecimientos que predominan en ellos, etc... Número de hospitales, clínicas, residencias sanitarias, consultorios, médicos especialis-

tas, etc... Historia de la ciudad, folklore, tradiciones, fiestas, pueblos más importantes de la provincia... Monumentos existentes, época, estilo, edificios a conservar. Existe Obispo u Arzobispo, número de curas y parroquias existentes, porcentaje de población creyente, tipos de creencia y porcentaje de población practicante, etc...

Estas cuestiones y otras muchas más que cada uno de vosotros "tiene en el tintero", son las que debemos considerar y estudiar, todas ellas condensadas, a fin de llegar a "descubrir" realmente el medio urbano.

En el caso del muchacho/a proviniente del mundo rural es aconsejable insistir más en aspectos significativos para él como pueden ser, según los casos, el artístico, cultural, histórico y político. Debe tenerse presente que es un muchacho con menos agilidad y soltura para patear el asfalto de la ciudad, medio desconocido para él.

4.—**Raid-Mixto**

Consideraremos a éste el raid por excelencia, ya que en él se conjugan los tres anteriores. En consecuencia es el más completo. Posee todas las características mencionadas de cada uno y además la riqueza que le proporciona su conjunción.

Es por esto el más empleado de todos, aunque también debemos tener en cuenta el momento de su aplicación.

Debe atenderse a qué muchacho/a en particular y en qué circunstancias individuales y de grupo es aconsejable su realización.

Creemos que con un ejemplo práctico de raid mixto se facilita la comprensión de los anteriores en todos sus rasgos al tiempo que analizamos las características y posibilidades de éste:

Ejemplo de raid-mixto, individual de 48 horas:

Lo dirigimos a un Pionero/a de 15 años. Lleva un año como Pionero. Desea hacer la Promesa en el campamento. Es firme y decidido pero le falta experiencia y tomarse las cosas más en serio.

- Destino...
- Objetivos:

— Material:

Mochila, saco, manta, dos o tres cerillas, un alfiler, medio kilo de harina, levadura, una patata, de dos a cinco metros de cuerda, una navaja o machete, papel y bolígrafo. Si es posible se aconseja máquina de fotos y casette.

— Reflexión. "Sentido del compromiso scout-cristiano en tu vida".

- ¿Por qué es preciso comprometerse?
- ¿Para qué comprometerse?
- ¿A qué quiero yo comprometerme?

— Supervivencia. "Ser capaz de valerse por sí solo. Sobrevivir".

- Construir un horno para cocer pan y tortas.
- Construir útiles para cortar.
- Construir un recipiente de barro para cocinar.
- Pescar sin caña y cazar a lazo.
- Trabajar a cambio de comida.

— Descubierta. "Cómo es la gente de mi Pueblo".

- Busca, descubre, trabaja con la gente de la zona.
- Hazte uno con ellos.
- Historia del pueblo, medio de vida de sus gentes.
- Folklore, tradiciones, fiestas, etc.
- Actividades:

— Reflexión. "La Promesa en Pioneros". Este texto puede ayudarte:

"El compromiso nos pide:

- Conocer, amar y construir nuestro país.
- Estar abiertos al descubrimiento de la fe y a vivir en grupo.
- Sentirse unidos con los demás scouts también comprometidos en la construcción de un mundo mejor con la intensidad y la ilusión que ponen en ello los Pioneros/as.
- Quieres hacer la Promesa: ¿por qué, para qué, cuál es el sentido de la misma en tu caso?
- Piensa aspectos concretos (compromiso en la acción) para llevar a cabo ese compromiso.

— Supervivencia:

- Intenta encender fuego con la cerilla.
- Construye un horno con piedras y barro.
- Construye una vasija de barro para cocer alimentos.
- En la vasija haz una infusión de té, manzanilla o similares y cuece en el horno el pan.

- Asa la patata en las brasas.
- Construye una cuchara y un tenedor con tu navaja.
- Utiliza el alfiler para intentar pescar y la cuerda para cazar algo.
- Sigue el itinerario marcado en el plano levantando un croquis del mismo.

- Diario de marcha:
- Ve anotando en él todas las incidencias del raid, anécdotas, descubrimientos, experiencias, conclusiones de la reflexión.
- Escribe los datos de la descubierta, la letra de alguna canción popular y el croquis del itinerario.
- Impresiones personales. Dificultad encontrada en las actividades realizadas. ¿Cómo te has sentido, qué has comido, etc.?

¡Animo y suerte! Recuerda que eres Pionero/a (el primero/a), y como scouts *"creemos en el hombre auténtico, abierto y comprensivo, en el hombre solidario y crítico, en el hombre comprometido, en el hombre libre".*
¡Buena caza!

"Más concretamente, el raid, podemos definirlo como la salida de un muchacho/a en solitario o en pareja hacia un medio para él desconocido, durante un período aproximado de 24 o 48 horas. Por ello el raid lleva consigo la ruptura con muchas formas habituales de vida, con esquemas preestablecidos, con el tener a disposición inmediata todo lo que precisamos dentro de una sociedad organizada y en ocasiones teledirigida. En este sentido el raid es chocante, rompe moldes, enfrenta al individuo o al grupo con una realidad hostil o acogedora, según los casos.

El raid va a favorecer el dinamismo personal, el encuentro del muchacho/a consigo mismo/a, la búsqueda y el encuentro con la naturaleza, con las dificultades no habituales de la vida, con los compañeros más cercanos o con hombres y mujeres que viven en marcos geográficos diferentes al suyo. Va a encontrar su "yo", sus problemas, su propia afirmación, pero también a los demás, al otro, a grupos humanos para él desconocidos de los que va a aprender y a los que va a aportar.

Y en su progreso personal, el raid, será una prueba, una pequeña reválida de su propia valía".

(EL RAID, Una técnica para la educación del tiempo libre.
Hernández Díaz, José María
Muñoz Micolau, Juan Miguel).

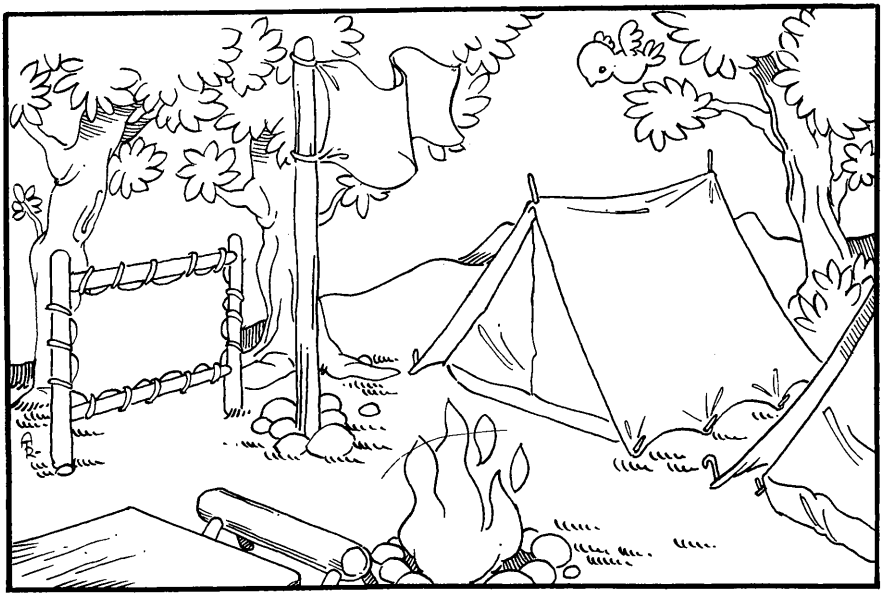
EL CAMPAMENTO

Los campamentos nos ofrecen la posibilidad de vivir unos días seguidos en condiciones diferentes a las de siempre: al aire libre, en contacto con la naturaleza, toda la unidad y con un objetivo común. Es romper con lo habitual, es vivir con la naturaleza del nómada que conduce a superar las cosas supérfluas y a evadirse del horizonte habitual para descubrir nuevas tierras y nuevas gentes.

La forma concreta de llevarlo a cabo puede ser muy variada. Diferentes trabajos, necesidades o épocas son buenas para organizar un campamento o una ruta de unidad.

— Por el hecho de ser una actividad del grupo o de la unidad, ha de ser interesante y preparado por todos.

— Por el hecho de realizarse fuera de la ciudad y del entorno habitual ha de permitir el riesgo, el esfuerzo, la aventura, la alegría del



contacto con la naturaleza, la posibilidad de descubierta del lugar, de su gente, de su historia...

— Por el hecho de ser en grupo proporciona una relación más intensa entre todos y a la vez una exigencia.

• FASES DE UN CAMPAMENTO

La realización de todo campamento conlleva una serie de pasos que, en líneas generales serían:

1.—PLANIFICACION

Es preciso saber dónde queremos ir, cuándo, qué queremos hacer allí. Hay que prever todo lo que debemos preparar previamente y distribuirlo en un plano, estableciendo los plazos y los responsables de cada cuestión, cuántos Pioneros/as asistirán, cuál será su responsabilidad y qué tareas deberán realizar.

2.—INSTALACION

Durante los días que dure el campamento los Pioneros/as irán tomando posesión del rincón elegido para vivir esos días de aventura. Enseguida habrán recorrido de punta a punta aquel prado que parecía tan grande. Enseguida el bosque siniestro y desconocido se convertirá en su casa, el ruido del río les resultará familiar y al atardecer esperarán el ocaso para contemplarlo atónitos y maravillados.

El grupo, desarrollará durante aquellos días gran parte de su actividad, dentro de este marco y por ello, y para poder disfrutarlo respetándolo, es preciso organizarse y prever también las instalaciones y su situación de forma estética y funcional.

Hay que pensar dónde se colocarán las tiendas de los equipos, la cocina, las instalaciones generales, el espacio para el juego, la zona para la higiene y el fregado, el rincón religioso, etc.

3.—REALIZACION

El momento esperado. Es ahora cuando se "vive" el campamento. Se lleva a cabo todo lo proyectado y planificado una vez se ha concluido la instalación del material necesario.

Las posibilidades que ofrece la realización de un campamento son múltiples y variadas según los intereses, imaginación y ganas de los muchachos/as.

A modo de pista presentamos el siguiente esquema (*).

(*) Illes-Minyons.

<table>
<tr><th colspan="3">IR SOLOS</th><th>A VER GENTE</th></tr>
<tr><td rowspan="2">EN TIERRA</td><td>HACIA ARRIBA</td><td>En verano
Campamento de montaña

Campamento de Ruta</td><td rowspan="3">QUE HABLE

Castellano
Catalán
Euskera
Gallego
Bable
Francés
Inglés
Alemán
Italiano
Chino
Arabe</td></tr>
<tr><td>HACIA DENTRO</td><td>En invierno
Campamento de invierno

Campamento de espeleogía</td></tr>
<tr><td rowspan="2">EN AGUA</td><td>DULCE</td><td>Rutas (Ríos, lagos, pantanos...)</td></tr>
<tr><td>SALADA</td><td>Sobre el agua Campamento "Massi"
Bajo el agua Campamento "Submarino"</td><td>VIVIR CON ELLOS
Campamento intercambio
Convivencia</td></tr>
<tr><td>EN LA NATURALEZA EN GENERAL</td><td colspan="2">Campamento de supervivencia
Campamento ecológico</td><td>AYUDARLOS
Campo de trabajo</td></tr>
</table>

TIPOS DE CAMPAMENTOS

De los tipos de campamentos que existen, los más usuales e interesantes pueden ser los siguientes:

Campamento de invierno

Posibilita el aprendizaje de técnicas nuevas: marcha en la nieve, protección del frío, esquí, travesías en la nieve... Requieren una cuidadosa preparación y un cierto entrenamiento físico; por tanto no son convenientes para grupos "flojos" y que hace meses que no salen. Aconsejable para los capaces de soportar el frío, ventisca, subida, esfuerzo continuo; para los que duermen como un tronco incluso con frío; para los que tienen un par de socorristas diplomados; que saben lo que es caminar por el monte, saben lo que hay que comer (cuándo y cómo), tienen espíritu profundo de acampadores y están muy unidos como grupo.

Una variante menos dura de estos tipos de campamento sería la convivencia de la unidad en una estación de esquí, un refugio, una borda o una casa en pleno monte, con posibilidad de pequeñas salidas, actividades con la nieve, cursillos de esquí, preparación de trineos para descensos o fabricación de igloos a modo de experiencia preparatoria para el "campamento fuerte".

Ofrecen también las posibilidades de mucho más tiempo libre para poder charlar, aprovechar para algunos juegos de dinámica grupal (si resulta conveniente o interesante en el momento en que se encuentra la unidad), las veladas forum y la alegría de cantar en torno al fuego.

Campamento volante

Para los que no pueden permanecer mucho tiempo en el mismo sitio y tienen deseos de conocer otros valles, otras gentes, otro arte, otras floras, otras faunas, etc., que las del campamento base.

Así, la unidad o el equipo se instalará cada día en un sitio distinto, siguiendo un itinerario previsto y meticulosamente trazado. Es preciso prever muy bien el aprovisionamiento para las comidas y el material a llevar.

Existe el peligro (que hay que tratar de evitar) de que se puedan convertir en un campamento de "andar" y ya está. Es muy aconsejable para la descubierta de una zona concreta. Requiere una cierta preparación física.

Campamento en el extranjero

Indudablemente salir del propio país y conocer a otros que hablan distinta lengua a la nuestra o que tienen una cultura y una forma de vivir distinta es, sin duda alguna, una experiencia muy rica e interesante. En este sentido, merece la pena recordar a B.P. cuando, a este respecto comentaba: *"Cuando yo sea Primer Ministro, haré obligatorio que antes que un hombre pueda ser elegido para el Parlamento, haya viajado alrededor del mundo por lo menos una vez".*

Y también: *"...un pequeño vagabundo por este hermoso globo mientras estáis en él puede brindaros perspectivas más amplias y aquellas simpatías más intensas que desarrollan el alma en el individuo y la buena voluntad y la paz en el mundo".*

Pero, precisamente por la importancia que estas salidas tienen, y por lo que nos suponen de esfuerzo económico, no se pueden improvisar o no se puede ir a ver "qué pasa"... Un campamento en el extranjero requiere una cantidad de puntos que atar antes de salir.

Se necesita un mínimo de dominio de idioma, un presupuesto lo más aproximado posible, concretar el asunto de los viajes y combinaciones de la forma más barata posible, lugar concreto de acampada, contactos con scouts del país donde vayamos, preparación del itinerario a realizar, lugares de posible acampada o albergues juveniles, si hay que pasar alguna noche de camino, conocimientos mínimos de la cultura y costumbres del país, la moneda, productos típicos o compras que se pueden hacer, etc.

La Asociación Diocesana o la Comisaría Internacional del Movimiento pueden ofrecernos algún tipo de ayuda al menos a nivel de contactos, como direcciones o posibilidades de colaboración con otros grupos o gentes de distintas partes.

Campamento conjunto y rutas volantes

Por lo general son campamentos de convivencia y encuentro con gentes de otras asociaciones, movimientos o grupos en general en los que se da un intercambio de experiencias, un enriquecimiento personal, un abrirse a los otros, un servicio a realizar, etc.

Puede darse, desde la colaboración con clubs o centros de tiempo libre, ayuda a servicios de colonias, encuentros con jóvenes, celebraciones multitudinarias (Pascuas, fiestas de la comunidad autónoma...) campamentos con otros jóvenes asociados o no, con otras unidades de Pioneros/as, etc.

Hay que prepararlos bien, tener previstos los contactos con la gente, organizar lo que queremos hacer en función del objetivo que nos propongamos... por ello es conveniente tener un buen "relaciones públicas".

Con respecto a las rutas volantes diríamos lo mismo que para los campamentos volantes, pero con el componente de los campamentos conjuntos; es decir, sería un campamento volante con otra gente de fuera de la unidad.

Campos de trabajo

Perfectamente indicado para aquellos que "les gusta" pelarse las manos con un pico y una pala, recoger fruta, limpiar un bosque, reconstruir una ermita dormida o un pueblo o una casa abandonados, preparar las construcciones base del campamento del grupo, plantar pinos, etc. y además convivir con otra gente scout o no, en un ambiente de alegría y amistad. Existen campos de trabajo en España y en el extranjero. Organizados por la Administración u Organismos Oficiales y organizado por las Asociaciones Diocesanas o Interdiocesanas de Escultismo, etc. Y los que se sientan con empu-

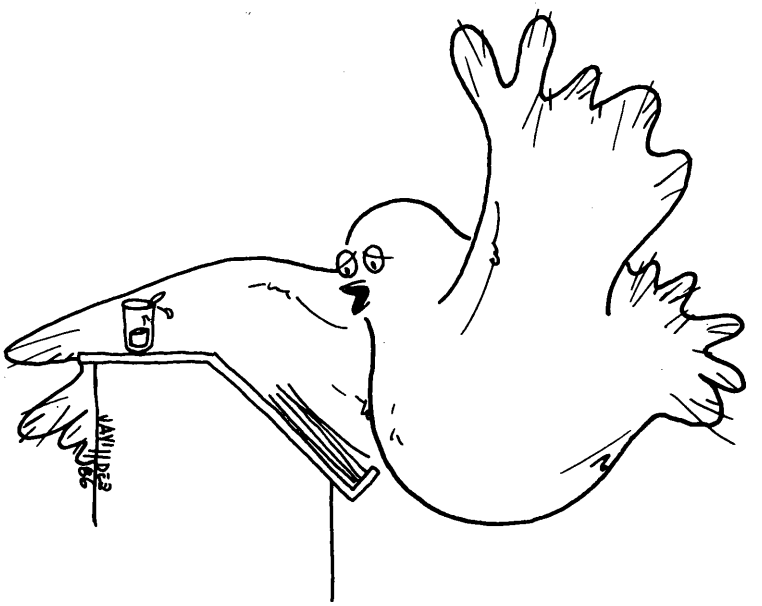
je y ganas pueden montarse su propio campo de trabajo. Siempre hay casas o masías o caseríos o molinos o ermitas que necesitan una remodelación; o bosques para limpiar o pueblos por asfaltar o parques para limpiar o zonas donde plantar árboles, etc. La cuestión es "montárselo", organizarse, contactar con la gente, planteárselo muy en serio (no se puede comenzar un trabajo y luego dejarlo a la mitad o acabado de cualquier manera) y tener "formalidad"; después sólo resta ponerse "manos a la obra".

Campamento marino

El mar es un excelente motivo de animación para muchas actividades y también, por qué no para campamentos... Campamentos de supervivencia en una isla desierta (ya hay quien lo ha hecho). Campamentos de "ultramar" (Mallorca, Menorca, Ibiza, La Gomera, Lanzarote...). Posibilidades de conocer técnicas nuevas e interesantes: la vela, el escafandrismo, la exploración, la pesca submarina, la pesca "normal", la vida de los pescadores, la fábrica de botes, lanchas...

Este tipo de campamento requiere una fuerte preparación de toda la unidad, un entrenamiento serio, contacto con especialistas y técnicos, pequeños cursillos preparatorios...

Pueden realizarse descubiertas muy interesantes (reportajes, fotografía submarina, estudio de costumbres, leyendas y tradiciones marinas). Dentro de las actividades acuáticas, no necesariamente en el mar, cabe citar la descubierta y descenso de un río con balsas, botes neumáticos o botes de fibra de vidrio fabricados por los propios Pioneros/as.



DEBATES, FORUMS...

Son muchas las ocasiones en que la unidad pionera se reúne para dialogar o discutir conjuntamente sobre un tema determinado:

— Elección de un proyecto de Empresa pionera.

— Puesta en común de un trabajo previo en los equipos.

— Intercambio de opiniones sobre algo vivido o experimentado en común: una descubierta, una película, una canción (cinefórum, discofórum, librofórum...).

Se puede hablar de tantos tipos de reuniones de éstas como temas de discusión o como grupos haya. Sin embargo sí pueden darse unas reglas comunes para todos ellos:

• Toda discusión o debate debe apoyarse en **algo concreto y conocido,** a lo que deben ceñirse en sus intervenciones los participan-

tes. En algunos casos será necesaria una introducción o presentación del tema por parte del animador o moderador.

• Puede ser animada por cualquiera, un responsable o un pionero, siempre que quien lo haga tenga unas instrucciones precisas sobre el desarrollo de la discusión.

• También los participantes deben conocer y asumir las **"reglas de juego"** en cuanto a forma de participación, sobre todo en caso de grupos numerosos.

• Los participantes pueden discutir, directamente, el mismo tema, o dividirse primero en grupos pequeños para repartirse distintos aspectos del tema.

• En caso de un trabajo previo en pequeños grupos, la **presentación** de sus conclusiones particulares puede hacerse de muchas formas:

— Cada grupo puede presentar su informe, leyéndolo y presentándolo a discusión.

— Se puede escribir sus conclusiones en hojas murales y exponerlas para que sean leídas por todos antes de la discusión general.

— Cada grupo, en lugar de leer su informe, propone algunas preguntas a los otros grupos.

Cuando los grupos son excesivamente numerosos es preferible la técnica del **panel,** en la que sólo intervienen en la discusión unos pocos participantes, generalmente los representantes o secretarios de cada grupo de trabajo. Los demás pueden participar también indirectamente enviando notas o sugerencias por escrito a su representante. En este caso, prever papeles para ser distribuidos y ayudantes que sirvan de "correos" durante el transcurso del debate.

QUE SE NECESITA:

— Un lugar espacioso y cómodo: gran sala o al aire libre.

— Bloc mural, bien visible por todos.

— Rotuladores, hojas de papel.

— Un animador-moderador, con su rol bien asumido.

— Un secretario que vaya anotando de forma bien visible todas las conclusiones o puntos importantes a los que se vaya llegando.

— Ayudantes que puedan servir de intermediarios (en el caso del panel), manejar posibles audiovisuales, etc.

EDUQUEMOS EN LA FE A LOS CHICOS Y CHICAS

— En la sociedad que criticamos, los muchachos se sienten más importantes que las muchachas, ser hombre es ser normal, ser mujer es un error de la naturaleza.

— Nosotros educamos para un mundo
donde los niños mirarán a las niñas como iguales,
donde los trabajos no serán repartidos,
éste porque soy chico,
aquél porque eres chica.
Sabiéndonos diferentes y ricos en nuestra diferencia,
los unos estamos al servicio de los otros
y nadie se aprovechará de nadie,
nadie menospreciará a nadie.

— Hacer que esto sea así es educar la fe de los chicos y las chicas.

—*Nuestro escultismo intenta hacerlo por medio de su proyecto de coeducación.*

Coeducación no quiere decir, pues, tener chicas en la Unidad para divertirnos más.

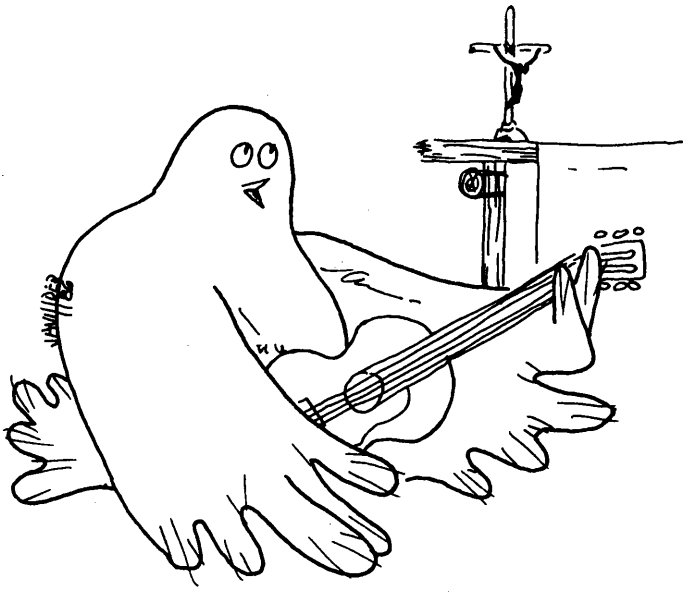
Sino educar juntos en la valoración mutua
la ayuda mutua,

Tomando unos y otros responsabilidades propias
y sin que nadie se haga servir ni haga el remolón
en el trabajo que otros harán en lugar suyo.

Estamos con los chicos y las chicas, para que puedan realizar lo que juntos han proyectado,
para que merezcan confianza y amen la verdad,
para que sean leales,
para que sean eficaces, siempre al servicio de los otros,
para que sepan hacerse solidarios de todos los hombres,
para que sean educados, generosos y austeros,
para que amen la naturaleza y la vida como un don de Dios,
para que aprendan a obedecer y colaborar,
para que estén siempre de buen humor,
para que sean puros de pensamiento, palabra y obra.

No queremos sólo entretenernos y hacerlos jugar.

Los queremos acompañar hasta lo más alto de la montaña,
hasta el final del camino.



CELEBRAR LA FE

¿QUE SIGNIFICA CELEBRAR LA FE?

Celebrar supone distanciarse de lo cotidiano para "caer en la cuenta" de lo que realmente es esencial en la vida: pasar de lo implícito ("se ama incluso cuando no se manifiesta") a lo explícito ("nos amamos y por eso queremos manifestarlo").

Celebrar es entrar en el misterio del otro, estableciendo nuevos lazos con él.

Celebrar es entrar en lo gratuito: la fiesta no nos proporciona nada material, al revés, nos cuesta dinero, no es rentable; la fiesta no es para "tener más", sino para "ser más".

Celebrar es ligarse a la experiencia y a la historia de una comunidad, de un pueblo.

Celebrar la fe cristiana es salir al encuentro de Jesús de Nazaret que toma la iniciativa de venir a nosotros.

Celebrar es manifestar nuestra esperanza en un mundo nuevo por el Espíritu.

PARA CELEBRAR EN LA UNIDAD PIONERA

1. Tener **algo que celebrar:** algo que el grupo haya vivido, un proyecto realizado, la promesa de un miembro, una fiesta, un acontecimiento social...

2. Un **deseo de celebrar:** ¿Qué queremos celebrar? ¿Por qué? ¿Con quién? ¿Qué puedo aportar?

3. Un **ambiente** adecuado: preparar y elegir bien el lugar, decorarlo, iluminar convenientemente, acomodarlo para que sea acogedor...

4. Unos **"roles"** bien definidos y repartidos:

Un animador principal, que coordina.
Un encargado de elegir las lecturas.
Un responsable del canto y la música.
Unos lectores.
El encargado del sonido (micros...).
Los decoradores.
Los responsables de la acogida.
Etc.

5. Unos **objetos** simbólicos:

Unas flores
Un fuego
Una imagen
Un mural realizado previamente
Una vela encendida.

6. Unos **gestos** y **ritos:**

Una marcha hacia el lugar de la celebración
Un gesto de acogida a los que van llegando
Intercambio de regalos
Construcción de un altar aportando piedras.

LOS ELEMENTOS ESENCIALES DE UNA CELEBRACION

1. **Un tema,** que es lo que nos reúne en ese momento: un acontecimiento (comienzo de curso, cumpleaños, promesa...), un misterio (la Navidad, la muerte, la Pascua...) o una situación vivida (conflicto, reconciliación, amistad...).

2. **La liturgia de la acogida:** permite "entrar" en la celebración. Puede consistir en un gesto, una canción, reservar un asiento para cada uno, marchar hacia un lugar, entregar un pequeño detalle a los que van llegando, ofrecer una flor, preparar de antemano una pequeña exposición con trabajos, invitar a los participantes a pre-

parar un mantel estampando dibujos (linóleo, patata) sobre un tejido blanco...

3. **La liturgia de la Palabra:** que da un nuevo sentido a lo que estamos celebrando. Se centra en la Palabra del Evangelio, leídas con dignidad, dándole la importancia que tienen, evitando un tipo de lectura (demasiado rápida, inaudible...) que impida la comunicación de la buena noticia. Puede utilizarse cualquier técnica audiovisual adecuada para sustituir la lectura, siempre que sirva para realzar el mensaje y hacerlo más vivo o cercano.

4. **La liturgia del Gesto:** la Eucaristía es el gesto por excelencia: es una acción de gracias (eso significa la palabra "Eucaristía"), en la que desempeñan un papel principal el pan y el vino, que transformados en el cuerpo y la sangre de Jesús, se come y se bebe.

Otros signos o gestos que se pueden utilizar para explicitar el sentido de la celebración:

Plantar una semilla
Construir un camino
Cruzar un río
Fabricar un objeto y regalarlo a otro
Construir un muro y derribarlo

El signo nunca debe realizarse como rutina, sin darle un sentido o sin prepararlo convenientemente. El riesgo es que el rito se convierta en una ceremonia vacía. La celebración ha perdido, entonces, todo su contenido.

5. **Liturgia del envío:** generalmente es la más corta. Es la que nos devuelve a lo cotidiano, pero con un sentido de misión, de enviado por el grupo. Puede ser una sencilla exhortación hacia la acción, o ir acompañada de un gesto (el canto del adiós, una danza popular, etc.).

— ¿Qué es un rito? —dijo el pequeño príncipe.

— Es algo demasiado olvidado —dijo el zorro—. Es lo que hace que un día sea diferente a los otros días, una hora, de las otras horas. Hay un rito, por ejemplo, entre mis cazadores. Los jueves danzan con las muchachas del pueblo. De ese modo ¡el jueves es un día maravilloso! Yo voy a pasearme hasta la viña. Si los cazadores danzaran no importa cuándo, todos los días se parecerían, y yo ya no tendría vacaciones.

Así, el pequeño príncipe domesticó al zorro.

Antoine de Saint-Exupéry
"El principito"

EXTRA-JOBS

Para llevar a cabo cualquier actividad o proyecto de la Unidad se necesita dinero, mucho o poco, y no es cuestión de pedirlo siempre a los padres o al grupo. La Unidad de Pioneros sabe muy bien aquello de que "el que algo quiere algo le cuesta" y por ello trata siempre de autofinanciar todas sus actividades. Esto lo hace a través del EXTRA-JOBS y puede realizarlo individualmente o por equipos.

Trabajar, descubrir el valor de las cosas ("lo que cuesta, vale") **y sentirse responsable de su propia administración,** son los tres valores más inmediatos a descubrir mediante extra-jobs.

Muchas son las Unidades de Pioneros que conservan la costumbre de realizar el primer extra-job al final de la etapa scout-guía, y que consiste en comprar la camisa roja de Pionero, con el dinero conseguido mediante un trabajo personal.

Conviene tener presente que el extra-job es un instrumento, no un fin, por tanto debe ser breve y no abandonar la actividad de la Unidad o la empresa. El extra-job se hace por necesidad, no por rutina, el papel del kraal pionero o equipo de animadores deberá ser el de procurar que la realización del extra-job sea ágil, seria, eficaz y educativa. Deberá hacer descubrir la austeridad. No hace falta comprar aquello que podemos hacer nosotros mismos. Es preciso comprar sólo lo necesario y saberlo conservar.

Deberá buscar la honradez: que lo que se venda sea de calidad y justo precio, nada de chapuzas o estafas. No es bueno abusar de rifas, quinielas u otros trabajos de los que la gente ya está harta. Se trata también de fomentar la originalidad y la creatividad; además al estar menos explotado, produce más beneficio.

A veces, no sólo se realiza el extra-job para conseguir dinero; puede hacerse también como pago por algo. Por ejemplo: ayudar a recoger la hierba de un prado, puede servir para que no nos cobren por acampar en el mismo.

Conviene que, sobre todo al principio, se les sugiera a los Pioneros y Pioneras algunas ideas de extra-jobs para hacer. Por eso es bueno ir haciendo un fichero con todos los realizados o posibles anotando su rentabilidad, la gente necesaria, el tiempo a emplear y el posible "mercado".

MARCO DE ACTUACION

LA BASE PIONEROS/PIONERAS

La Base es una parte del territorio de los Pioneros/Pioneras.

Es el local donde vive la Unidad.

Es la sala de acogida.

Es el local de reuniones: del Equipo y de la Unidad.

Es el centro de reflexión.

Es lugar de plegaria.

Es el taller: para las Empresas.

Es el almacén para el material.

Es la Base de partida: descubiertas, salidas, campamentos.

Para poder ser polivalente es necesario esforzarse ya que también es un espacio delimitado y con unas condiciones determinadas.

Qué **no** tiene que ser la Base:

- Un museo.
- Una obra de derribo.
- Un laboratorio de los efectos del fuego.
- Un laberinto o un "castillo encantado".
- Un trastero.

Qué tenemos que evitar:

- Que las obras de reforma se eternicen.
- Que la provisionalidad se institucionalice.
- Que se diseñe tipo "barraca".

Si es así no ilusiona ir al local, ya que nadie lo siente suyo, no es un soporte para una vida entusiasta. Las paredes caen encima.

Cómo cuidar la Base.

La movilidad de la Unidad es muy grande: cada año se va la mitad de la gente, cada curso entran nuevas formas de concebir el espacio. Pero, en principio, no debería parecer que cada curso se inicia rehaciendo el local. (No es una solución para la falta de ideas, de Empresas).

Si se quiere cambiar el local hay que tener en cuenta:

- El trabajo a realizar (no puede ser la tarea de todo un curso).
- El término de la amortización (dos cursos como máximo).
- El plan de amortización.
- El proyecto (es una actividad corta).
- El programa técnico.

Algunas sugerencias:

- El local ha de estar limpio y ordenado (ninguna Base sin: cubos, palas, escobas, bayetas...). Cada semana habrá unos encargados de la limpieza.
- La Base, sus muebles, herramientas, etc. son obra de los Pioneros y Pioneras que os precedieron y muy mejorado lo podéis trasmitir a los que os sucederán. Sois sus usufructuarios.
- Podéis encontrar maderas, vidrios, sillas y otros elementos recuperables en los "containers" o abandonados en otros lugares.
- El local ha de estar decorado (ninguna Base sin detalles de una vida alegre).
- Se ha de expresar la alegría de vivir entre unos compañeros como los que tenéis.

Dos tipos de local:

- Fijos. Amueblados de forma fija y perdurable.
- Evolutivos: A base de módulos.

Ambos tendrán:

- Cartelera y otras superficies de exposición.
- Un rincón para cada Equipo.
- Un zona de Asamblea.
- Taller y almacén.
- Muebles: audiovisual, revistero, de la limpieza, botiquín, mesas, mesa de dibujo, sillas plegables, bancos, cajas para el material, etc.
- Elementos decorativos.
- Iluminación directa e indirecta.

Es posible que las dimensiones no nos permitan demasiadas "zonas" (que el lugar de trabajo tenga que convertirse en pocos segundos en el espacio para la Asamblea). Además de levantar un altillo a cierta altura se pueden usar:

- Los módulos.
- Los cojines de espuma.

Se ha de conservar un estilo:

- Que la Base no esté desordenada.
- Que los muebles sean del mismo estilo, color y que guarden entre ellos y la habitación unas proporciones.

En la Base hay unos signos y una iluminación:

— Signos:

- Para recordar la actividad de la Unidad. Pintado, dibujado, una foto..., pero que lo diga lo más clara y gráficamente posible.
- Para recordar qué son y cómo trabajan los Pioneros y Pioneras.
- Para orientar y ordenar el local (el material de limpieza...).

— Iluminación:

- General (simplemente para ver).
- Funcional (para trabajar, para la cartelera, para leer, para dibujar...).
- Ambiental: para ayudar a crear el clima adecuado.

Por ello se tiene luz:

- Directa.
- Indirecta.
- Que se pueda instalar desde ras del suelo hasta el techo; desde focos hasta luces escondidas en un plafón.

LA NATURALEZA

Es, sin lugar a dudas, el marco privilegiado donde tiene lugar el desarrollo del escultismo.

"La vida al aire libre es el verdadero objetivo del escultismo, y la clave para su éxito". El escultismo sin la vida al aire libre no tendría sentido; podríamos seguir haciendo reuniones y actividades en la ciudad, pero no sería lo mismo y no podríamos llamarlo escultismo.

Leyendo el libro "Baden-Powell, hoy" leemos en la página 121: "No se puede entender el escultismo si no se ve el lazo profundo que existe entre el método scout y el marco privilegiado donde se practica. Baden-Powell temía no haber insistido lo suficiente sobre «la naturaleza» y por ello critica el «drill» y los ejercicios del mismo tipo, porque son fundamentalmente «artificiales»".

"La naturaleza no es sólo un marco o el ambiente, es también un método..."

"El escultismo es, pues, un todo. El marco, el método y los objetivos son una misma cosa. El marco es el «medio sano», es decir un marco o contexto natural y rico en experiencias posibles, según un método natural, lo que permite el desarrollo del muchacho, es decir, **los cinco fines** que no se dan antes sino que son consecuencia, las posibilidades aportadas por el escultismo, por el hecho de no ser un medio artificial y represivo del deseo de progreso de los individuos.

Y B.P. resulta machacón con este tema. Una y otra vez afirma que "El escultismo es un movimiento al aire libre".

Y en este mismo libro se hace un análisis a través del cual, el "medio sano" que pretende ser el escultismo, trata de prevenir el mal y responder a las deficiencias de la sociedad, pero lo intenta por medio de un método natural esforzándose en favorecer el desarrollo impedido por el medio malsano.

Para el escultismo no existe "educación en sí", sino en relación con una sociedad concreta, en cuanto ofrece respuestas concretas a las deficiencias sociales que impiden el desarrollo del muchacho.

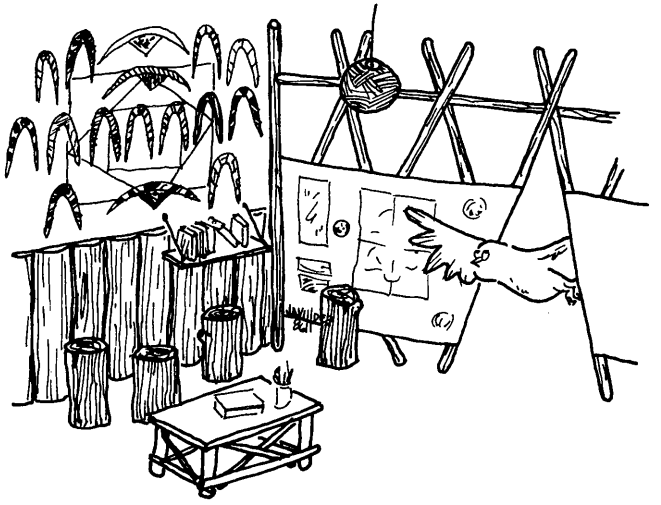
En todos los momentos del escultismo está presente, pues, la naturaleza:

- Naturaleza rudimentaria de las bandas de niños y jóvenes.
- Naturaleza construida a partir de esta primera: la unidad scout.
- Naturaleza que es esta Unidad viviendo el escultismo: el método natural.
- Naturaleza, más rica aún, cuando el escultismo descubre su ambiente privilegiado: la Naturaleza propiamente dicha.
- Naturaleza, al fin, que este desarrollo natural ha hecho posible: la naturaleza de ser uno mismo; naturaleza de su cuerpo, el mundo como naturaleza de objetos transformables; el aprendizaje natural de la democracia, de la comunidad, por medio del choque de los egoísmos y no por la artificialidad de la colectividad. Naturaleza, por fin, que lleva a Dios.

Todo esto puede quedar gráficamente señalado en el cuadro siguiente:

LA NATURALEZA	LO ARTIFICIAL
El aire libre	El "drill"
la vida en la naturaleza	el ejercicio rutinario
la disciplina interior	la disciplina exterior
la ley descubierta	la ley impuesta
el desarrollo de lo bueno	la represión de lo malo
la libertad, la confianza en sí mismo, el altruismo, la originalidad equilibrada	el rechazo de estas cualidades por una disciplina colectiva temporal
la educación	la instrucción
la educación del individuo	la educación de la masa
la educación por la experiencia personal, "las meteduras de pata"	la instrucción automática
la educación nueva	
las "ideas modernas"	la instrucción de la vieja escuela
el movimiento scout	una obra de beneficiencia
	una tropa de soldados
	una escuela
	una agencia de "pequeños despabilados"
	una exposición
	una compañía de cadetes
lo "interior"	lo "exterior"
el deseo intenso de progreso que todo individuo lleva en sí mismo	la instrucción impuesta desde fuera
los "dinamismos"	
un cristiano para la vida de cada día	religión sólo para los domingos
Dios por la "naturaleza"	la instrucción libresca
un medio sano	un medio malsano
el desarrollo del carácter	los vicios de los muchachos
el sentimiento del honor	la mentira, la inmoralidad
la confianza en sí mismo	la ausencia de iniciativas
la inteligencia	la charlatanería
la salud	las taras físicas
el sentimiento práctico, la creatividad	la ausencia de habilidad, de formación profesional
el sentimiento de los otros	el egoísmo
una democracia sana	ciudadanos de 3.ª categoría
el sentido de Dios	la irreligiosidad

4. LA DINAMICA



1. FASE DE CONTACTO

Tiene como objetivo integrar a todos los miembros en la Unidad, ya que la procedencia de los mismos suele ser heterogénea:

— Los scouts-guías han concluido su etapa y pasan a Pioneros-Pioneras.

— Los Pioneros-Pioneras de 2.° y 3.° año.

— Los muchachos y muchachas nuevos que proceden de fuera del escultismo: amigos, familiares, compañeros de colegio, gente del barrio o pueblo, conocidos...

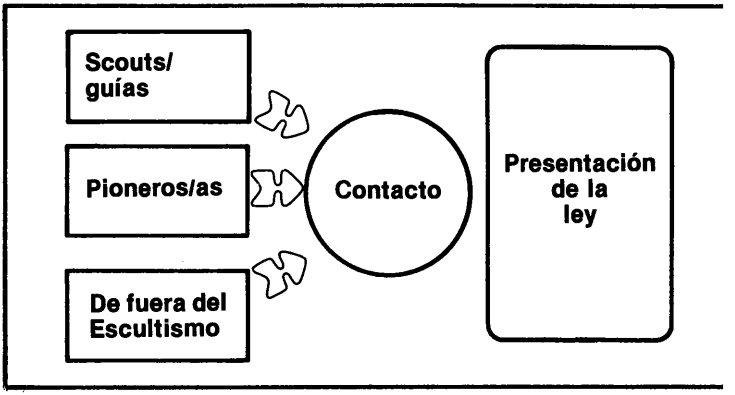
A todos ellos, conjuntamente, se les lanza la propuesta de la LEY SCOUT.

Se presenta dicha Ley como una propuesta de valores a alcanzar a lo largo de un proceso personal y comunitario a través del equipo y la Unidad.

Durante este período se realizan técnicas scouts básicas, técnicas de dinámica de grupos en general que nos ayudarán a cohesionar la unidad; técnicas instrumentales y actividades que propicien el conocimiento y la intercomunicación de todos los componentes.

DINAMICA DE LA UNIDAD

FASE DE CONTACTO



Equipos provisionales

Al ser una fase de contacto y a la vez de integración, los equipos que se formen serán provisionales y ocasionales en función de las necesidades de cada actividad corta a realizar.

2. FASE DE ELABORACION DE LA CONSTITUCION

La Constitución es la relación de objetivos y normas por los que ha de regirse la Unidad, redactada solemnemente y refrendada por la firma de todos los Pioneros y Pioneras.

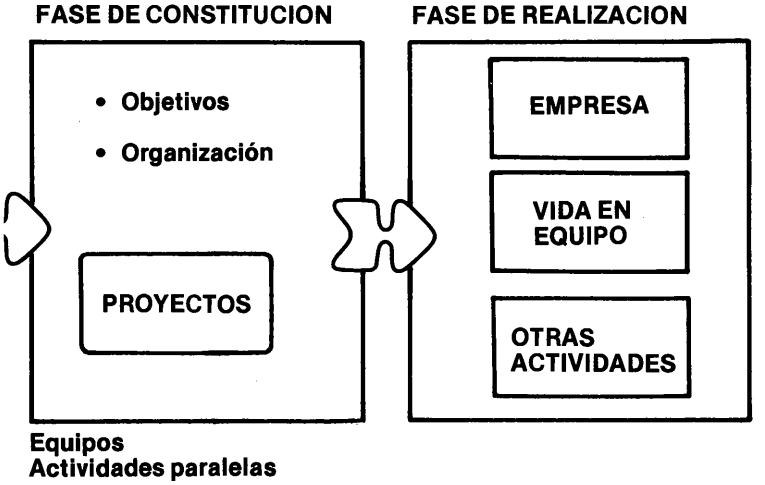
Permanece vigente desde su firma hasta la firma de una nueva Constitución (normalmente un curso scout). Es el punto de referencia sobre el cual constataremos el progreso de la Unidad.

Suele ser elaborada, primeramente, por todos y cada uno de los equipos y posteriormente, con las aportaciones de los mismos se redacta definitivamente por toda la Unidad y se aprueba por la Asamblea.

Conviene que la Constitución recoja los siguientes aspectos:

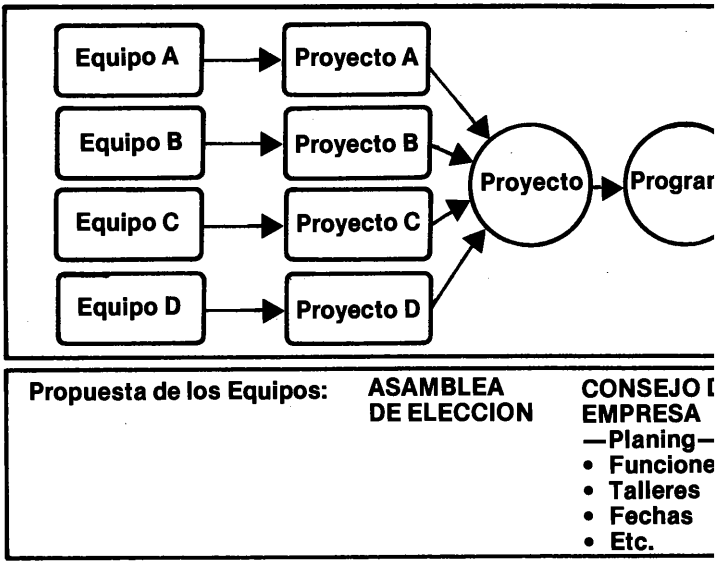
— Objetivos de la Unidad de Pioneros/as para el curso (o en su caso período de tiempo o empresa que fuere).

— Componentes de la Unidad por equipos y de los responsables de la Unidad.



ESQUEMA GENERAL DE LA EMPRESA

1. ELECCION



— Responsabilidades de Unidad: secretario, tesorero, encargado de material, bibliotecario, animador de la fe, relaciones públicas...

— Niveles de progreso de todos y cada uno de los miembros, especificando el momento del compromiso en que se encuentra cada Pionero/a.

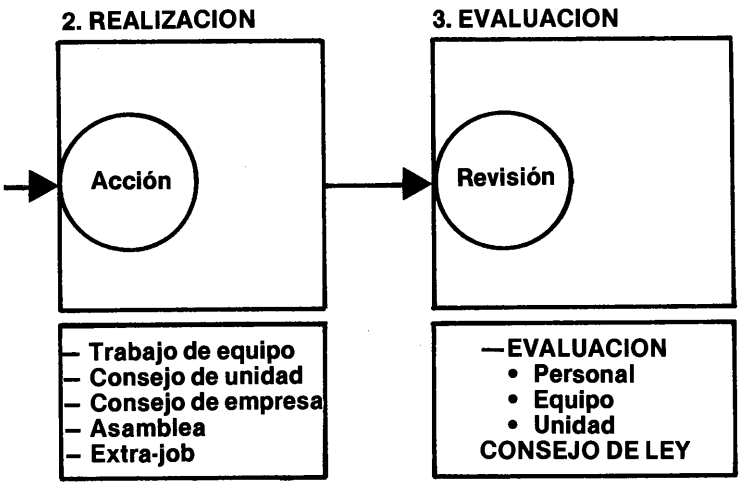
— Actividades de la Unidad a lo largo del curso, período determinado o empresa.

— Raid a realizar: tipos, quiénes, fechas previstas, normas para la realización.

— Posibles especialidades a alcanzar por cada Pionero/a.

— Compromiso concreto con respecto a las opciones: fe, país, educación activa, de cada uno de los Pioneros/as.

— Y cuantas normas, textos o anotaciones se crean convenientes. Una vez ha sido firmada la Constitución, se pasa a la formación definitiva de los equipos para el resto del curso. Después de organizar dichos equipos es el momento de que cada uno de ellos vaya pensando, planeando y preparando la presentación de sus proyectos para toda la Unidad.



3. FASE DE REALIZACION: LA EMPRESA

Una empresa es cualquier actividad que hace el grupo con un objetivo concreto, elegida por todos de entre las propuestas de los diferentes equipos y que responde a unas necesidades e intereses del grupo.

No es pues una actividad más, ni un "hacer por hacer"; es la actividad fundamental del trabajo de los Pioneros y Pioneras durante un determinado tiempo, (ni menos de dos meses ni más de cuatro) normalmente un trimestre.

La empresa hay que vivirla porque es la vida misma de los Pioneros. Toda empresa vivifica el sistema de patrullas-equipos, hace progresar individual y comunitariamente a cada Pionero/a y le ayuda a descubrir la aventura de vivir y actuar a la luz de la Ley Scout y del Evangelio.

Esta edad es adecuada para que el Pionero/a viva sus aventuras con las características de:

EPOPEYA: Porque colma sus sueños.

AVENTURA: Porque no está escrita de antemano. Alcanzar los objetivos propuestos depende del esfuerzo y la ilusión conjunta de muchachos y animadores.

EXITO: Porque en la empresa, aún sin negarlo, no debemos poner el acento en el valor educativo del fracaso.

Toda empresa se fundamenta en el esquema:

PROYECTO - ACCION - REVISION

Y consta de tres partes fundamentales:

1. Elección
2. Realización
3. Evaluación

1. ELECCION

Cada equipo propone al resto de la Unidad una empresa y presenta un proyecto de la misma. Esto supone un trabajo serio de preparación previa por parte de todos los miembros del equipo.

La Asamblea va viendo y analizando las distintas propuestas y estudiando su posible viabilidad. Las inquietudes y entusiasmo que despierten cada una de las propuestas será la clave del éxito para la empresa elegida. Una vez presentadas todas y previamente a la votación por la Asamblea, el animador tiene también un papel primordial ya que puede orientar con respecto a la viabilidad de las distintas propuestas. En este sentido hay que ser cuidadoso para no caer en la tentación de manipular en lugar de orientar.

ELECCION

UNA VEZ ELEGIDA LA EMPRESA DEFINITIVA EL EQUIPO DE RESPONSABLES HARA UN ESTUDIO DE LAS POSIBILIDADES PEDAGOGICAS QUE AQUELLA OFRECE.

A partir de este momento el Consejo de Empresa se reúne con el fin de confeccionar el planing o programa detallado, en el que se determinan las fechas, cometidos y responsabilidades de las tareas a realizar. Se organizan los talleres (si ha lugar), comités y las posibles actividades paralelas durante la empresa.

Se determinan las misiones de cada equipo y se fijan las fechas de reunión de cada uno de ellos; así como las fechas de reuniones generales: Asamblea de Revisión o Consejo de la Ley, Fiesta de Grupo, Festival de Navidad...

Partiendo de las necesidades, en algunos casos se contará con la presencia de expertos que puedan asesorar en determinados aspectos relacionados con la empresa. Se estudiará el material necesario y el presupuesto necesario para llevar a cabo las actividades previstas.

El Consejo de Empresa será pues el encargado de realizar la programación de acuerdo con las posibilidades de la Unidad, siendo el eje de unión de la marcha de los equipos y resolviendo los pequeños problemas y dificultades que vayan surgiendo. Mantiene el nivel de animación durante todo el tiempo que dure la empresa y se reúne, normalmente, cada 10 o 15 días o cuando las circunstancias lo requieran.

REALIZACION

EVALUACION

2. REALIZACION

Una vez organizada y planificada la empresa llega el momento culminante: es el momento de llevar adelante el proyecto de empresa elegida.

Comienza el trabajo en equipo y los extra-jobs. En el momento de más convivencia, de más diálogo y de auténtico trabajo en equipo a pesar de las dificultades. Es cuando se aprenderán las técnicas necesarias para llevar a cabo el trabajo propuesto.

Es cuando se harán las salidas, los raids, las descubiertas, los fuegos de campamento, los forums, los debates...

Es cuando la Unidad pone a prueba el nivel de compromiso de cada uno de sus miembros. Es, en definitiva, el momento de progresar. Es el momento para la acción.

3. REVISION/EVALUACION

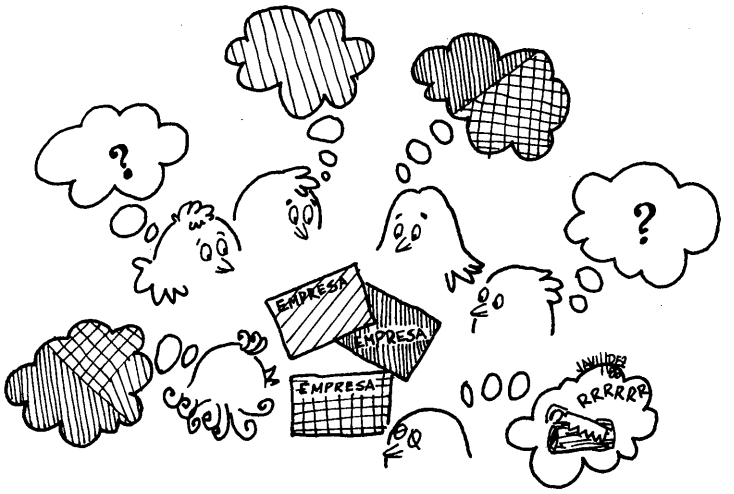
Se revisa el cumplimiento de los objetivos marcados, el trabajo en común y la aportación personal de cada miembro. Se valora el progreso de cada uno y el de toda la Unidad, tomando como referencia el trabajo realizado y la actitud y disposición con la que se ha desarrollado.

De esta Asamblea de Revisión o Consejo de Ley se deducen consecuencias y compromisos futuros: se deciden los **niveles** de progreso personal alcanzado por cada muchacho/a, comenzando por la realización de la promesa y culminando con el paso a Ruta, si así lo decide el Pionero o la Pionera en cuestión.

Se realiza una crítica y un análisis del desarrollo de la empresa, tanto a nivel personal como de grupo.

El animador coordina la asamblea teniendo cuidado de que se haga un análisis serio y tratando de buscar el lado positivo y los valores conseguidos. Evitando que las críticas personales sean demasiado exacerbadas contra alguno de los muchachos/as. Tratando de equilibrar objetividad-dureza-estímulo. De un Consejo de Ley demasiado duro puede hacer venir abajo una Unidad; pero las cosas deben quedar siempre en su justo lugar.

Después de la revisión, si la Unidad lo considera conveniente, es bueno hacer una celebración que pueda tener dos partes: una de celebración de la fe de acción de gracias y de compartir lo que somos y hacemos y otra más lúdica que pueda ser una gran fiesta de Unidad a la que también pueden ser invitados los amigos de fuera de la Unidad.



Tipos de Empresas

En función de una serie de condicionantes de diversa índole, las empresas pueden ser de muchos tipos y a modo orientativo citaremos cuatro supuestos que pueden ser comunes:

1. Si ha entrado mucha gente nueva en la Unidad y todavía no se conocen bien, quizás convenga una empresa en la que haya mucha comunicación entre todos: teatro, mesas redondas sobre temas concretos, juegos de relación y dinámica de grupos...

2. Cuando la Unidad está cansada porque se pierde mucho tiempo en discusiones inútiles y no se llega a ningún acuerdo o solución, ¿por qué no organizar un campo de trabajo? al mismo tiempo serviría para otra gente; un parque infantil, arreglar un refugio, restaurar una ermita, repoblar un monte...

3. Los muchachos ya están hartos de ver siempre las mismas caras, la Unidad está cerrada. Es el momento de abrirse, de ver que hay más gente en el mundo. Iría bien tener un campamento conjunto con otro grupo de otra zona, región o país, o participar seriamente en un encuentro de jóvenes que se organice o realizar una descubierta a fondo...

4. Es una Unidad de salón, hace mucho tiempo que no sale, tiene las articulaciones oxidadas y no se acuerdan del color de las hojas de los árboles. Sería muy bueno realizar una travesía importante o un campamento en la nieve, o una olimpiada en plena naturaleza...

PIONEROS: Proposición de algunas actividades para el 1.º trimestre que permitan constituirse al grupo

• Conocerse. • Compartir sus gustos.	• Experimentar. • Hacer brotar sueños.	• Crear una vida común, con los ritos, un estilo de vida.	• Insertarse en la comunidad del pueblo o barrio.	• Asegurar una renta financiera para una acción de envergadura.
—Visitas regulares de los unos a los otros. —Operación puertas abiertas". —Torneo de ping-pong por parejas. —Periódico semanal. —Cross-orientación y topografía. —Raid nocturno por parejas. —Conjunto músico-vocal. —Talleres: • Fotografía. • Mecánica. • Carpintería. • Nudos. • Ornamentación. • Cerámica. • ...	—Danzas folklóricas. —Cantos. —Poemas. —Expresión corporal. —Velada espectáculo. —Kermesse. —Montaje audiovisual. —Fiesta de grupo. —Teatro.	—Arreglo del local. —Fin de semana de "naturaleza". —Ascensión o travesía de montaña. —Rallie sorpresa. —Reconocimiento, búsqueda, arreglo de lugares para los fines de semana durante el año.	—Reunión de padres. —Fiesta de Navidad con los ancianos, niños o disminuidos. —Fin de semana con los Rangers. —Encuesta, descubierta del barrio, ciudad o pueblo y después exposición. —Arreglo o reparación de una vivienda insalubre dentro del barrio o pueblo...	—Cría de conejos, canarios, hamsters... —Recoger patatas, fresas, remolacha... —Venta de trabajos de artesanía en el rastro. —Distribuir propaganda. —Venta de calendarios, pegatinas... —Operación chatarra, o papel, o...

Ficha técnica

A MODO DE EJEMPLO

EMPRESA: "EL SALON DE OTOÑO"

Estamos a principios de curso, la Unidad arranca de nuevo. Los Pioneros de tercer año han pasado a la Ruta o han dejado la Unidad, otros son nuevos y otros han pasado de scouts-guías. Es preciso hacer algo todos juntos para poder rodar a los Equipos, en el Consejo de Empresa las responsabilidades y las misiones de cada uno y toda la vida de la Unidad.

Hay que arrancar, ponerse en marcha, después ya tendremos tiempo de acometer mayores empresas.

El otoño es una estación en la que la naturaleza rebosa de explendor. El bosque está tan hermoso... es todavía posible realizar raids y vivac antes de que llegue el crudo invierno. Así pues la Unidad decide realizar una descubierta de la naturaleza, montar un "Salón de otoño".

Una exposición de los descubrimientos hechos a lo largo de todo un mes durante el cual han salido los Equipos nos dará pie a organizar una pequeña exposición-velada a la que podemos invitar a numerosos amigos. La Base estará decorada apropiadamente con motivos otoñales, la ambientación musical cálida, la acogida de invitados agradable y con simpatía. Una "fondue" soltará la lengua de los más tímidos. Se visitará la exposición. La música sigue ambientando y después el montaje poético. Así tendrá lugar una velada rica en expresión y en descubierta. La Unidad ha pensado cómo debe ser el desarrollo y cuál el objetivo de la velada.

El Consejo de Empresa ha fijado las misiones de los Equipos, los ensayos y pruebas a realizar previamente, ha planificado las actividades del curso y de Unidad a lo largo de seis semanas.

Este sería el planing de la Empresa:

	1.ª semana	2.ª semana	3.ª semana	Tarde	4.ª semana	5.ª semana	Tarde	6.ª semana
EQUIPO ROLANDO	CONSEJO DE EMPRESA	Prever: lugar salida, material taller fotografía.	Preparación salida, material acampada, taller fotos y material offset.	CONSEJO EMPRESA REVISION EQUIPOS	Salida del equipo.	Taller de fotografía.	ENSAYO DE CANTOS PUNTO DE ENCUENTRO	Consejo de ley. Preparación acogida de amigos.
EQUIPO GANDI		Prever: lugar salida, máquina fotos. Buscar poemas para la velada.	Preparación salida, material acampada, máquina fotos, taller y ensayo de cantos.		Salida del equipo.	Taller de fotografía.		Cantos. Preparación de la fiesta. Concentración base. Limpieza. Revisión.
EQUIPO FUEGO		Prever: lugar salida, máquina fotos. Buscar la receta de la fondue.	Preparación salida, material acampada, máquina fotos y taller de la unidad.		Salida del equipo.	Taller de fotografía.		Preparación de la fondue. Acogida. Montaje poético. Montaje AV.
EQUIPO JULIO VERNE		Prever: lugar salida, compras, material para la decoración.	Preparación salida, material acampada y caza. Disposición de la base.		Salida del equipo.	Taller de decoración y de iluminación.		Sábado Domingo Decoración de la base.

MISION DE EQUIPO

"Las cámaras poéticas".

Coger diapositivas en blanco y negro de la naturaleza, de la ciudad, del mar sin turistas y casarlas con poemas de su elección, desde Garcilaso hasta Machado pasando por los cantautores actuales más sonados: Lluis Llach, Labordeta, Aute, Benito Lertxundi, Amancio Prada, Carlos Cano, Sabina, Raimon, etc.

MISION DE EQUIPO

"Traedlos vivos".

Los animales nos esperan: ciervos, corzos, jabalíes... ¡Están ahí muy cerca! Se trata de observarlos y fotografiarlos. (Si tienes una cámara lo bastante complicada para adaptarle un teleobjetivo).

MISION DE EQUIPO

"Los traperos de noviembre".

Recogida de ramas torcidas para hacer, una vez limpias y barnizadas, candelabros, esculturas, composiciones diversas, tomas de huellas con yeso, recogida de plumas para hacer postales de Navidad, cuadros de flores secas...

MISION DE EQUIPO

"Zoom sobre el invierno".

Sean como sean las cámaras de fotos, la creación ofrece unos espectáculos inhabituales e inquietantes: elegid carretes "lentos" si es necesario para hacer una pose con un pie. Ampliad en papel que permita un contraste fuerte.

EN LA UNIDAD

Todas las riquezas traídas para la Base habrá que usarlas, inventar, crear, revelar fotos. Es cosa de tres o cuatro reuniones de Equipo. Luego alrededor de una comida trampera o de una "fondue" los Pioneros y sus amigos inaugurarán su salón de otoño.

Equipos	MISIONES	PREPARACION TECNICA	ACCION DE EQUIPO	MATERIAL A PREVER	FINANCIACION
JULIO VERNE	"Traperos de Noviembre". Decoración y exposición.	Coger las huellas. Trabajo del bristol.	Fin de semana de caza. Taller de decoración. Exposición.	Yeso Papeles colores. Pintura Decor Iluminaciones.	Comprar x pts. Compra x pts. Comprar x pts. Las de la Unidad.
FUEGO	"Zoom en invierno". Preparación de la fondue.	Sacar y revelar fotos con carrete lento. Ampliación. Receta de la fondue.	Fin de semana en la naturaleza tomando fotos. Taller de fotos. Probar una fonfue en equipo.	2 cámaras fotos. 2 pies. 6 carretes. Queso y vino para la fondue.	Prestadas. Prestados. Comprar x pts. 300 pts. por persona.
GANDI	"Cámaras poéticas". Preparación del ambiente.	Sacar diapositivas en blanco y negro. Revelar y hacer fotos. Buscar poemas y orquesta.	Fin de semana en la naturaleza tomando fotos. Taller de fotos. Montaje audiovisual. Repetición cantos.	3 Instamátic 133. 9 carretes. Libros para poemas. Cuaderno de cantos.	Prestadas. Comprar x pts. Ver en la biblioteca. Material audio de la Unidad.
ROLANDO	"Traedlos vivos". Invitación a a los amigos.	Montar una trampa. Foto. Conocer posibilidades. Máquina offset.	Fin de semana en la naturaleza para montaje de trampas. Foto y vigilancia taller de offset.	1 trampa foto. Material offset.	Comprar 2.ª mano o fabricar. Pedir prestada.
LA UNIDAD		Biblioteca: Libros fotografía. Campamento. Veladas. Poemas. Etc.		Material de campamento + laboratorio de fotos.	Averiguar su estado antes y después del campamento y devolver al laboratorio los líquidos que falten.

2.º EJEMPLO: UN AÑO, UN CAMPAMENTO, UNA EMPRESA

INSTALACION DE UN PUESTO DE TURISMO

Nuestro objetivo:

UNA EMPRESA

Durante el año el conjunto del campamento va a construirse, el lugar elegido será el Pirineo Central y a la Empresa se añadirán:

UNA DESCUBIERTA

Encuestas y reportajes del Equipo:

- Lagos e ibones de la zona de Panticosa
- El balneario de Panticosa.
- Ruta gastronómica: comidas típicas, vinos de la zona..., pero también:

UN ENCUENTRO

Velada. Montaje en el albergue de Panticosa.

Esta empresa de año muy sencilla se desmonta mes tras mes para seguir el desarrollo de las actividades de Equipo, de los comités y el ritmo de los encuentros. La empresa puede, sin embargo, durar sólo un trimestre.

Cada mes, cada fracción de Empresa retoma el esquema.

IMPORTANTE

La Empresa no tiene que ser la única actividad de los Pioneros. La Unidad puede decidir las actividades que no estén relacionadas con la Empresa: Fiesta de Navidad, campaña ecológica, un taller, una descubierta, participar en la vida de la parroquia y de la comarca... Estas acciones pueden convertirse en mini-Empresas y organizarse con el mismo esquema.

Septiembre-Octubre

CONSEJO DE EMPRESA

Decide 3 misiones de equipo para empezar el año.

Finanzas: Otro equipo establecerá un presupuesto para la instalación de la base. Preparará la campaña de venta de calendarios.

Fin de semana: Un equipo propondrá y organizará un plano de instalación de la base.

Fin de semana: El tercer equipo decidirá la preparación de semana de la Unidad en el bosque.

Votación: El Consejo decide proponer a la Asamblea de Unidad un campamento de Navidad. Presentación del campamento a los padres, los amigos, etc.

COMITES

Se reunirán sólo cuando los equipos hayan vuelto a arrancar bien y cada pionero tenga su papel.

EL EQUIPO

— Recuperación de los contactos. Reunión de amistad.

— Un fin de semana en los Pirineos para decidir la organización de los equipos (cada uno su papel).

— Consejo de equipo: se empieza a hablar del proyecto que se propondrá a la Unidad.

— Salida para la venta de calendarios en moto o en bicicleta, en una red de la Unidad según la organización propuesta por el equipo de finanzas.

ACTIVIDADES UNIDAD

Fin de semana de Unidad: Un vivac cómodo, una velada alegre y seria.

Intercambio sobre el tema: "Apertura de la Unidad"

Base: Un fin de semana para la operación "4 paredes". Limpieza y puesta en funcionamiento de las paredes, techos, ventanas y puertas.

ASAMBLEA DE UNIDAD

Reinicio del año: Balance de las vacaciones: la vida de la Unidad y la amistad de los equipos.

Votación del proyecto: Campamento de Navidad.

Velada en el campamento: Con amigos y padres.

Elección del objetivo del año: Cada equipo ha presentado en forma de carteles, dos proyectos de gran campamento.

El referéndum permite elegir el proyecto.

La Unidad decide las líneas maestras del programa del año.

Noviembre

CONSEJO DE EMPRESA

Prepara el calendario hasta finales de diciembre.

1) Proyecto definitivo

— Animación turística.

— Lanzamiento de los comités.

2) Velada de Noche Buena.

COMITES

Reflexiona según tu papel sobre:

1) La organización del campamento de verano.

2) El campamento de navidad.

Hacer propuestas a la Asamblea de la Unidad.

EL EQUIPO

— Asunción inter-equipo del proyecto de instalación de la parada turística. Cada equipo presenta una maqueta a escala 1/10.

— Para la velada de Noche Buena cada equipo tiene su misión para el espectáculo.

- Equipo 1: Mascotas para la celebración de la Navidad.
- Equipo 2: El equipo de sonido y los juegos de luces.
- Equipo 3: Realización de un pequeño castillo desmontable.
- Equipo 4: Canciones y guitarras, discos y juegos colectivos.

— Salida en bicicleta.

ACTIVIDADES UNIDAD

Base Un fin de semana de trabajo dio como resultado:

— 1 panel de carpintería.

— 1 panel de herramientas.

— 1 panel actualidad con iluminación indirecta.

— 1 panel decorativo con el tema "Picos e ibones de la zona de Panticosa".

ASAMBLEA UNIDAD

Reflexión sobre la Carta:

Los comités hacen propuestas sobre el campamento de verano. Estas son votadas y desembocan en misiones de equipo que empezarán después del campamento de Navidad.

Algunos comités tienen que seguir "investigando".

Diciembre	Enero
CONSEJO DE EMPRESA Programa a partir de propuestas de los Comités votadas en la Asamblea de reflexión sobre la	— Un delegado del Comité rinde cuentas de los trabajos para el Campamento.

Carta y la entrega de los Pioneros.

Presentación del prototipo y reparto en equipo de los distintos elementos.

COMITES

Los Comités siguen sus preparativos para el campamento de verano.

EN EQUIPO

Trabajo sobre las misiones propias de la velada de Noche Buena.

Extra-jobs:

Aumentar la caja común.

Consejo de equipo:

Algunos Pioneros preparan su Contrato de progresión personal.

ACTIVIDADES UNIDAD

Campamento de Navidad:

Cuatro días en la naturaleza más la animación de la velada de Noche Buena.

ASAMBLEA UNIDAD

Evaluación del campamento de Navidad. Algunos Pioneros hacen su Promesa. Reflexión sobre la Navidad.

— Puesta a punto del rincón de acogida de la base:

- rincón-palabra
- iluminación
- chimenea

— El Consejo de Empresa reflexiona sobre una acción de solidaridad a llevar a cabo a nivel de la Asociación Diocesana.

Algunos Comités siguen con los preparativos.

— Reunión de trabajo en torno a las diversas instalaciones que hace cada equipo.

— Los equipos reflexionan sobre un tema de encuesta para el campamento.

— Preparación de las técnicas audio-visuales.

— Extra-jobs.

En la Unidad:

Sacar los reyes y puesta en funcionamiento de la salida esquimal.

Fin de semana:

Vivac en la naturaleza (igloo o cabaña).

Febrero

CONSEJO DE EMPRESA

Puesta a punto para la recepción de la velada "Hambre en el mundo".

COMITES

Preparación de la recepción para los Comités.

EN EQUIPO

— Participación en la operación X.

— Preparación de la velada "Hambre en el mundo".

ACTIVIDADES UNIDAD

Recepción en la Base:

— Inauguración.

— Presentación de la velada "Hambre en el mundo".

— Presentación del proyecto de campamento.

Marzo

— Preparación del campamento de Semana Santa.

— Programa.

— Vida parroquial, Semana Santa y retiro pascual de los jóvenes.

— Evaluación de la progresión de los miembros del Consejo de Empresa.

Preparación del campamento de Semana Santa.

— Extra-jobs.

— Operación X.

— Siguen los preparativos sobre la encuesta para el campamento de verano.

Consejo de Equipo:

Evaluación de los Contratos de progresión.

— Salidas.

— Fin de semana ecologista.

Reflexión sobre Semana Santa.

Abril

CONSEJO DE EMPRESA

Consejo de Empresa:

— Pone la última mano en la preparación del campamento de Semana Santa en función de las propuestas de los consejeros.

Mayo

— Reparto del trabajo en equipo sobre el proyecto de construcción.

— Puesta a punto de las veladas con las colonias.

— Puesta a punto de las decisiones sobre el campamento.

COMITES

EN EQUIPO

— Extra-jobs.

— Revisión del material.

ACTIVIDADES DE UNIDAD

Campamento. Líneas maestras del programa:

— Un comedor de Unidad que se instalará en la entrada del bosque.

— 36 horas en equipo.

— Un equipo contactó con un herrero y realizó un candelero en forja para el cirio pascual.

— Un equipo prepara un cordero asado.

— 2 equipos contactan con los chicos/as de 12-14 años del pueblo e instalan con ellos un campo de boleibol.

— El día de Pascua se realiza un torneo de voleibol.

Determinar el lugar para el campamento.

— Realización de un montaje para presentar a las personas encontradas en el campamento. Cada equipo tiene su tema.

— Extra-jobs.

— Un extra-job para toda la Unidad.

— Juntos todo un fin de semana.

Junio

Consejo de Empresa:

— Proponer una reunión de padres.

— Ultimos preparativos para el campamento.

En Equipo:

— Cada equipo prepara su material según su función en la instalación en el campamento.

— Misiones de última hora antes de marchar al campamento.

Julio

Planing del campamento:

Gran campamento de 18 días en los Pirineos Centrales.

Asamblea de la Unidad:

Evaluación: Consejo de ley.

5. EL PROGRESO

Históricamente, Baden-Powell precisó cinco dominios o campos de evolución de la persona:

- Carácter o relación consigo mismo (ahí hablaríamos de "personalidad").
- Habilidad manual o relación con el mundo material, con las cosas, (podríamos hablar de "creatividad").
- Salud y desarrollo corporal o relación con el propio cuerpo.
- Servicio a los demás o relación con los otros (hoy hablaríamos de "sociabilidad").
- La felicidad, adquirida por el descubrimiento de Dios en la Creación y por esta razón, a menudo llamada "relación con Dios".

Y estos cinco dominios es lo que nosotros hemos considerado las cinco áreas del progreso y sobre lo que vamos a trabajar y desarrollar algunas consideraciones.

PRINCIPIOS DE LA PROGRESION

El sistema de progresión es la condición de una manera cierta, para los scouts de progresar.

Es una forma de manifestar y realizar el proyecto educativo del movimiento, porque anima al/la joven a ser artesano de su propio desarrollo.

1. La progresión está ligada a la acción

El Escultismo es una educación por la acción, y es a través de la acción cómo el scout progresa. La acción "rinde" toda la acción posible: para realizar los proyectos elaborados en Unidad, es frecuentemente necesario adquirir competencias, mejorar las relaciones entre los miembros de la Unidad, "corregir" algunos aspectos de la persona.

— La acción "rinde" toda la progresión posible: la voluntad de realizar la pista soñada constituye a menudo, una motivación suficiente para hacer los esfuerzos necesarios para llevar a cabo una acción. Estos esfuerzos se justifican en la medida en que son la condición para realizar un proyecto.

Así la progresión tiene un sentido para el Pionero.

2. La progresión se apoya sobre la fijación de objetivos, en función de los cuales se evalúa la realización.

En función de sus intereses personales y de lo que es necesario para seguir la posible pista, cada Pionero/a se fija unos objetivos, hecho que es fundamental para poder evaluar su consecución o no.

El hecho de hacer explicitar los objetivos es de por sí educativo; obliga a reflexionar sobre qué está bien para uno mismo y para los demás, en lo que es importante para uno mismo y para la Unidad, obliga a pensar en qué es lo que se quiere..., es una forma de plantearse responsabilidades.

Se trata de objetivos **de progresión,** es decir, existirá progreso en relación o referencia a una situación anterior. Esto implica saber en qué momento nos encontramos al formular los objetivos.

Estos objetivos han de ser los más precisos posibles: deben decir lo más claramente posible lo que se espera conseguir, lo cual permitirá saber si han sido alcanzados o no. Progresivamente el Pionero/a se irá haciendo cada vez más consciente, y responsable de sus actos. El papel del animador será pues acompañar a cada Pionero/a a su ritmo.

3. La progresión es personal y de grupo.

Así como la progresión personal concierne exclusivamente a cada Pionero/a, la progresión de grupo concierne a la vida de la Unidad: funcionamiento, relaciones...

Por tanto es decidida, explicitada y evaluada por el conjunto de Pioneros y animadores en el Consejo de Unidad y en el Consejo de Ley.

4. La progresión ha de ser técnica y humana.

La progresión técnica concierne al desarrollo físico y al desarrollo de la habilidad manual.

La progresión humana concierne al carácter, a la relación con los demás y a la apertura a los otros (próximos o lejanos).

Estos dos apartados cubren pues los cinco dominios enunciados por B.P. teniendo presente que la "relación con Dios" trasciende a ambos.

La voluntad de crecer y progresar como personas

- Auténticas
- Críticas
- Solidarias

- Comprometidas
- Libres
- Y capaces de amar

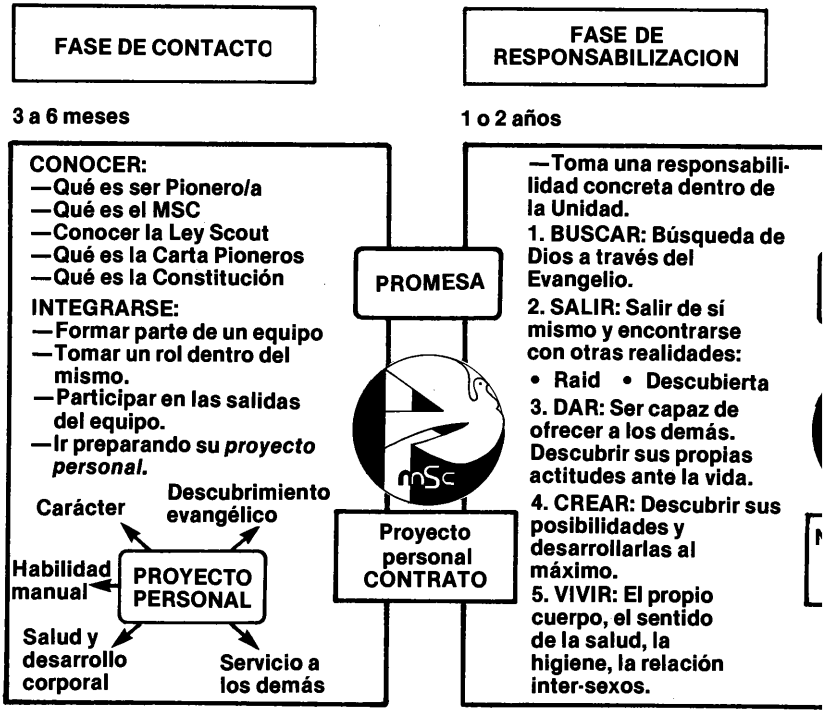
Es en sí misma, un signo de la presencia de Cristo en medio de nosotros.

5. La progresión se vive en grupo.

Los objetivos de progresión se definen en el cuadro de las acciones llevadas a cabo por la Unidad.

Los progresos hechos por el Pionero/a en el seno de la Unidad repercuten también en su vida fuera de la misma pero esto no interviene, en principio, en la elección de los objetivos y en la evaluación de sus realizaciones.

La progresión está ligada a la pista.



La progresión de grupo es elegida, realizada y evaluada en Unidad. La progresión personal es elegida y evaluada por cada Pionero/a, pero éste/ésta tiene en cuenta las observaciones de los otros Pioneros de su Equipo o de los Comités en los que haya trabajado.

En la realización de los objetivos, los Pioneros y Pioneras se ayudan mutuamente a conseguir las metas marcadas: es de interés de todos que cada uno realice aquello a lo que se ha comprometido.

El kraal pionero es el que garantiza que los objetivos de progresión decididos en el seno de la Unidad se lleven a cabo.

Una vez hechas estas consideraciones generales que creemos de suma importancia para comprender el sentido de la progresión en general, vamos a tratar de desarrollar las fases del progreso personal y sus objetivos y realizaciones "mínimas" a lo largo de todo proceso de progresión.

Así pues, comenzamos presentando el cuadro de progresión personal.

FASE DE GESTION

1 año

—SERVIR:
Ser capaz de llevar a cabo la gestión de una determinada responsabilidad al servicio de la Unidad:

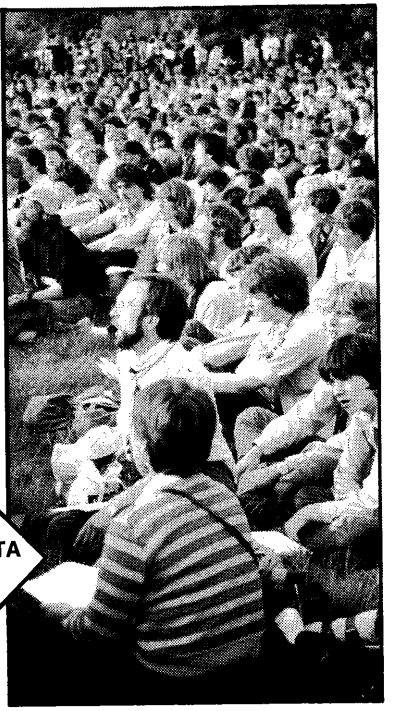
—Jefe de Equipo
—Animador de la Fe
—Relaciones Públicas
—Administrador
—Guía de montaña
—Animador de expresión
—Animador técnico
—Bibliotecario

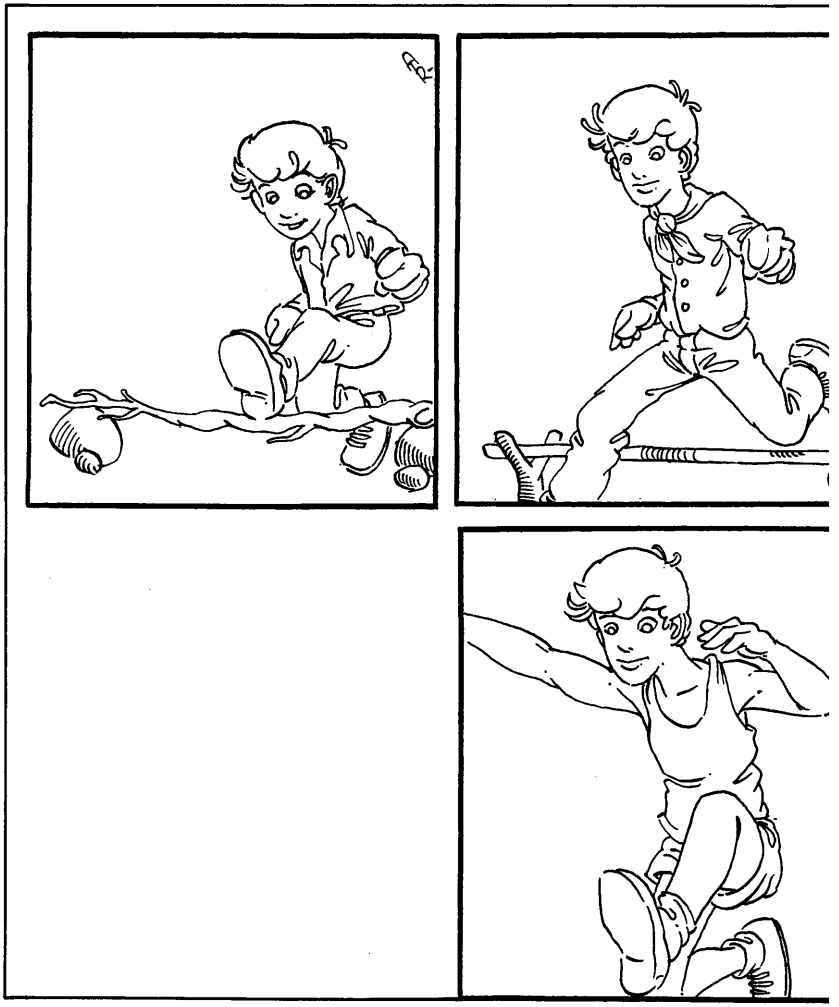
ERO
IICO

PIONERO GESTOR

royecto
onal
RATO

PROPUESTA RUTA





ITACA
Lluís Llach-Kavafis (fragment)

Més lluny, heu d'anar més lluny
dels arbres caiguts
que ara us empresonen.
I quan els haureu guanyat,
tingueu ben present no aturar-vos.

Més lluny, sempre aneu més lluny,
més lluny de l'avui
que ara us encadena.
I quan sereu deslliurats
torneu a començar els nous
passos.

Més lluny, sempre molt més lluny,

més lluny del demà,
que ara ja s'acosta.
I quan els creieu que arribeu,

sapigueu trobar noves sendes.

ITACA
Lluís Llach-Kavafis (fragmento)

Más lejos, tenéis que ir más lejos
de los árboles caídos
que ahora os aprisionan.
Y cuando los hayáis vencido,
tened bien presente no deteneros.

Más lejos, siempre id más lejos,
más lejos del hoy
que os encadena.
Y cuando estéis liberados
volved a empezar los pasos
nuevos.

Más lejos, siempre mucho más
lejos,
más lejos del mañana,
que ahora ya se acerca.
Y cuando creáis que habéis
llegado,
sabed encontrar nuevos senderos.

ETAPAS DEL PROGRESO

1.ª ETAPA: FASE DE CONTACTO:

Comprende un período de conocimiento, de información general de lo que es el Pionerismo, el MSC, la Ley Scout, la Carta, la Constitución.

Este conocimiento se realiza paralelamente a la integración a la Unidad: formando parte del equipo, tomando un rol o una responsabilidad dentro del mismo, participando en las reuniones y salidas del equipo, en los comités o talleres u otras actividades que tuvieran lugar.

Después de conocer e integrarse toma la decisión de quedarse o marcharse de la Unidad, lo cual, caso de permanecer le llevará a la firma de la Constitución tras la aceptación de la Ley como propuesta de valores y a la preparación de su primer compromiso serio en la Unidad: la preparación y realización de la PROMESA.

Para ello deberá preparar un proyecto personal para cada una de las cinco áreas de progreso.

BUSCAR Sentido de Dios	SALIR Carácter	DAR Servicio	CREAR Habilidad manual	VIVIR Desarrollo corporal

LA PROMESA

Podemos afirmar que la Promesa o Compromiso Pionero es la pieza fundamental del Pionerismo. Educamos para la libertad en la responsabilidad y el compromiso, por ello la Promesa da sentido al Escultismo en general y al Pionerismo en este caso.

Contamos además con muchachos y muchachas de edades entre los 14 y 25 años, los cuales necesitan enfrentarse a la vida para autoafirmarse dado que su capacidad de abstracción va siendo mayor y son más racionales, realistas y a la vez, y quizás por ello, más contestatarios y tendentes a enfrentarse con todo lo que les viene impuesto desde "arriba".

Por todo ello el muchacho/a necesita confiar en sí mismo y medir sus fuerzas y para "baremar" dicha confianza nada mejor que adquirir un compromiso a partir del cual verse y conocerse a sí mismo.

B.P. comprendió esto muy bien por ello decía: *"El escultismo es el mejor mundo para hacer que un muchacho confíe en sí mismo y para prepararlo para la vida"*. Pero también reconoce que: *"El escultismo no es sólo una diversión, también exige mucho de ti"*. Así pues podemos afirmar que la Promesa:

— Es un **punto de partida.** No es una **meta.** Es un instrumento pedagógico para alcanzar poco a poco un nuevo estilo de ser, para ponerse en camino de llegar al hombre nuevo.

— Es un **acto personal,** individualizado, si queremos que tenga auténtica validez. Es una **apuesta.** Implica un riesgo, un acto de **fe** y de **esperanza.**

— Es un **acto comunitario:** el equipo y la Unidad ayudan a prepararla, confrontarla, realizarla y revisarla.

— Es algo **concreto, útil** y **evaluable.**

— En ella tienen un **papel los adultos:** hacen de testigos y por lo tanto se comprometen a colaborar en la progresión y su puesta en práctica.

— Es un acto **externo:** realizado entre testigos (la Unidad) que no tiene tanto el papel de fiscalizar como el de ayudar a llevarla a la práctica.

CONDICIONES QUE POSIBILITAN LA PROMESA COMO UN INSTRUMENTO PEDAGOGICO

1. Que sea percibida por el Pionero y la Pionera como **algo interesante,** atractivo, como un proyecto de vida; nunca como una obligación y menos como una imposición.

2. Que sea **libre** de modo que la Unidad, el ambiente o los responsables no la condicionen.

3. Que esté **bien preparada:** el Pionero/a debe haberse percatado de cuál es el "estilo Pionero" por medio de:

- El ambiente de la Unidad
- Diálogo con otros/as Pioneros/as mayores
- Diálogo con el equipo de responsables
- La reflexión personal, motivada o no por lecturas, materiales de reflexión de diversos tipos, etc.

4. Que sea **personal:** estudiar la conveniencia o necesidad de que cada Pionero/a exprese con palabras suyas a qué se compromete concretamente.

5. Que esté **bien simbolizada** y marcada exteriormente:

— Debe señalarse la ruptura entre el antes y el después de la Promesa mediante una experiencia personal de "desierto" (en una salida de Unidad, un raid...).

— Conviene que se simbolice exteriormente en el uniforme (proponemos la paloma pionera situada en el bolsillo izquierdo —cerca del corazón— de la camisa roja).

6. Que esté **bien realizada** mediante un **ceremonial adecuado** que debe ser inventado en la Unidad o al menos adaptado a las experiencias anteriores de otras Unidades.

Ficha técnica

PISTAS QUE NOS AYUDAN A COMPRENDER EL SENTIDO DE LA PROMESA

Contradicciones que el Pionero vive en su descubrimiento del Pionerismo

1. Afirmación personal
2. Mi propio cuerpo
3. Libertad
4. Análisis de la realidad
5. Juzgar al prójimo
6. Sentido práctico
7. Gozar del calor efectivo de la comunidad
8. Valentía, sinceridad, testimonio
9. Vivir en alegría
10. Actividad, ejercicio físico

1. Espíritu de servicio
2. El otro sexo
3. Responsabilidad
4. Apertura a la trascendencia
5. Confianza en él
6. Gratuidad
7. Participación en la sociedad
8. Espíritu de diálogo
9. Austeridad, esfuerzo compromiso
10. Reflexión, interiorización

La promesa como respuesta

Los valores con los que un Pionero se enfrenta son contradictorios entre sí. Hay un choque entre los valores y las necesidades que siente el chaval, lo cual produce una inseguridad.

Esta inseguridad es consecuencia de que en cuanto se intenta llegar a esas necesidades no se cumplen los valores y viceversa. De aquí se derivan las angustias, el pasotismo, la marginación, la evasión...

Todo esto nos lleva a un círculo vicioso, únicamente roto por el compromiso personal: la Promesa.

Entendemos que el Compromiso es una salida hacia adelante y que los valores y necesidades, aparentemente contrapuestos, pueden relacionarse.

Dificultades al descubrir el estilo Scout

El hombre que queremos es:

- Un hombre libre

- Solidario
- Capaz de trabajar por y para la justicia
- Comprometido con su país y ciudadano del mundo
- Responsable, útil y capaz de llevar las riendas de su propio destino
- Abierto al descubrimiento de la fe (en el Evangelio), a hacer la vida en el grupo, en su entorno y teniendo como modelo a Jesús de Nazareth.

Ante todo esto aparecen una serie de dificultades:

a) La propia persona.

Los Pioneros se encuentran en diversos ambientes que pueden llegar a serle contradictorios.

b) Falta de testimonio que el responsable da con su vida al chaval (incoherencia).

c) Conformidad con la mediocridad. No hay ningún estímulo externo para que se cree un hombre nuevo.

d) No sabemos concretar la Promesa, lo cual en ocasiones nos puede llevar a un exceso de mística.

Ante todo esto proponemos:

- Elaborar áreas de actividades concretas que desarrollen el contenido del hombre que pretendemos, dentro de un sistema de progresión personal.
- Dando confianza al muchacho/a y demostrándole que es capaz, en su medida de cumplir esto. Es más, haciéndole descubrir este estilo concreto en su vida cotidiana (por ejemplo en acciones en el barrio, en la escuela, en casa...).
- Hacerle consciente que está en un punto de partida. A partir de la Promesa es **Pionero.**

Realización

Antes de realizarla debe existir una reflexión personal, asumiendo los valores que hemos dado a la Promesa y creando un ambiente de acontecimiento en la Unidad, rodeado de cierto ceremonial festivo aunque sin perder la seriedad que el momento requiere.

El Pionero/a le dará una forma personal tanto en su expresión concreta como en el acto mismo.

Los responsables ayudarán a que la ceremonia sea coherente con lo que se pretende y antes se ha preparado.

Debe existir una constatación externa de la Promesa.

PROMESAREN EGUNERAKO OTOITZA

Heldu da eguna, Jauna
Gaur, pauso garrantzitsu bat
emotera noa...

Zure bideetatik emon nahi nituzke
nere bizitzako pauso guztiak
zure maitasunezko bideetatik,
zure alkartasunezko bideetatik
zure askatusunezko bideetatik,

Lagundu nagizu pauso
hauemoterakoan.
Geehaitu niregan Zureganako
sinistea,
indartu niregan herriarenganako
maitasuna,
berotu niregan izadierenganako
errespetoa
argitu niregan juztiziarekiko
bilaketa.

Egidazu, Jauna, berbako pertsona
izatea
nire baietzak bai izan ditzela

nire hautamenak sendoak eta
emankorrak,
mire uste ona, egiaren oinarri...

Eldu da eguna, Jauna.
Gaur, pauso garrantzitsu bat
emotera noa...

ORACION PARA EL DIA DE LA PROMESA

Ha llegado el día, Señor.
Hoy voy a dar un paso importante.

Quiero encaminar todos mis pasos
y toda mi vida por tus senderos.
Por tus caminos de amor,
por tus senderos de unidad,
por tus pistas de libertad.

Ayúdame a dar este paso.

Aumenta en mí mi creencia hacia Ti.
Fortalece en mí el amor hacia mi pueblo,
alienta en mí, el respeto hacia los demás,
ilumina en mí los caminos de justicia.

Haz de mí, Señor, una persona de bien,
cuando digo que sí con mis palabras,
cuando creo en las cosas buenas,
cuando realizo mis trabajos,
cuando mido mis dificultades...

Ha llegado el día, Señor.
Hoy voy a dar un paso importante...

Seguimiento

Al existir unos puntos mediante los cuales se ha concretado la Promesa (proyecto personal) éstos pueden ser revisables periódicamente de acuerdo con los mecanismos propios de la Unidad: el Consejo de Ley.

El animador debe ser un generador de esperanza; apoyar más que criticar, fijándose en lo que el Pionero/a ya ha realizado más que en lo que ha dejado de hace o ha hecho mal.

2.ª ETAPA: FASE DE RESPONSABILIZACION

Una vez el Pionero o Pionera ha realizado su promesa es cuando realmente empieza a ser Pionero: **ser Pionero/a es comprometerse.**

Este compromiso lo ha explicado en su proyecto personal y en él se recogen las cinco áreas del progreso, los cinco aspectos fundamentales de su desarrollo personal y comunitario. El Pionero, la Pionera, se **responsabiliza** en el desarrollo de su proyecto personal, en cada una de estas cinco áreas.

OPCIONES MSC	AREAS DE PROGRESO OBJETIVOS	RESPONSABILIZACION ASPECTOS A EDUCAR
EDUCACION ACTIVA	CREAR Habilidad manual e intelectual	Aprendizaje: —técnicas de pionerismo —técnicas de animación —técnicas artesanales
	SALIR Formación del carácter	A nivel: —intelectual —afectivo —social —ético
	VIVIR Salud y desarrollo corporal	—Desarrollo físico —Conocimiento del propio cuerpo —salud e higiene —Relación con el otro sexo
PAIS	DAR Servicio a los otros	—trabajo cooperativo —trabajo socio-político —trabajo de defensa y ecología —trabajo cultural (descubierta)
FE	BUSCAR Sentido de Dios	A nivel personal y comunitario

POSIBLES REALIZACIONES PRACTICA PARA CADA UNA DE LAS CINCO AREAS DE PROGRESO

1.—Crear

— Realizar alguna experiencia concreta de aprendizaje en el campo científico, artístico, artesanal, humanístico. Alguna actividad que implique inventar, que posibilite la libre creación a partir del aprendizaje de técnicas de diversa índole que puedan llevarse a la práctica.

— Preguntarse sobre el sentido que tienen las diferentes técnicas que se van aprendiendo. Descubrir si realmente son para ellos medios de creación, de realización y de expresión personal y si viven para hacer cosas útiles para ponerlas al servicio de los demás.

2.—Salir

Para descubrir el entorno, la realidad circundante y el sentido de la propia vida.

— Valorar su tiempo libre: ¿Cómo lo utiliza? ¿Le sirve para un crecimiento personal y de los otros? ¿Es un tiempo libre pasivo e individualista o más bien creativo y comunitario?

— Realizar un raid reflexión y un raid descubierta, en solitario de 24 a 48 horas respectivamente que le ayude a reflexionar, a buscar la propia subsistencia y a encontrarse con una realidad social.

— Analizar el sentido que para el/la Pionero/a tiene el estudio y el trabajo:

- ¿Es algo impuesto? (familia y otras circunstancias).
- ¿Un medio para ganar dinero?
- ¿Algo para cubrir un determinado tiempo?
- ¿Un medio para realizarse como persona y para estar más presente en la sociedad, haciendo un servicio a los otros y participando en la construcción de un mundo más justo y más humano?

3.—Vivir

El sentido de la amistad, el amor, la salud, el uso del propio cuerpo, la relación con el otro sexo.

— Analizar si son amigos sólo cuando no hay dificultades; si son capaces de ver las cosas que no van bien y hablar de ellas sin enfadarse.

— Hablar en la Unidad de las ventajas y dificultades que conlleva la relación con el otro sexo.

— Descubrir cómo las relaciones entre los chicos y chicas pueden ser de una forma diferente a como la sociedad las presenta:

- Buscar ante todo unas relaciones entre PERSONAS.
- ¿Cómo lo entienden ellos?

— ¿Cuando se relacionan chicos y chicas descubren algo más que el físico?

- Por comodidad o rutina, los chicos y chicas, ¿hacen en la Unidad tareas diferentes?

— Descubrir que el propio cuerpo no es algo ajeno a mí, es un elemento de mi persona, por tanto debo aceptar su sexualidad y sus características físicas.

A través de mi cuerpo puedo expresar lo que siento y lo que pienso y a través de él me comunico con los otros.

— Desarrollar al máximo las propias posibilidades físicas siendo consciente de que no son iguales para todos. Es preciso para mantenerse en forma, elegir un deporte y practicarlo asiduamente, aunque nos cueste esfuerzo. Como decían los "antiguos": "Mens sana in corpore sano".

4.—Dar

Algo de nosotros para los otros. Darnos a nosotros mismos.

— Interrogarse sobre las propias actitudes en relación con los demás:

- ¿Piensas que la otra gente también puede tener razón?
- ¿Tu equipo o Unidad ha conectado con otros jóvenes del barrio?
- ¿Has vivido la alegría de hacer algo con otra gente?

— Analizar la propia sensibilidad:

- ¿Encajas sin apasionamiento las situaciones personales y del grupo o bien te dejas llevar por el ambiente?
- ¿Eres capaz de discutir y valorar la belleza de las cosas y situaciones?
- ¿Cuando alguien de los que nos rodea tiene algún problema, somos lo suficientemente observadores como para darnos cuenta?
- ¿Hacemos nuestras las situaciones y problemas de los demás chicos y chicas de la Unidad?

— Conocer lo que nos rodea.

• Cuando viajamos ¿nos interesamos por la historia, el arte, los lugares y la gente que encontramos?

• En nuestros barrios, pueblos y ciudades vive gente ¿conoces sus problemas?

• ¿Cómo están los lugares a los que vamos de acampada? ¿Cómo los dejamos nosotros? ¿Qué podemos hacer para mejorar el medio ambiente?

• De todo cuanto vamos descubriendo y conociendo día tras día nos preguntamos:

¿Por qué es así?

¿Qué motivo tiene o tienen?

¿Cómo lo hacen?

¿Desde cuándo?

¿Me preocupo de conocer más y mejor mi tierra y sus gentes?

5.—Buscar: A Dios

— Descubrir el sentido de la fe:

• La fe ¿es para mí una rutina, una cosa de viejas y beatas? ¿Tiene alguna relación con lo que yo hago cada día?

• ¿Qué nos exige el ser cristianos: en la Unidad, en el colegio, en la familia, en el trabajo...?

• Estaría muy bien, en ocasiones, poder compartir y celebrar con la Unidad y con los otros nuestra voluntad de seguir a Jesús de Nazareth.

— Vivir la austeridad como estilo, lo que no quiere decir privarse de lo necesario, ni quiere decir "hacer sacrificios". La austeridad es una **manera de vivir,** que no es ser esclavo de lo más caro, que es no necesitar comprarlo todo, que es saber prescindir de las cosas supérfluas a las que nos hemos acostumbrado.

• Los discos, la ropa, la bebida... ¿no les damos, muchas veces, más importancia de la que tienen?

• ¿No hay cosas que podríamos hacerlas nosotros mismos y sin embargo las compramos?

— Animar la vida de fe de la Unidad:

• Preparar unas lecturas para reflexionar sobre la fe o la esperanza o la paz y la justicia o el amor o...

• Preparar un espacio de plegaria para realizarlo con el equipo o la Unidad.

- Preparar una celebración de la fe sobre un tema concreto.
- Organizar una Eucaristía abierta a los amigos o a la gente del barrio o al pueblo...

Una vez finalizada la etapa de **"responsabilización"** el Consejo de Ley, una vez más, analiza el "grado" de progresión alcanzado en función del proyecto personal en el que se basó la promesa del Pionero o la Pionera y del cual todos fueron "testigos" y serán "jueces".

Si el nivel de progreso ha sido satisfactorio, el Pionero/a en cuestión, es "aclamado" por la Unidad y considerado como **"técnico"**, lo que quiere decir que su fase de responsabilización ha sido satisfactoria y además ha alcanzado una o varias especialiades: cuando el reconocimiento de este nivel de progeso quiera hacerse patente externamente, a la paloma de Pionero que llevaba desde la realización de la promesa, se le pondrá un fondo negro (por ejemplo).

3.ª ETAPA: FASE DE GESTION

Así pues, ahora, el Pionero/a comenzará su etapa de gestión durante la cual pone al servicio de los demás su capacitación. En ella aprenderá a ser gestor haciendo de gestor (aprender haciendo).

Ahora es un Pionero "competente".

Al inicio de esta fase, el Pionero/a elabora un nuevo proyecto personal de similares características al anterior pero a un nivel de gestión en cada una de las áreas de progreso; y además, es el responsable directo de una tarea o quehacer concreto dentro de la Unidad:

— Jefe de equipo
— Relaciones públicas
— Ecologista
— Guía de montaña
— Administrador
— Director de la revista o periodista
— Animador de la fe
— Animador técnico
— Animador del barrio
— Bibliotecario
— Etc.

Al final de esta etapa el Pionero o Pionera, en el Consejo de Ley, oído dicho Consejo y tras serle presentada la Propuesta Ruta, decide sumarse a ella y pasar a la 4.ª rama o caso contrario abandonar la Unidad y el Escultismo.

Si el Consejo de Ley así lo considera el Pionero/a habrá adquirido definitivamente la competencia de la gestión y será considerado **pionero-gestor,** lo que se manifestará externamente (por ejemplo) cambiando el fondo negro de la paloma por el rojo y que mantendrá (si es su deseo) durante la etapa Ruta, ya que un Pionero-Gestor es ya un Ruta.

Este progreso personal es la respuesta a la carta al contrato de progresión trazado por cada Pionero/a en función de sus preferencias y aptitudes.

- No debe ser nunca una lista de pruebas a superar o acciones a realizar.

- No debe ser un itinerario programado por los responsables de la Unidad.

- La vida del Pionero como tal comienza por el compromiso (la Promesa), después él mismo traza su itinerario de progreso y lo comunica al equipo. Este puede ayudarle a reflexionar y opinar sobre diversas facetas de su progreso pero la decisión es personal.

El jefe de equipo tiene la responsabilidad de aconsejar referente a los cinco campos descritos y procurar que todos sean contemplados en el progreso.

Las dos primeras etapas pueden corresponder al primer y segundo año: tres o seis meses la primera y la segunda ocuparía el resto del primer y segundo año.

El tercer año sería ya para la tercera etapa: servir dentro del equipo o en la Unidad, preparándose para ser un pionero gestor y para la Ruta si así lo decide libremente.

- El progreso personal va muy unido a la vida del equipo. Los demás miembros lo viven a través de los avances del compañero, que en muchos casos, pone al servicio del equipo y también de toda la Unidad las actividades que se ha comprometido a realizar y las competencias que ha adquirido.

- En muchos estas competencias pueden realizarse al servicio de la empresa que la Unidad lleve a cabo, pero no siempre ha de ser así; un chico o una chica pueden "entrenarse" fuera de las actividades de la Unidad si así lo ha decidido su contrato de progreso o si en la empresa no es necesaria aquella actividad específica.

• Para los animadores o responsables de Unidad, es importante comprender estos tres niveles de progreso que pueden estar enlazados entre sí en muchas ocasiones.

— Personal (individual)
— Del equipo (interacción de los progresos individualizados)
— De la Unidad (la Empresa, realizada por todos)

EL PASO DE RAMA

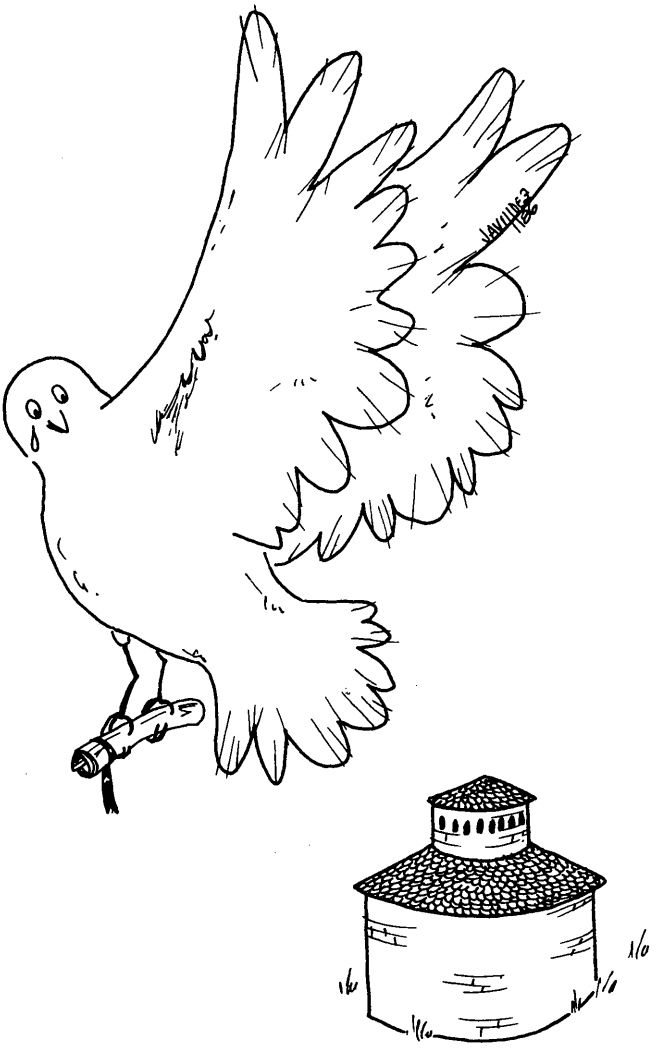
Al acabar la etapa Pioneros se plantea al Pionero/a la posibilidad de acceder a la 4.ª Rama: la Ruta. Dicho acceso no es algo automático, fruto de una inercia sin sentido arrastrada por condicionamientos múltiples a lo largo de la vida scout. **La Ruta es una propuesta** y como tal existe la posibilidad de optar por ella o no. Por ello, la Propuesta Ruta supone un compromiso y una opción personal, explícita y voluntaria.

Por ello al final de la etapa pioneros, hay que estudiar cada caso en concreto, dándole mucha importancia a la maduración y al progreso personal. Por esto es importante una estrecha relación con los responsables de la rama Scouts-Guías en particular.

Además, en la práctica pueden presentarse dos caminos para que un chico o chica pueda entrar en el Clan Ruta: de Pioneros o de fuera del Escultismo. En el segundo caso es total competencia del Clan Ruta y sus animadores y ellos decidirán la entrada o no del nuevo/a.

En el primer caso, como ya hemos citado con anterioridad, el paso de Pioneros a Ruta debe responder a una opción personal y en algunos casos, con objeto de romper la inercia a la que antes aludíamos, puede ser conveniente una cierta ruptura, un tiempo de "no estar en nada" (de 1 a 3 meses por ejemplo). Ello le permitirá conocerce un poco mejor, salir del ambiente en el que se mueve habitualmente, conocer nueva gente, nuevas realidades, nuevos ambientes y esto le ayudará a experimentar y plantearse o no la necesidad de esa opción por el Clan o la Comunidad Ruta.

Lo que no debe consentirse en modo alguno, es que el Pionero siga en la Rama porque sus amigos están allí, porque se encuentra mejor, porque no ve claro "lo de la Ruta", etc.



El paso de Rama debe realizarse de forma individual y no colectiva ya que esto refuerza la dimensión que el paso a Ruta tiene de "opción personal".

Se constata que apurar los tres años de Pioneros, es decir 14 a 17, es contraproducente y ello debido a varias razones:

1. Aún cuando consideramos el principio de verticalidad pedagógicamente importante, la excesiva diferencia de edades (14-17 años) sobre todo en las chicas, hace que los intereses y necesidades de los dos grupos de edad tengan ya poco que ver.

2. Si se prolonga más allá de los 16 o 16 años y medio la etapa Pioneros, la etapa de Ruta queda coja, ya que su duración queda reducida a 1 año o 1 año y medio. Es preferible que los muchachos/as comiencen la Ruta a los 16-16,5 años, lo que les permitirá tener un progresivo rodaje y adaptación (hasta los 17 años) y luego puede vivir un año o año y medio de plenitud en el Clan. De lo contrario cuando los chicos/as empiezan a "enterarse" están a punto de acabar la etapa.

3. Prolongar mucho más de los dos años la etapa Pioneros "agota" a los muchachos/as mayores que pueden correr el riesgo de verse obligados a repetir empresas o experiencias que deben pasar los que comienzan. Esto, unido a la repetición del método, puede acabar "quemando" a los mayores.

• La rama Ruta es un "lujo" dentro de los grupos que pueden permitírselo porque el resto de las ramas ya están sobradas de responsables o porque los pioneros mayores "merecen" su paso al Clan. La Comunidad Ruta debe ser, no sólo una rama más dentro del grupo, sino una de las más importantes, puesto que si se ha trabajado seriamente en las ramas anteriores y se fracasa en la Ruta, que es la rama que da al escultismo su auténtica dimensión adulta, esto quiere decir que de alguna manera hemos fracasado también en las ramas anteriores y en nuestra tarea de educadores.

Así pues y después de todas estas consideraciones, en definitiva lo que nos interesa, lo fundamental, es que cada muchacho y muchacha, al final de este proceso de autoeducación en corresponsabilidad y libertad, es capaz de haber crecido como una persona abierta, libre, crítica, comprometida y solidaria: En palabras de B.P. "Capaz de remar su propia canoa".

FICHAS TECNICAS

Ficha técnica 1

TIPOS DE VELADAS

La Unidad acaba de pararse para el vivac. Dentro de una hora los pioneros cantarán, al abrigo de un peñasco, alrededor de unas lámparas de gas.

Velada de montañeros, —corta—, para una noche preparando el asalto del día siguiente.

Velada-relax de la expedición o de la obra.

Los botes apenas atracados sobre la orilla, una bandada de rapaces han rodeado a los pioneros que descargan sus sacos. Después los jóvenes vinieron a curiosear. Dentro de una hora volverán todos para la velada reencuentro.

La velada es el momento del reencuentro, de la profundización, la poesía, el tiempo de la plegaria y de la alianza.

A CADA NOCHE SU VELADA

LA VELADA-RELAX

— Adaptar el relax a la tensión (física, intelectual...).

— Corta: saber terminar.

— Presencia de espíritu por parte del animador.

— Repertorio común.

— Solicitar la aportación de cada uno.

— No con mucha frecuencia.

Cada uno se expresa como se entiende y como puede. El animador clasifica en el orden, de lo más curioso hacia lo más serio, las intervenciones, y prevé tres cantos para poner en marcha el ambiente, y dos para reestablecer la calma.

El juego de la espontaneidad, el juego de la ganzúa, los equipos de mimo, el juego de los objetos perdidos, encontrarán su lugar. Un tema como el Far-West o Rusia invita a los participantes a jugar un papel o un rol y disfrazarse, la velada-relax se convierte en una fiesta.

LA VELADA POTLATCH

El Potlatch es una ceremonia de los indios de América en el transcurso de la cual, cada clan aporta a la comunidad entera lo mejor que posee.

Es una velada-relax organizada. Los números serán lo más hermoso que posee cada voluntario. En ella la monotonía, el cansancio de los últimos minutos, se alejará. Una polifonía fácil, algunos cánones ensayados de antemano se acomodarán al estilo que queramos darle.

LA VELADA-DEBATE

Tema y método de trabajo están claramente definidos desde el principio. Se podrán enriquecer los conocimientos sobre el tema e ilustrar mediante la audición de un disco, la lectura de artículos. Se apuntarán las conclusiones del debate, poco a poco, en un cartel visible para todos.

LA VELADA-REFLEXION

Prevista a corto término para profundizar en un problema/cuestión, mediante medios varios (debates, invitados exteriores) juego de roles, pequeños grupos, canciones.

Es imprevista y lo acontecido nace espontáneamente del ambiente, del momento..

Es como la relectura que ayuda al grupo a tomar conciencia de lo que ha vivido.

LA VELADA-TEMA

Una época, un hombre, un estilo de música, ocupará el centro de la velada.

— El tema llama a la imaginación.

— Todo se ordena alrededor del tema.

— Tema concreto y restringido.

— Coleccionar cada uno de los diferentes elementos, por turnos, según el rol del espectador o actor.

LA FIESTA

Tener algo que festejar, que todo el grupo reconoce como motivo de alegría.

— Romper con los hábitos.

— Introducir lo irracional.

— Todo el mundo es actor.

— No está concebida para reflexionar.

— Tiene algo de fastuosa.

— Incluye una comida.

La fiesta es una forma de manifestar la alegría. Es una diversión no un espectáculo. Esta diversión está centrada sobre un tema, las actividades de toda una noche, desde la comida hasta la velada.

La fiesta puede contener, también, un montaje audiovidual o una velada-lectura que le dará una cierta calidad a nivel cultural.

DOS REGLAS DE ORO

1. Solamente una organización precisa permite a todo el mundo expresarse, participar.
2. El buen gusto regula la selección. Cada uno respeta el grupo, no mostrando más que representaciones de calidad.

EL TEMA

Después de una empresa de preparación para el peligro se puede motivar como actividad puntual un torneo de la Edad Media.

Los temas son múltiples. Normalmente se escogerá aquel que ilustre mejor la Empresa vivida.

Tras una acción basada en el conocimiento de los recursos de los distintos territorios, los pioneros americanos, Israel, Canadá, los grandes pioneros del mundo...

Los vikingos, los corsarios, etc., después de un descenso por el río. Aprovechando la realización de una ginkana podemos vivir una noche en el fuerte de la policía montada reuniendo indios, buscadores de oro, leñadores...

Una salida por las provincias del Estado nos hacen vivir el retorno de Ulises a Grecia; Astérix y los galos, etc.

El tema se plasma en la decoración, la forma de servir los platos durante la comida, los cantos tradicionales, los números presentados por los equipos y también con el atuendo adecuado —pero es necesario saber que la riqueza, la cultura, y los medios de expresión de los muchachos de la Unidad son los que condicionan el éxito.

La orquesta, el desfile con antorchas, las danzas, las acrobacias, el talento de los trovadores que componen para este acto sobre aspectos conocidos, transformarán la más simple comida de disfraces en un verdadero momento de fiesta.

LA PREPARACION

Antes del campamento:

Sin esperar la programación precisa de un juego escénico, el tema será determinado antes del campamento. El Consejo de Empresa, podrá entonces repartir las tareas importantes a los equipos y ayudarse de un comité que seguirá el tema; determinar el material necesario; 20 camisas blancas, 20 sacos de patatas...

En el lugar:

El comité de fiestas precisará el desarrollo de las operaciones, informará a la Unidad, en un cartel, y propondrá los papeles de cada uno.

Cada cual, entonces, se mete en su personaje, perfecciona los accesorios y los trajes (un buen dibujante propone los trajes en un cartel e indica los elementos de la vida cotidiana que son posibles realizar).

Acordarse de que el detalle no se ve, sino que es el estilo general del traje lo que marca al personaje.

Cada equipo además de un pequeño número, de un juego acomodado a la "salsa" del tema, toma a su cargo una parte de la preparación del material, como la decoración, la iluminación, la cocina, el servicio de platos, el ambiente general... Los responsables aseguran la coordinación.

En el lugar, la preparación representa dos medias jornadas, aunque normalmente puede ser la sensibilización y la información, han sido llevadas a cabo correctamente por el Comité de Equipo. Cada cual ha tenido, en efecto, un tiempo para reflexionar y preparar su tarea.

Ficha técnica 2

LOS EXTRA-JOBS

Durante un período de crisis económica, un trabajo extra puede ser mal entendido por el ambiente de la Unidad. Es, por tanto, importante, reflexionar sobre la elección del trabajo extra. La ayuda de un equipo de padres, que estaría asociada en interés de la Empresa a financiar, será bienvenida.

ALGUNOS MEDIOS PARA GANAR DINERO

— Lavando coches: no olvides un aspirador para limpiar el interior. Lustrar los coches os asegurará una clientela fiel.

— Servicio rápido de bicicletas: para un pequeño taller de reparación de bicicletas no se necesita un gran equipo, con la autorización del portero del edificio y un cartel anuncio ya podéis empezar.

— Juguetes de madera, animales de madera sólida, pequeños camiones o carritos de caballos...

— Parque de bicicletas: durante las fiestas locales podéis guardar las bicis de los asistentes.

— Llevar a domicilio los panecillos o los croissants calientes los domingos por la mañana.

— Durante las distintas fiestas a lo largo del año: recoger y vender ramos, abetos de Navidad, musgo, muérdago...

— De acuerdo con el herborista: recoger plantas medicinales (té, manzanilla, poleo...).

— Un almacén liquida sus stocks o pone en venta un nuevo producto: un hombre sandwich, una distribución de carteles, etc., pueden aumentar la caja del equipo.

— Horticultores: ciertas plantas verdes dan cantidad de esquejes que quedan bien en los jarrones de flores. El gasto al comienzo es mínimo (el consejo de un jardinero no os irá mal), si sabéis hacer publicidad tendréis una buena clientela el día de la madre.

— Figuritas de Navidad: comprad moldes de caucho de personajes del nacimiento, y a partir de una cadena de fabricación haced el moldeado, secado, pintura, barniz y tendréis en Navidad hileras de Josés, pastores, camellos listos para vender.

— Cerámica: esto requiere un buen entrenamiento. Si vives en una

región donde haya tejas, o sea un buen barro, documéntate sobre la cuestión.

— Carteles publicitarios: una casa de aparatos de menaje acaba de abrirse y quiere darse a conocer. Millares de carteles van a ser distribuidos por los buzones. Se paga por pieza y evidentemente un muchacho deshonesto puede tirar su paquete de carteles dentro del río. ¿Son los scouts una garantía?

— Taller de fotografía: una pequeña habitación negra con una luz roja, una fregadora o un lavabo, algunas cubetas, los productos (fijador-revelador), la ampliadora y el tiraje. Un equipo que se amortizará rápidamente si hacéis un trabajo limpio.

— Decorar las cajas de cerillas: Vosotros conocéis el principio de las cuatro cajas yuxtapuestas entre dos cuadrados de cartón, de las cuales, la que está encima, está decorada con gusto.

— Confección de posa-vasos: industria que no es muy cara. Os será necesario: bellas imágenes de reproducciones de pinturas, litografías; muchas casas editan magníficos calendarios.

— Cambiar la paja y restaurar las sillas de enea. Es más difícil, se necesita un especialista.

— Soldador: los fines de semana en un taller. Limpiando antes el cristal de tu máscara tendrá la suerte de acertar en la pieza.

— Tiempo de lluvia: recoger caracoles para el bar de la esquina.

— Tartas de manzana para vender a la salida de la iglesia los domingos. Mejor tomar los pedidos de un domingo para otro.

— Y, desde luego, la venta de calendarios.

— Y cientos de ideas que pueden ir surgiendo...

— Postales de felicitación: hacer cortar al impresor postales de un gramaje de 180 g/m² y decorarlas con lino grabado, patat o grabado, plantilla de fieltro, plumas pegadas, etc.

— Ordenar los graneros: en general la gente no paga por este trabajo pero dejan que el limpiador se lleve todas las baratijas, y entre ellas siempre hay viejos metales, piezas de antigüedad... Después se podrá organizar una feria de chatarra, o vender a algún anticuario.

— Cuidar o arreglar jardines: layar, preparar los arriates, podar el césped.

— Excavación: el particular que se construye su propia casa no tiene fondos para hacer venir una pala mecánica. Solo, con una pala y un pico, se cansará pronto. Sin embargo ocho pares de brazos en el asunto le dan otro aire a la cosa.

— Repartir los regalos de Navidad.

Ficha técnica 3

COMO TRABAJAR LOS SIGNOS

En la Unidad de Pioneros/as encuentras tres elementos:

— Un mito **¿qué ponemos aquí?**

— Un ritual: una forma de hacer una celebración de este mito de los Pioneros y Pioneras.

— Unas instituciones: Equipo, Unidad, Consejo...

Para preparar la celebración de tu compromiso has de tener presente estos tres elementos, ya que el uno sin el otro no tienen sentido.

1. **El mito.** Este relato simbólico que poéticamente te dice quiénes son, qué hacen, de dónde vienen y hacia dónde van los Pioneros y Pioneras, no está en la Constitución de las normas sobre lo que hay que hacer, está por encima de éstas y les da sentido.

No se trata de fijarse en el pasado, en una era de oro, no se trata de reducirte, de quedarte en el pasado ni de contentarte con aquello que ya se ha conseguido. Se trata de una llamada, del anuncio de que el hombre es el creador de su futuro por medio del trabajo, que el hombre se crea continuamente a sí mismo.

El mito no es una añoranza del pasado, sino que se refiere a los proyectos. El mito ya es un momento del futuro.

2. **Los rituales.** Complementan al mito y sirven para recordarlo y tenerlo presente. Estos gestos, estas palabras que el mito nos transmite, las podemos realizar una y otra vez y significan algo muy importante para nosotros.

Los ritos no son nada ni hacen nada por ellos mismos, mecánicamente; los ritos son signos y por lo tanto están en la línea de la dramatización: significan un espíritu para hacer las cosas. Los ritos y los mitos son de una comunidad: de tu Unidad, de los Pioneros y Pioneras.

3. **Lo que queremos decir.** Las vivencias, los valores que el escultismo te propone son abstractos (autenticidad, compromiso, etc.), pero se pueden representar, hacer presentes y perceptibles traduciéndolos a estados físicos, a sensaciones o a acciones. Estos valores que cada uno y la Unidad vivís, que el grupo comparte y asume, son representables y serán significativos si el código de len-

guaje es el mismo de la Unidad. Es necesario que la Unidad sepa lo que quiere decir cuando hace algún gesto, cuando dice unas palabras, etc.

Aquí tienes, basándonos en la propuesta de valores del escultismo, una lista de dicotomías clasificadas en: sensaciones, acciones y estados físicos.

VALORES	SENSACIONES	ACCIONES	ESTADOS FISICOS
autenticidad	frío/calor	construir/destruir	lleno/vacío
compromiso	claro/oscuro	organizar/ desorganizar	nuevo/viejo
austeridad	transparente/ opaco	juntar/separar	dentro/fuera
amistad	dulce/amargo	cargar/descargar	cerca/lejos
solidaridad	suave/áspero	encender/apagar	abierto/cerrado
crítica	esponjoso/duro	vestir/desnudar	entero/roto
apertura	reflejo/sombra	confluir/divergir	limpio/sucio
libertad	ruido/silencio	cambiar/quedarse	quieto/movido
esperanza	visión/ceguera	hacer/deshacer	seco/tierno
acción	sueño/realidad	coger/dejar	fuego/ceniza
amar		dar/recibir	tensión/distensión
comunicar			fuerte/débil
			igual/diferente
			idéntico/diverso
			estable/inestable

Escoger de estas listas os puede servir para significar valores o bien situaciones de grupo. Pongamos un ejemplo: la amistad.

El sentimiento de amistad es parecido, por lo menos en sentido poético o metafórico, a la sensación de ***calor, suavidad y dulzura.*** *Los amigos van* ***juntos, confluyen, dan*** *y* ***reciben;*** *la amistad es algo que se* ***construye.*** *Tener un grupo de amigos, significa estar* ***dentro*** *de un lugar,* ***cerca*** *de alguien, etc.*

Sobre esta base, pues, es posible trabajar buscando símbolos que puedan dar variedad, riqueza y precisión a las celebraciones y a los rituales de la Unidad.

5. Ejemplos de símbolos rituales de diversas culturas.

Símbolos rituales:

Algunas significaciones:

— Abstinencia: es un rito de preparación.

— Anillo: indica estatus.

— Apagar los fuegos: cambio de vida, romper con el pasado.

— Camino: tránsito, paso de un estado a otro.
— Cambio de vestido: cambio de vida.
— Cirios: indica distinción, respeto.
— Cueva: vientre de la madre.
— Salida del agua: creación, nacimiento.
— Estar de rodillas: pedir clemencia.
— Estar de pie: respeto y confianza.
— Darse la mano: confianza.
— Flores: simbolizan la vegetación de la tierra.
— Horizontalidad: apertura a los demás hombres.
— Inmersión en el agua: caos, regresión al estado pre-formal.
— Umbral: tránsito, expresa dentro/fuera.
— Comer: simboliza el placer de la amistad y del amor.
— Montaña: altura, lugar particularmente sagrado.
— Palo o pilar: significa eje del mundo.
— Piedra: poder, dureza, permanencia.
— Piedra levantada: recordatorio de una manifestación sagrada.
— Pintar el cuerpo de blanco: paso a la juventud.
— Pasar a través de una puerta: tránsito, cambio de estatus.
— Pasar a través de una puerta estrecha: tránsito peligroso y difícil.
— Pasar del caos-desorden-tinieblas al cosmos-orden-luz: creación.
— Pasar bajo un arco: tránsito de un estatus a otro.
— Puente: transitar, lugar peligroso.
— Saludar: dar salud, desear salud.
— Silencio: rito de preparación antes de las manifestaciones sagradas.
— Tocar: participar del poder de la cosa que se toca.
— Verticalidad: apertura a la trascendencia.

LOS SIGNOS EXTERNOS

Las Unidades de Pioneros y Pioneras, como las otras etapas del Escultismo y Guidismo y también otros grupos pueden utilizar y de hecho utilizan signos externos que dan sentido de grupo y de movimiento.

...Seguro que en un momento u otro la Unidad se lo ha planteado, en una reunión, o a la salida del local, o en una salida, etc.

...Y, ¿cuál puede ser el que podría darnos unidad a todos? Puede ser la camisa roja de Pioneros, puede ser un foulard, un sombrero, una pañoleta, etc...

EL LLEVAR UN SIGNO EXTERNO NO QUIERE DECIR CUALQUIER COSA. QUIERE DECIR AQUELLO QUE IDENTIFICA AL GRUPO, QUIERE DECIR UN COMPROMISO HACIA NUESTRO GRUPO Y HACIA LOS DEMAS GRUPOS.

"En el Africa central, en las islas de los mares del Sur, entre los nativos de Australia, se observa una costumbre como signo del paso a la juventud. Esto mismo aún es una realidad entre los Zulús, los Swazis y los Matabeles, donde para probar la capacidad del chico, lo mandaban al bosque y allí tenía que pasar unas pruebas de capacidad.

Los pintaban de blanco con bismuto, una pintura que no desaparece al lavarla y que permanecía pegada a la piel durante varias semanas. Le daban un cuchillo adecuado, y en estas condiciones le mandaban a la jungla, donde debía vivir lo mejor que le fuera posible.

Para obtener alimento o vestido, tenía que seguir la pista de los animales y saber cazarlos, encender el fuego con los medios que encontrara, y permanecer escondido de las miradas de los hombres. La ley era dura, ya que si otro hombre lo veía pintado de blanco, podía matarlo.

Quien pasaba esta prueba volvía a su casa, era aclamado por el clan y se le daba la categoría de hombre adulto: adquiría el estatuto de hombre".

(Baden Powell "La route du succés", pp. 26 y 27)

La vida de los pioneros y pioneras es expresión

Toda la vida del Pionero/a es expresión comunitaria y personal. Algunos momentos son privilegiados; ya hemos hablado de ellos: la celebración del compromiso. Pero también hay otros momentos

que hay que celebrar y hacer de ellos una fiesta.

Las ocasiones:

— El principio y el final de una Empresa.

— El reconocimiento de una responsabilidad técnica o de gestión a un miembro de la Unidad.

— La entrada de nuevos miembros en la Unidad.

— La despedida de los que pasan a otro lugar.

— Los cumpleaños de los compañeros y compañeras.

— El final del raid de 48 horas.

— La inauguración del local de la Unidad.

— Al dotarse de una nueva Constitución.

— La celebración de la Navidad, la Pascua...

— Las fiestas populares del barrio o del pueblo.

— Año Nuevo, Carnaval, San Jorge, Corpus...

Los signos, símbolos y medios

Te ofrecemos aquí los medios que puedes utilizar:

— Cantos.

— Actitudes corporales individuales (sentarse, estirarse, ponerse derecho...).

— Montajes audiovisuales.

— Utilización de técnicas de iluminación y sonido, etc.

— Lecturas.

— Murales.

— Objetos y regalos.

— Flores.

— El uniforme de Pionero/a: la camisa roja.

Ficha técnica 4

ASPECTOS A TENER EN CUENTA EN EL PASO DE PIONEROS A RUTAS: OBJETIVOS LOGRADOS

— Saber usar sus habilidades para realizar una labor creativa y útil sin olvidar el estilo scout.

— Profundizar en las relaciones entre todos los compañeros.

— Analizar críticamente y valorar lo que se va descubriendo.

— Aceptarse y aceptar a los demás conociendo sus fallos.

— Trabajar en equipo haciéndose responsable de su trabajo.

— Ser capaz de tomar iniciativas.

— Desarrollar sus aptitudes y ser capaz de ponerlas al servicio de los demás.

— Desarrollo de sus posibilidades físicas.

— Conocer, comprender y aceptar la evolución de su cuerpo (sexualidad de la pareja).

— Descubrir la belleza de las cosas a través de los sentidos.

— Aprender a alimentarse y controlarse adecuadamente.

— Trabajar en equipo con sentido de solidaridad.

— Adquirir un compromiso social, para con otras ramas más jóvenes.

— Integración en la comunidad intentando solucionar sus problemas.

— Vivir los valores democráticos a través del juego de su Unidad.

— Analizar la realidad (que va descubriendo).

— Analizar e identificarse con el entorno: barrio, cultura, región...

— Plantearse su actitud ante la fe, sus inquietudes y sus dudas religiosas.

— Aceptar y comprender la figura de Jesús, descubrirle en los acontecimientos cotidianos.

— Vivir los valores cristianos.

— Buscar en el Evangelio el sentido de la vida.

— Acercamiento a su comunidad cristiana, reflexionando comunitariamente.

Ficha técnica 5

LA DINAMICA DE GRUPO COMO ELEMENTO DE ANIMACION DE LA UNIDAD

Para que funcione bien cualquier dinámica que se utilice hay que crear primero un "buen ambiente". Esto se puede lograr facilitando al chico/a un lugar y un momento adecuados con el fin de que pueda expresarse con total confianza. "Las reuniones de pasillos", las salidas, los paseos, pueden ser útiles.

Es muy importante para conseguir el clima adecuado que el animador reúna las siguientes características:

— No ser autoritario.

— Dejar hacer y alguna vez controlar la situación.

— Conocimiento de técnicas y medios suficientes para no crear una falsa libertad.

— Imaginación.

— Estilo personal asequible a los Pioneros/as.

— Madurez para crear un marco de libertad y confianza.

Cualquier situación puede ser buena para crear este ambiente, no es necesario rebuscar excesivamente. Más que dar un motivo para "hacer una reunión" hay que dar un motivo para estar juntos incluso "hacer calceta". **Hay que aprovechar las situaciones.**

Advertir que la bondad teórica de una "dinámica de grupo" no garantiza su total éxito si el animador no la conoce perfectamente y además, la domina, pudiendo de lo contrario, llevar al traste la actividad.

Nos planteamos, desde aquí, tres niveles de animación:

— Momentos Asamblearios.

— La vida en la Unidad.

— La vida en el Equipo.

MOMENTOS ASAMBLEARIOS

1. Para el conocimento del método:

— "Partida de naipes".

— "El Padrinazgo".

2. Para la "acogida":

— "Fiesta".

— "Fotopalabra".

— Técnicas de presentación.

3. Para elaborar la Constitución:

— Juego de Gestión.

— La Estrella.

— La mesa redonda.

— La fiesta final.

4. Para la elección de Empresa:

a) Hacer un taller previo de comunicación-expresión gráfica, para que el grupo tenga unos medios con que expresarse.

— Dar información abundante sobre posibilidades de Empresa.

- "Philips 66"
- "Lluvia de ideas"
- "Vuelta a la mesa" (Lluvia de ideas rotativa).

b) Para el momento de la "elección".

— Alternancia de ritmos, para romper la monotonía.

— Mitin.

— Representaciones escénicas del proyecto.

5. Para las evaluaciones:

— "Clínica de rumores".

— "La Estrella".

— "Buzones"

— "Juego de roles".

— "El acordeón".

6. Foros o reuniones diversas:

— Sirven las técnicas de todo tipo.

PARA LA ANIMACION DE LA VIDA DE LA UNIDAD

Se trata de superar:

— Falta de motivación.

— Falta de creatividad.

— No cumplimiento de los compromisos.

— Conflictos (por ejemplo relación chico/chica).

Y esto en las distintas etapas:

a) Paso de scouts.

b) Formación de equipos.

c) Distintas etapas de progreso.

Con objeto de lograr:

— El conocimiento de sí mismo y el conocimiento de los miembros de la Unidad y el progreso en las actitudes que tienen los miembros de la Unidad.

— Para el conocimiento de sí mismo y de los demás:

- "Ventana de Johari".
- Fotopalabra.
- Entrevistas.
- Autobiografías.
- Invención de cuentos.
- Jerarquía de objetos.
- "Buzones".
- "Amigo invisible".
- Cuestionarios.
- Caracterización mímica.
- Balón.
- Muñeco de goma.
- "Lazarillo y el ciego".

— Para la integración del grupo:

- "Círculos concéntricos".
- "El rompecabezas".

PARA LA ANIMACION DE LA VIDA DE EQUIPO

Las técnicas a emplear están encaminadas a dos momentos distintos:

a) Cómo formar un equipo.

b) Cómo mantener el equipo.

Partimos de un análisis concreto en el que observamos:

— Tendencias hacia la organización de Unidad por:

a) Comodidad.

b) Falta de jefes de equipo válidos (asumir el cargo).

c) Falta de contenido de los equipos.

Y todas las dinámicas, en este caso, irán encaminadas a suplir esas deficiencias.

a. **Cómo formar un equipo**

a1. Dinámicas encaminadas a fomentar la relación:

— Sociograma.

— Ventana de Johari (4 cuadros).

— Juego de roles.

— Estudio de casos.

— Entrevistas.

a2. Dinámicas a descubrir y fomentar líderes:

— Campaña electoral.

— Tarjetas de visita.

— Juego de "papeles".

— "El foro".

— "Preu".

a3. Dinámicas encaminadas a llenar de contenidos a los equipos.

— Repartir responsabilidades a todos los miembros.

— Potenciar revisiones periódicas de las parcelas de responsabilidades repartidas (Consejo de Unidad).

— Debates en pequeños grupos.

— Juego de gestión.

— Tablón de documentos.

— Circuito o feria.

b. **Cómo mantener la vida de equipo**

Se pretende especialmente fomentar las relaciones interpersonales con el fin de que el Pionero/a se sienta plenamente integrado en la vida del equipo y se encuentre cómodo y relajado.

— Coincidencias fisiológicas.

— El retrato.

— El espejo.

— Actuación.

— Desprendimiento de algo querido.

— Fiestecilla.

Pero esto no es más que un "botón de muestra" de las posibles dinámicas a realizar. Estas se refieren especialmente a la animación, existiendo otras de diferente tipo encaminadas a otros fines, aprendizaje, etc.

APENDICE

DINAMICAS

Juego de naipes

Confeccionar una baraja en la que cada carta es un elemento del método (institución o un momento de la Unidad). Entonces, por ejemplo, si se "echa" **Consejo de Unidad** acompaña a esta jugada **responsable de pioneros** o **jefe de equipo,** pero no sirve la carta que indique **secretario de equipo.**

La Estrella

Se distribuyen una serie de equipos alrededor de una "mesa central" compuesta por 4 o 5 miembros. Cada miembro tiene la misión de estudiar una parcela limitada de la actividad a tratar (por ejemplo una parte de la Constitución). Luego va pasando el trabajo, conforme lo va realizando, a los demás equipos y a la mesa, de forma que cada equipo esté al corriente de lo que hacen los otros, y así podrá completar su trabajo y evitar posibles "conflictos".

Clínica de rumores

Se emite un mensaje, oral o gráficamente, que corre por todos los asistentes a la reunión. Se estudia cómo se ha distorsionado el resultado final del mensaje. Sirve para darse cuenta de cómo se pueden malinterpretar las opiniones de los demás y llegar a malentendidos.

El acordeón

En un papel se apunta la opinión sobre una persona o un tema de forma que cada uno que apunta dobla el papel. Al final se desdobla el papel, que ha quedado en forma de acordeón.

La ventana de Johari

Cada ventana será una vista a una realidad peculiar de uno mismo: cualidades, defectos, cómo me veo en el grupo, y cómo me ve el

grupo a mí. Sirve para romper tópicos establecidos sobre algún miembro de la Unidad y defectos posibles de algún "personaje" evitando la dureza del planteamiento que incluso podría causar depresiones.

Autobiografía

Cada "personajillo" de la Unidad escribe su autobiografía, que posteriormente se repartirán al azar. El juego consiste en adivinar quién es su protagonista.

Buzones

Cada cual tiene su buzón en el que va depositando mensajes.

Sociograma

Apto sólo para el uso de los responsables.

Balón

Se expresa un mensaje con un balón y se envía al aludido que interpreta el mensaje y lo reenvía.

Muñeco de goma

Un Pionero/a en medio de un círculo humano se deja caer hacia todos los lados esperando a que le cojan. Refleja seguridad y confianza o desconfianza en los demás. Para los que recojen aparecen también actitudes observables.

Círculos concéntricos

Se forman dos círculos concéntricos con los miembros de la Unidad de tal forma que el interior rota en sentido contrario pudiendo permanecer el exterior fijo. Y así se establecen conversaciones y "contactos" entre los dos que quedan de frente.

Rompecabezas

Se reparten rompecabezas y cada cual tiene que montar el suyo. Pero le faltan y sobran "piezas" que tienen los demás y él no tiene y él tiene otras que otros no tienen. Intercambiándose piezas sin pedirlas, se dan y se cojen.

Sirve para ver si se anteponen el terminar su propio rompecabezas a que todos terminen el suyo. Este juego tiene diversos observadores.

Todas estas dinámicas son susceptibles de variantes, sin que esta redacción se haga responsable de ello.

Ficha técnica 6

MATERIAL PARA LA PAZ

Vídeos:

— "El día después".
— "Juegos de la guerra".
— "Hiroshima y Nagashaki".

Películas:

— "La amenaza nuclear".
— "Y si no..." (de dibujos animados).

Audiovisuales:

— "Proceso de los fuertes".
— "El día antes".
— "Historia de una flor".
— "El mejor amigo".
— "La flor y la metralla".
— "Los caracoles".
— "Los Pozos".
— "El general jardinero".

Libros y Revistas:

— Discurso del Papa a la Academia Pontificia de las Ciencias.
— Documento de la Sociedad de Científicos-Americanos.
— "Testigos de la No-Violencia Activa", de H. Jorgen Schultz, Ed. Sígueme, Salamanca, 1972.
— **Las Cartas de TAIZE,** 71250 Taizé-Comunidad, FRANCE.
— **Noticias del Arca,** La Borie-Noble-34260 Le Bousquet-d'Orb.
— **"Vivamos una Semana por la Paz",** Justicia y Paz, Servicio Informativo, Rivadenyra 6, 10.°. 08002 Barcelona.
— Castaño/Martín, **Por el camino de la Paz,** S.M. 1986.
— **Educación para la Paz,** Revista SINITE, Mayo-agosto 86.

FACEI LA PAZ

Faise tolos dies la paz
comu se fai la lluz,
comu se fai'l pan.

Faise enguedeyando manes
que n'erga y ensin poxa dexen
la puerta piesllá a la fame.

Faise la paz si mos dexen
en paz cola nuestra estaya;
en paz páxaros y pexes.

en paz caleyes y sucos;
en paz cabaña y palaciu;
árboles en paz con frutos.

Nin bayonetes calaes,
nin cañones nin misiles,
nin los puños nin pataes.

Faen una paz que valga:
Pola paz les madres puxen
naguando güeyos en llárima.

Pola paz xueguen los neños;
pola paz canten los grillos;
pola paz suañen los vieyos.

Si querés cuchar la tierra
pa coyer abondo vida
nun la retureés con guerra;
nun la cuchés con chatarres
españaes de les bombes
nin la regués cola sangre.

Facéi tolos díes la paz
regando'n sudor estayes,
salando n'amor la mar.

Facéi la paz coles manes,
facéi la paz ena lluz
y sin falta de pallabres.

Facéi pa toos el pan;
facéi la casa pa toos;
facéi pa toos la paz.

Facéi pa toos la paz.
¡Facéi pa toos la paz!

HACED LA PAZ

Se hace la paz todos los días
como se hace la luz,
como se hace el pan.

Se hace entrelazando manos
que en unión y sin reposo dejan
la puerta cerrada al hambre.

Se hace la paz si nos dejan
en paz con nuestro trabajo;
en paz pájaros y peces.

en paz sendas y surcos;
en paz cabaña y palacio;
árboles en paz con frutos.

Ni bayonetas caladas,
ni cañones ni misiles
ni los puños ni patadas.

Hacen una paz que valga:
Por la paz las madres luchan
mojando sus ojos en lágrimas.

Por la paz juegan los niños;
por la paz cantan los grillos;
por la paz sueñan los viejos.

Si queréis abonar la tierra
para recoger vida en abundancia
no la roturéis con guerra;
no la abonéis con chatarras
estrelladas de las bombas
ni la reguéis con sangre.

Haced todos los días la paz
regando en sudor parcelas,
salando en amor la mar.

Haced la paz con las manos
haced la paz en la luz
y sin falta de palabras.

Haced para todos el pan;
haced la casa para todos;
haced para todos la paz.

Haced para todos la paz.
¡Haced para todos la paz!

ESTILOS DE ANIMACION

Autoritario:

El animador pretende conseguir que el grupo se adhiera a su punto de vista personal. Cree sinceramente que es el único poseedor de la verdad, por lo que los jóvenes deben plegarse a su decisión.

— *Despótico:*

- Actúa según su imaginación, cambios de opinión, etc.
- No consulta nada.
- Soporta difícilmente la contradicción y la crítica.
- Desea saber el máximo sobre los pensamientos, actuaciones, objetivos y sentimientos de los jóvenes.
- Sus colaboradores se cansan y desaniman.
- Suelen ser animadores de bastante edad.
- **Consecuencias:** Los miembros se encierran en sí mismos. Unos pierden su personalidad convirtiéndose en sombras. Otros son eliminados o se someten no por convicción.

— *Magistral:*

- Se sienten superiores.
- Hablan mucho.
- Sacan lecciones de los acontecimientos.
- Parecen que dispensaran su ciencia o saber.
- Posición de superior o inferior.
- Consideran que sus estudios les dan ciertos privilegios.
- **Consecuencias:** Los miembros pueden considerar que están poco instruidos o incluso, a veces, poco desenvueltos, por lo que pierden la confianza en sus posibilidades. Otros piensan que hay otros sectores de valor además del de los conocimientos y se desplazan a ellos.

— *Autocrático:*

- Interesado por el rendimiento (clases, especialidades).
- Sacrifica necesidades personales de los jóvenes, con vistas a la eficacia.

- Determina los objetivos y lo que conviene realizar.
- **Consecuencias:** Los miembros no tienen interés por lo que hay que hacer. Las tareas se realizan sin color y sin alma. Se pierde sentido de iniciativa. Para intensificar rendimientos se conceden insignias.

— *Caporalista:*

- Se centra en lo externo (formaciones, obediencia, inspecciones).
- Son por lo general, la parte baja de la jerarquía (ayudantes) que quieren demostrar su capacidad en el mando y porque no lo saben demostrar con su buen hacer.
- **Consecuencias:** Los miembros tienen la impresión de estar obligados a cumplir una serie de acciones cuya necesidad no comprenden. Generalmente tratan de escaparse del reglamento. Se vengan del líder con jugarretas a sus normas.

— *Maniobrera:*

- Utiliza toda clase de medios para llegar a sus fines.
- Actúa así cuando se encuentra con un grupo fuerte y difícil de afrontar cara a cara.
- **Consecuencias:** Tarde o temprano se descubren las manipulaciones, con lo que se pierde la confianza en el líder.

— *Paternalista:*

- Lo hace todo porque quiere el bien del grupo.
- Exceso de cariño.
- Quiere el bien del grupo pero estima que es su papel determinarlo y acordarlo, quiere ver al grupo feliz y realizado.
- **Consecuencias:** Engendra reacciones de oposición, salvo en individuos sumisos y resignados. Los sumisos experimentan una degradación de su capacidad activa y constructiva.

Los jóvenes tienden a depender de otra persona que piense y tome decisiones por ellos.

Dejar hacer:

Animadores que ponen en tela de juicio las formas de autoridad. Suelen ser jóvenes en general.

— *Demagógica:*

- Elimina de su comportamiento lo que podría molestar a los jóvenes.

- Intenta agradar haciendo concesiones.
- El grupo hace lo que quiere.
- Lo importante es ser popular y simpático.
- Tiene miedo de dar directrices y de imponer disciplina.
- Cede ante las insurrecciones del grupo contra sus decisiones, reglamentos o programa.
- **Consecuencias:** Los miembros actúan como les place. Suele haber frecuentes momentos de desorden.

— *Bonachón:*

- Confían ciegamente en todos los dominios y en que todo irá bien, no tiene en cuenta deficiencias sociales, afectivas, ni la necesidad del animador de asumir papeles para la buena marcha del grupo.
- No quiere contrariar y no rehusa lo que se le pide.
- **Consecuencias:** El grupo domina al animador. Excusa todo, perdona, no sanciona.

— *Desamparada:*

- Está preocupado por tener cierta autoridad, pero no llega a alcanzarla.
- Animadores faltos de competencia, o que han asumido responsabilidades antes de tiempo.
- **Consecuencias:** Desánimo en el animador. Pierde confianza en sus medios y abandona. El grupo está confuso.

— *Al viento:*

- Se caracteriza por la aplicación de una no directividad mal comprendida y sobre todo mal traducida.
- Los miembros hacen asambleas sin fin, donde se discute y pocas veces salen decisiones concretas.
- El animador quiere ser compañero de los jóvenes.
- Ser no directivo (activo) no es lo mismo que "dejar hacer" (pasivo).
- **Consecuencias:** Los miembros usan y abusan de la situación. El animador teme ser tachado de jefe directivo.

— *Indiferente:*

- Indiferencia del líder por lo que hace el grupo pero es preciso que

nada le moleste e importune.

- Animadores poco comprometidos.
- **Consecuencias:** Situación incontrolada pero no anárquica. Los miembros hacen lo que quieren, siempre que no molesten al animador.

Democrático:

Para el animador cada miembro es importante y el grupo retiene toda su atención.

— *Actitud cooperativa:*

- El animador aporta ayuda concreta al grupo y a su vez recibe su concurso: así pues, se establece una ayuda mutua.
- Se esfuerza por eliminar las posibles barreras a fin de que el contacto pueda realizarse de forma auténtica.
- Actúa como cualquier otro miembro y aporta ideas y sugerencias sin imponerlas.
- Cuando toma una decisión, explica el porqué y consulta antes a los miembros.
- **Consecuencias:** Concierne a los miembros la vida en el grupo. Los miembros participan, gestionan, pero aceptan la autoridad del líder, que dirige a menudo las reuniones y las decisiones.

— *Actitud dilucidadora:*

- Consiste en hacer tomar conciencia a los miembros de ciertas situaciones, a fin de ver más claro, de esclarecer lo que está confuso.
- Una vez adquirida una visión más clara de los problemas es más fácil tomar decisiones en conjunto.
- El animador se esfuerza por hacer aparecer ciertos aspectos a fin de favorecer el análisis.
- Las dilucidaciones toman a menudo forma de constataciones.
- **Consecuencias:** Favorecer y desarrollar el más alto grado de madurez de los miembros. El animador interviene para favorecer las decisiones.

Ficha técnica 8

COMO SE PRESENTA UN PROYECTO DE EMPRESA

(Illes, pp. 378-379)

Los equipos se han reunido para preparar y presentar unas propuestas de Empresa a la Unidad.

Una vez decidida la Empresa que el Equipo propone a la Unidad, éste piensa cómo se tiene que presentar para que resulte atractiva y entusiasmadora y pueda ser aceptada y elegida por la Asamblea.

Primero interesa que la gente quede bien informada de la propuesta; es decir, que sepa el tiempo de duración de la Empresa, los fines a conseguir, el lugar donde tiene que trabajar, el calendario y el planing por las que tiene que pasar; la organización del grupo durante el período de la Empresa, su presupuesto, etc.

Para una buena presentación de propuestas de Empresa hay que tener presente que:

— El propio nombre de la Empresa puede tener más o menos "gancho". Tiene que ser un slogan capaz de llamar la atención, con un aire épico que pueda hacer volar la imaginación. Llama más la atención la Empresa "DESCUBRIENDO MALLORCA" que "Salida de Semana Santa a Mallorca en bicicleta", o "PIONEROS EN EL PARQUE" que "Construcción de un columpio, cuatro bancos, un gusano neumático y una piscinita de arena para un parque infantil en Villanueva de Abajo".

— La ambientación musical puede ser cautivadora, puesto que "Música acuática de Haendel" o una habanera, proporcionan una atmósfera propicia para presentar una bajada en balsas de un río o la fabricación de un barco de vela.

— Ir a ver o proyectar una película correspondiente al tema de la Empresa puede ser decisivo para decantar la opinión de la Asamblea.

Existen dos grandes medios para presentar una Empresa: EL AUDIOVIDUAL Y EL MURAL, que muchas veces pueden usarse a la vez, para dar una idea más completa de la Empresa propuesta.

— **EL AUDIVISUAL:** Puede ser complementario a la explicación que

se da oralmente o en un mural o bien puede explicar por sí mismo todo el proyecto de la Empresa. En el primer caso puede ser una evocación geográfica, histórica, económica y costumbrista del lugar donde se va a realizar la Empresa o una visión de las diversas instalaciones realizadas en otros campamentos o simplemente una visión global y epidérmica de la Empresa.

En el segundo caso el audiovisual es un instrumento básico de la presentación de la Empresa y ha de estar muy bien hecho, puesto que es con la única carta con la que se juega para que sea aceptada la Empresa-Ilustración con algunas diapositivas de un audiovisual de la Empresa "Pioneros en el parque".

— **EL MURAL:** Es un instrumento básico para la presentación de una Empresa en la Asamblea, pues se trata de un recordatorio gráfico que queda a la vista de todos hasta el momento de la elección. Es muy importante que esté bien hecho y que de una sola mirada se pueda encontrar aquello que se busca.

En el mural ha de resaltar el título, los fines, la planificación del trabajo a hacer, el presupuesto y el calendario.

Ficha técnica 9

IDEAS PARA PROYECTOS DE EMPRESAS

(Illes, pp. 39-399)

He aquí una lista de proyectos, de actividades para los grupos de Pioneros/as. Lo primero que podrás constatar es que hay miles de cosas a hacer: el mundo es grande y bonito, a pesar de los hombres, y ofrece muchos campos de exploración, de conocimientos, de contactos, de contemplación, de transformación, de aventura...

No vale quedarse quieto sólo porque uno no se siente capaz de ver y de decidirse. Así pues si analizas tú solo o con tus compañeros esta lista te darás cuenta de que cada actividad tiene:

— Características diferentes:

• Unas se centran en la descubierta; otras en la acción.

• Unas precisan de un equipo complicado; otras pueden hacerse con poco más que ganas e imaginación.

• Unas requieren un estudio o un entrenamiento; las otras puede hacerlas todo el mundo, no necesitan preparación.

— Distintos grados de compromiso con los demás, con la sociedad y con el mundo.

Tener en cuenta todos estos criterios puede ser muy útil en el momento de plantearse el hacer una cosa u otra.

1.—ACTIVIDADES DE DESCUBIERTA DEL BARRIO O PUEBLO

1.1. Descubierta de la población (todos o algunos de los ejemplos citados):

• Situación geográfica.

• Historia: conocimientos, vestigios, museos, monumentos.

• Ordenación actual del territorio: circulación, equipamientos, espacios, etc.

• Arquitectura: estilos de construcción, épocas, monumentos más relevantes...

• Trabajo, industria, comercio, etc.

• Diversiones y equipamientos culturales.

- Oficios artesanales.
- Etc.

1.2. Confección de un reportaje sobre todos o alguno de los aspectos anteriores.

1.3. Montaje de exposiciones sobre todos o alguno de los aspectos anteriores.

1.4. Estudio de problemas actuales del barrio o del pueblo (problemas que sean objeto de reivindicación popular): elaboración de un punto de vista de toma de posición del grupo, exposición, revista...

1.5. Análisis de la posición de los diversos partidos sobre los problemas locales citados en 1.4.

1.6. Visita-informe a un concejal para discutir cuestiones concretas que afecten a los jóvenes o adolescentes.

2.—ACTIVIDADES DE PRESENCIA CIVICA

2.1. Actividades generales:

2.1.1. Adecuación de locales para el uso de jóvenes y también de los adultos.

2.1.2. Reportajes que sirvan para presentar públicamente el Escultismo a los jóvenes del barrio o del pueblo.

2.1.3. Revista del grupo: periodismo, revista, emisión de radio.

2.2. Servicios regulares en la población:

2.2.1. Festivales de música. Disco-forum abierto a los jóvenes o compañeros del barrio.

2.2.2. Cine-forum abierto a los compañeros y otros jóvenes del barrio.

2.2.3. Cine para los pequeños del barrio o de la parroquia.

2.2.4. Guardería durante la misa del domingo u otros actos.

2.2.5. Canguros.

2.3. Actividades populares:

2.3.1. Semana de los Niños y Semana de la Juventud.

2.3.2. Campo o instalación de deportes para niños/as y chicos/as.

2.3.3. Organización de competiciones de juegos o deportes para los niños.

2.3.4. Participación en fiestas populares: casetas o diversiones en la Fiesta Mayor, en la Fiesta ded las Asociaciones de Vecinos...

2.3.5. Organización de excursiones abiertas a todos los niños, adultos, ancianos...

2.3.6. Espectáculos o actividades de animación para los sábados y domingos por la noche.

2.3.7. Gimkana abierta en un día festivo.

2.3.8. Concurso de fotografías sobre el barrio o sobre el pueblo, sobre la fiestas, sobre un problema, etc.

2.3.9. Arreglo de un parque infantil.

2.3.10 Arreglo de un lugar turístico.

2.3.11 Limpieza de una fuente, monumento o espacio público.

2.3.12. Participación en las movilizaciones populares. Contribución específica dentro de lo posible y conveniente.

2.3.13. Campañas de información sobre los asuntos locales: la problemática jurídica de los jóvenes, las escuelas, la delincuencia, la libertad de expresión, etc.

3.—PROYECTO PARA VIVIR EN LA NATURALEZA (ACAMPADA)

3.1. Construcción del material y herramientas de acampada.

3.2. Experimentación de diversas formas de acampada: normal, en la arena, fluvial, en la nieve, etc.

3.3. Construcción de caravanas para dormir, construcción con piedras.

3.4. Campo ecológico, campo de supervivencia: cocina silvestre, aprovechamiento de energías natural, etc. Supervivencia en una isla.

3.5. Exploración de un territorio desconocido, sirviéndose de las técnicas de orientación y topografía: interpretación de planos, hacerlos, itinerarios, perfil de un itinerario, evaluación de distancias, etc.

3.6. Práctica y entrenamiento de técnicas de salvamento y socorrismo.

3.7. Conquista de un pico importante, establecimiento campamentos base y sucesivos campamentos a distintas alturas.

3.8. Campamento volante: seguir una serie de picos, seguir lugares históricos.

3.9. Campamentos volantes en bicicleta.

3.10. Campamento volante a lo largo de un río: navegación con mayor o menor riesgo con balsas, pequeños botes o lanchas.

3.11. Campamento volante remontando un río: pasar saltos, transportar por agua el material, mientras sea posible, etc.

3.12. Campamento volante por picos de más de 1.900 m.

3.13. Campamento en las islas.

3.14. Campamento en la costa.

3.15. Campamento en el extranjero.

4.—PROYECTOS RELACIONADOS CON JUEGOS Y DEPORTES

4.1. Juegos.

4.1.1. Fabricación de juegos de mesa: tableros, fichas, datos, etc.

4.1.2. Invención de nuevos juegos a partir de las reglas de juegos existentes.

4.1.3. Scaléxtric gigante.

4.2. Deportes.

4.2.1. Deportes de interior: dardos, ping-pong, bolos, diana...

4.2.2. Atletismo: entrenamiento y práctica seria.

4.2.3. Natación: entrenamiento y práctica seria.

4.2.4. Judo y defensa personal.

4.2.5. Deportes en equipo adoptados por la Unidad; elegir según los gustos: voleibol, balonmano, fútbol, baloncesto, rugby, etc.

4.2.6. Organización de olimpiadas o campeonatos deportivos en el mismo grupo, entre grupos o por todo el barrio.

4.2.7. Organización de olimpiadas acuáticas.

4.3. Deportes con equipamiento.

4.3.1. Ciclismo.

4.3.2. Motociclismo.

4.3.3. Karts.

4.3.4. Submarinismo.

4.3.5. Navegación: mar, piragüismo, etc.

4.3.6. Espeleología.

4.3.7. Escalada, alpinismo.

4.3.8. Patinaje.

4.3.9. Deportes de inviernos: esquí, trineo, etc.

5.—PROYECTOS DE CONOCIMIENTO Y ACTUACION EN LA NATURALEZA

5.1. Clima. Meteorología.

5.1.1. Instalación de una estación meteorológica.

5.1.2. Visita a estaciones de montaña, de ciudad, observatorios, etc.

5.1.3. Meteorología marina: servicios, mensajes, interpretación.

5.2. Geología. Arqueología.

5.2.1. Hacer una colección de minerales.

5.2.2. Recoger muestras de minerales de una comarca.

5.2.3. Colección de fósiles.

5.2.4. Arqueología. Excavaciones.

5.2.5. Estudio geológico de una zona.

5.2.6. Estudio de cuevas y simas.

5.3. Plantas y árboles.

5.3.1. Estudio botánico de la comarca donde vive el grupo.

5.3.2. Estudio de las plantas y árboles del lugar de acampada. Descubierta del ecosistema.

5.3.3. Las plantas medicinales.

5.3.4. Jardinería.

5.3.5. Repoblación forestal.

5.4. Animales.

5.4.1. Estudio y observación de animales concretos.

- Las abejas.
- Las hormigas.
- Colonias de gaviotas.
- Los buitres u otras aves de rapiña.
- Los rebecos del Pirineo.

5.4.2. Estudio de un ecosistema: un bosque, un río, etc.

5.4.3. Construcción de cabañas y refugios: fotografías de animales, observación de nidos, etc.

5.4.4. Grabación del canto de los pájaros.

5.4.5. Fotografía natural: laboratorio, lentes y teleobjetivos, automatismos, cámara, revelado, flash, etc. Safari fotográfico.

5.5. El Agua.

5.5.1. Vida vegetal y animales de los ríos.

5.5.2. Vida vegetal y animales en los fondos marinos.

5.5.3. Pesca, construir aparejos de pesca.

5.6. Las estrellas.

5.6.1. Hacer una velada con un mínimo de aparatos y montando una estación astrológica.

5.6.2. Hacer una visita a un observatorio.

5.6.3. Fabricación de un telescopio.

6.—PROYECTOS RELACIONADOS CON LA ECOLOGIA

6.1. Hacer un plano de las fuentes, los bosques, los rincones, los paisajes, etc. de los alrededores del pueblo o barrio.

6.2. Estudio de las necesidades de espacios verdes en el pueblo o barrio.

6.3. Estudio de la contaminación del aire: sistemas de detección de la suciedad, gráficas, etc. Información pública.

6.4. Estudio de la contaminación del agua de un río: sistemas de análisis, alteraciones en la vida de los animales, etc. Información.

6.5. Contacto con los organismos de lucha ecológica, conocimiento de campañas en curso de realización. Participación.

6.6. Entrevista con un ecólogo.

6.7. Visita a una reserva animal.

6.8. Debate, previa información, sobre problemas de contaminación: agua, humo, energía nuclear, ruidos, etc.

6.9. Visita a entidades públicas de urbanismo y de planificación de recursos naturales. ICONA, ADENA, entidades municipales y provinciales.

6.10. Campamento ecológico: supervivencia, aprovechamiento de frutos silvestres, energías alternativas (hidráulica, eólica, solar, etc...).

7.—PROYECTOS DE DESCUBIERTA

7.1. Expediciones, safaris o descubiertas de temática sugestiva.

7.1.1. Los caminos y asentamientos romanos, fenicios y griegos de la costa Mediterránea.

7.1.2. La Prehistoria.

7.1.3. Los castillos del interior.

7.1.4. Las torres de vigilancia y defensa de nuestros pueblos y ciudades.

7.1.5. El bandolerismo, los piratas...

7.1.6. Los escenarios de las guerras carlistas.

7.1.7. Las viñas y los museos del vino.

7.1.8. Los bosques del Pirineo, los Picos de Europa, Sierra Morena...

7.1.9. La ruta del: Visigótico, Románico, Gótico, Mudéjar, Neoclásico, etc., por razones de nuestra rica y variada geografía ibérica.

7.2. Campos de trabajo participando en recogidas de la cosecha, estudios, excavaciones, reconstrucción de pueblos, ermitas, casas, forestación de un monte, etc.

7.3. Contactos entre grupos scouts de lugares distintos: correspondencia, intercambio de información, campamentos conjuntos, ayudas recíprocas, etc.

7.4. Contacto con comunas agrícolas.

7.5. Contacto y trabajo con motivo de recogidas de la cosecha, pesca, etc.

8.—PROYECTOS RELATIVOS AL CULTIVO DE ARTES DIVERSAS

8.1. Teatro, drama, etc.

8.1.1. Representación de obras: vestuario, decorados, iluminación, sonorización, etc.

8.1.2. Representación de leyendas y tradiciones; los aspectos anteriores y además adaptación y guión.

8.1.3. Improvisación.

8.1.4. Máscaras.

8.1.5. Mímica.

8.1.6. Teatro leído.

8.1.7. Velada sobre textos poéticos, montajes de luz y poesías.

8.1.8. Marionetas y títeres: fabricación y representaciones.

8.1.9. Teatro ambulante de marionetas.

8.1.10. Crítica de una obra vista. Teatroforum.

8.1.11. Contacto con grupos independientes de teatro.

8.1.12. Danzas: danzas tradicionales o populares, rítmicas, jazz...

8.2. Foto, cine y reportajes.

8.2.1. Experimentos con papel sensible, luz y sombras.

8.2.2. Organización de un laboratorio fotográfico.

8.2.3. Concurso de fotografía.

8.2.4. Hacer un reportaje (con fotos o dibujos y un texto) sobre el propio grupo y sus actividades o sobre hechos externos.

8.2.5. Periodismo sobre la localidad. Hacer una publicación.

8.2.6. Montaje audiovisual.

8.2.7. Hacer una película documental.

8.2.8. Taller de vídeo (teórico-práctico).

8.2.9. Hacer una película con argumento en S-8, 16 o vídeo.

8.2.10. Cineforum. Crítica sobre el cine de la localidad.

8.3. Dibujo y pintura.

8.4. Escultura y modelado.

8.5. Música, canto, etc.

8.5.1. Organización de una coral.

8.5.2. Organización de un conjunto músico-vocal.

8.5.3. Concurso de canciones.

8.5.4. Discofórum, seguir las novedades y estudiar cantantes o grupos.

8.5.5. Hacer grabaciones e interpretaciones propias.

8.5.6. Grabar un disco o cinta, etc.

9.—PROYECTOS RELACIONADOS CON LA ARTESANIA

9.1. Coser y tejer.

9.2. Trenzar.

9.3. Carpintería.

9.3.1. Construcción de maquetas y miniaturas.

9.3.2. Tala. Decoración. Moldes.

9.4. Hierro, forja y alambre.

9.5. Cordel, esparto, rafia y mimbre.

9.5.1. Objetos útiles: lámparas, argollas, salvamanteles, alfombras...

9.5.2. Elementos decorativos y creación artística.

9.6. Vidrieras.

9.7. Barro y yeso. Piedra artificial.

9.8. Cobre y estaño.

9.9. Plásticos y fibra de vidrio.

10.—PROYECTOS RELACIONADOS CON TECNICAS DIVERSAS

10.1. Navegación.
10.1.1. Construir "kayaks".
10.1.2. Construir botes neumáticos.
10.1.3. Construir balsas.
10.1.4. Fabricación de remos.
10.1.5. Travesías por agua, descenso por un río.
10.1.6. Campamentos en lagos, ríos y costa.
10.2. Aeromodelismo.
10.2.1. Estrellas.
10.2.2. Diseño y construcción de planeadores.
10.2.3. Pequeños aviones con motor.
10.3. Mecánica.
10.3.1. Pequeñas máquins e ingenios que funcionen.
10.3.2. Coches de madera. Competiciones.
10.3.3. Trineos.
10.3.4. Trucajes y fabricación de surf, patines, etc.
10.3.5. Bicicleta.
10.3.6. Motos.
10.3.7. Karts.
10.4. Electricidad y electrónica.
10.4.1. Iluminación del local.
10.4.2. Iluminación del campamento.
10.4.3. Telefonía del campamento.
10.4.4. Radioteléfonos.
10.4.5. Instalaciones de reproducción musical.
10.5. Construcciones.
10.5.1. Puentes y barandas.
10.5.2. Servicios a la localidad: paradas de autobús, bancos, etc.
10.5.3. Arreglo de edificios interesantes: capillas, monumentos, masías, bordas, etc.

Ficha técnica 10

LA DESCUBIERTA

INTRODUCCION

Nosotros cuando nos vamos de campamento a cualquier lugar no podemos dejar de lado la realidad que nos rodea. Por ello hemos de trabajar para conocer esa realidad humana y natural en la que vivimos durante esos días. Hemos de hacer, pues, una descubierta.

Ahora hablaremos de la organización de la descubierta. Hacerla implica tres pasos: la preparación, la realización y la reflexión.

La Preparación:

Deberemos:

— Hacer un estudio previo de la comarca o pueblo, incluso de su historia.

— Trazar el itinerario que queremos seguir, para no dejarnos nada.

— Pensar y distribuir el material que nos será necesario.

— Repartimos las herramientas que hay que hacer entre todos los equipos.

La Realización:

Los Equipos con una función determinada y cada uno de nosotros con una tarea concreta dentro del Equipo iremos recorriendo el pueblo, o comarca, iremos tomando notas, dibujos, fotografías, encuestas, etc.

La Reflexión:

Cada Equipo:

— Ordenará los datos que ha recogido

— Hará un resumen de manera que pueda ser expuesto al resto de la Unidad. Se intentará que la exposición sea lo más amena, entretenida y original posible.

Después empezará la discusión sobre los datos, la información recogida... De esta forma y a lo largo del proceso de debate, la comarca o el pueblo y sus hombres se nos van haciendo más reales, se nos van perfilando.

Por último es necesario que todos saquemos unas conclusiones y que todos hagamos un compromiso personal y un compromiso de grupo. La Unidad deberá tomarlo después de ver lo que ocurre en ese rincón del mundo.

El material que necesitamos para la descubierta será:

Sobre el terreno:

— Carpetas de tapa dura, hojas, lápices, bolis...

— Máquina de fotos para el Equipo.

— Material de dibujo (ceras, colores, rotuladores, lápices, etc.).

— Un plano de la región.

— El dinero que pueda hacer falta.

En el campamento:

— Material para poder ir guardando lo que se va recogiendo.

— Un libro sobre la historia de la región.

— Un plano general de la exploración.

— Un juego de planos detallados.

— Un juego de murales (como mínimo para un Equipo).

— Material para trabajar el mural (tijeras, celo, pegamento, papeles de colores, cartulinas, etc.).

— Papel cuadriculado para poder hacer diagramas, etc.

— Un laboratorio fotográfico.

Seguidamente proponemos un esquema de trabajo que como todo esquema puede ser modificado. Hemos propuesto el estudio de estos aspectos y en este sentido porque creemos que así tiene un sentido. Lógicamente, la vida de una comunidad es una totalidad en la que todos los aspectos están ligados por una serie de implicaciones muy difíciles de determinar.

1. Ecología:

1.a. Localización sobre el plano.

1.a.1. Localización de la comarca dentro de la región natural, accidentes geográficos, altitud...

1.a.2. Localización del lugar en la comarca: situación.

1.b. Composición del suelo.

1.c. Climatología con relación a:

- proximidad del mar y altitud;
- terreno montañoso;
- valle.

1.d. Vegetación natural (bosque, parte fluvial, etc.).

2. Adaptación humana:

2.a. Situación del pueblo (hábitat).

2.b. Estructura urbana.

2.c. Estructura de las casas.

2.d. Comunicaciones:

- lugar de paso;
- lugar de confluencia;
- lugar aislado.

2.d.1. Medios de transporte.

2.e. Recursos físicos aprovechables.

3. Historia:

Todos los puntos de la descubierta pueden ser estudiados en su evolución histórica en este tercer apartado. Pero creemos que esto superaría nuestras posibilidades y correspondería a un estudio propiamente histórico. Por lo tanto de este apartado se pueden incluir, si se conocen, las transformaciones importantes.

3.a. Origen del lugar (cierto o legendario), fundador/es, fecha de fundación...

3.b. Breve recorrido por los hechos históricos más importantes.

3.c. Testimonios de esta historia.

4. Demografía:

4.a. Clasificación del lugar objeto de la descubierta en:

- urbano (más de 30.000 habitantes);
- semi-rural (entre 10.000 y 30.000);
- rural (menos de 10.000).

4.b. Número de habitantes.

4.c. Densidad.

4.d. Ritmo de crecimiento en los últimos años.

4.e. Pirámide de la población, pasiva, edad, sexo.

4.f. Distribución de la población activa (por sectores).

4.g. Migración: emigración e inmigración. Causas y consecuencias.

5. Análisis económico (por sectores):

El esquema que se utiliza para la agricultura sirve, adaptándolo, para todos los demás puntos del sector primario.

5.a. Sector primario (agricultura, ganadería, minería, caza, pesca).

5.a.1. Tipos de cultivo y porcentaje.

5.a.2. Diferencia secano-regadío y porcentajes.

5.a.3. Aprovechamiento de la vegetación espontánea y porcentaje.

5.a.4. Tecnología: grado de mecanización.

5.a.5. Tipo de explotación: propiedad, cooperativa, arrendamiento...

5.a.6. Estructura de la propiedad: latifundios, minifundios y porcentaje.

5.a.7. Destino de la producción:

- autoconsumo ¿quién lo hace? ¿para qué?
- comercialización ¿dónde se hace?

5.b. Sector secundario (industria).

5.b.1. Porcentajes respecto a las otras actividades.

5.b.2. ¿Cuánta gente ocupa?

5.b.3. Tipo de industria: ¿qué transforma? ¿de dónde provienen las materias primas? ¿qué elaboran? ¿es una pequeña, mediana o gran empresa? ¿es local?

5.b.4. ¿De dónde proviene el capital de las empresas? ¿nacional o multinacional?

5.b.5. ¿Dónde van los beneficios?

- al mismo pueblo
- al extranjero
- a otros lugares.

5.b.6. ¿De dónde vienen los trabajadores? ¿dónde y cómo viven?

5.b.7. El personal ¿es o no cualificado?

5.c. Sector terciario (servicios y comercio)

5.c.1. Porcentaje de la población activa dedicada a este sector.

5.c.2. ¿Se autoabastece de las primeras necesidades?

5.c.3. ¿Hay mercados locales? Periodicidad, tipos...

5.c.4. Si no hay mercado local ¿dónde van al mercado?

5.c.5. ¿Hay servicio de: cine, escuela, hospital, centros culturales...?

6. Estructura social

6.a. ¿Se ve de una forma clara una estructura social? ¿en función de qué? Por ejemplo: opiniones de la gente, ingresos por familia, signos externos, instituciones...

6.b. ¿Se ve de forma manifiesta un cacique local?

6.c. Si es posible haz una distribución de clases sociales.

6.d. ¿Quién ocupa los cargos oficiales de poder? ¿tienen una fuerte vinculación con algún sector concreto?

6.e. ¿El poder político va ligado con el poder económico?

6.f. ¿Hace tiempo que se aguanta el actual Consistorio?

6.g. Partidos, sindicatos. Relación de los afiliados con determinados sectores.

6.h. Las clases sociales ¿son muy cerradas? Posibilidades de pasar de una clase a otra.

6.i. ¿Se observa chafardeo?

6.j. ¿Son notables las diferencias generacionales?

6.j.1. Edad de la población dominante.

6.j.2. ¿Se adapta la juventud?

6.k. Diferencia de actividades hombre-mujer. Consideración social de éstas. Relaciones.

7. Análisis cultural e ideológico

7.a. ¿Hay analfabetismo? Distribución por sectores sociales.

7.b. ¿Hay centros de escolarización? Son ¿privados, estatales, religiosos? ¿de qué niveles: E.G.B., B.U.P., Universidad...? % de asistentes a cada uno. ¿A dónde pertenecen?

7.c. Otros centros o movimientos culturales ¿cómo funcionan?

7.d. Otra actividades culturales: cine, teatros, museos, conciertos... ¿son frecuentes?

7.e. Nivel de religiosidad. Grado de afluencia a la Iglesia. ¿Hay centros religiosos, monjas, o hermanos? ¿qué incidencia social tienen? Actividades parroquiales.

Ficha técnica 11

LA BASE PIONEROS/PIONERAS

EJEMPLO PRACTICO: COMO DISEÑAR UN LOCAL

Os ofrecemos a continuación uno de los posibles sistemas para diseñar un local, pero seguro que hay muchos más:

Esquema del proceso a seguir:

— Desarrollo del proceso:

1. Preexistencias importantes.

1.1. Dimensiones y superficie.

1.2. Forma (cuadrado, rectangular, forma de "L", irregular, etc.).

• Para tener una idea clara y precisa tendremos que dibujar una PLANTA del local. Lo mejor para poder trabajar bien, es hacerla a escala 1:50, esto significa que 1 m de tamaño real corresponde a 2 cm en el plano o bien a escala 1:20, 1 m real corresponde a 5 cm en el plano.

• La "forma y las dimensiones" de nuestro local nos indicarán si se pueden hacer subdivisiones en: locales para los Equipos, para los talleres, o laboratorios o bien si todo será un espacio unitario.

• La forma de las paredes nos sugerirá futuros motivos de decoración.

1.3. La altura del techo:

• Si el techo es muy alto es importante tener en cuenta que se podrán hacer altillos para guardar el material o bien para ganar espacio.

• Si es muy alto pero no tenemos necesidad de hacer un altillo podemos bajar el techo para hacer un local más acogedor.

1.4. Iluminación:

• La entrada de la luz en el local está directamente relacionada con el número y situación de las ventanas, si hay. Esto significa que podemos tener un espacio con:

— Ventanas que dan al exterior.

— Ventanas que dan a un patio.

— Ventanas que dan al interior.

— Espacio ciego sin ningún tipo de ventilación ni entrada de luz.

• Se trata pues de aprovechar al máximo las ventanas que tengamos, y si no habrá que inventarlas con paisajes sugerentes (falsas ventanas).

• Es importante tener en cuenta estas preexistencias que nos condicionarán después la instalación de la iluminación artificial.

1.5. Puerta:

• La situación de la puerta y el hecho de que el mismo local sea una zona de paso nos condicionará mucho la distribución. Así pues a partir de la puerta podemos imaginarnos, o mejor dibujarnos el esquema de la circulación; dicho de otra forma: es importante que nos podamos mover dentro del local libremente; sin mesas, bancos, sillas, armarios y demás que nos estorben en los trabajos a realizar.

• Si nuestro local es una zona de paso, nos las tendremos que ingeniar para conseguir la máxima separación posible con cortinas, paneles de madera, de obra, etc.

1.6. Existencia de elementos singulares:

• Muchas veces nos podemos encontrar "cosas raras", que si bien en un principio nos parecen molestas e inservibles, les podemos sacar un buen partido, ya sea de orden funcional o decorativo.

Estos elementos pueden ser:

— Pilares.

— Escaleras.

— Vigas.

— Techos inclinados...

2. Actividades que se piensan realizar:

— Con el fin de conseguir un buen espacio, tendremos que pensar en todas las actividades, desde las más evidentes hasta las más insospechadas, que en el futuro realizaremos en nuestro local. Algunas pueden ser:

- Hacer una reunión o varias a la vez.
- Hacer trabajos de taller o varios a la vez.
- Leer.
- Escuchar música.
- Hacer una castañada.
- Pasar un montaje audiovisual...

3. Recogida de materiales aprovechables:

— Antes de ponernos a comprar el material es interesante que hagamos una relación o inventario del que ya tenemos y de los "trastos" aprovechables, además de los que podamos conseguir de nuestros conocidos.

— Pensamos que de cualquier cosa puede salir, con un poco de imaginación, otra muy distinta, funcional y/o decorativa para nosotros.

4. Asignar espacios para las actividades (propuesta de ditribución).

— Este es el paso más decisivo de todo el proceso; es aquí donde realmente nos tenemos que decidir por una propuesta válida para la decoración de nuestro local.

— Pero antes es mejor analizar un poco los elementos que nos harán ver muy distintas cada una de las posibles propuestas.

4.1. Distribución:

— Organizar todos los subespacios (de reunión, de taller, etc.), todos los muebles y todos los motivos decorativos dentro de un solo espacio: el local; es necesario tener en cuenta, como siempre, los parámetros: LA FUNCIONALIDAD Y LA ESTETICA.

— Como tipo general de distribución se pueden señalar:

- Espacios con actividades-decoración fijas.
- Espacios con actividades-decoración variable.

Esto significa que por falta de espacio, se utiliza el mismo para diferentes actividades (mesas que se pliegan, cortinas o biombos de madera que pueden moverse, que dividen los espacios, etc...).

— Como método práctico de distribución podemos coger una hoja de papel milimetrado y sobre ella dibujar la planta de nuestro local.

Una vez hecho esto, con las medidas exactas, en cartulinas de diferente color, dibujaremos los muebles y otros elementos que más tarde recortaremos.

— Después, sobre la planta milimetrada podemos ir poniendo los recortes hasta que consigamos una distribución que nos guste.

4.2. La propuesta:

Es en este apartado donde vosotros mismos a la vista de lo que hasta ahora habéis ido viendo, de vuestras necesidades y vuestros gustos, elaboraréis vuestra propia propuesta válida para vuestro local.

5. Dar forma al espacio:

— Hacer los trabajos grandes de obras: hacer o tirar tabiques, abrir puertas y/o ventanas, levantar altillos, etc.

— Trabajos de carpintería.

— Trabajos de pintura.

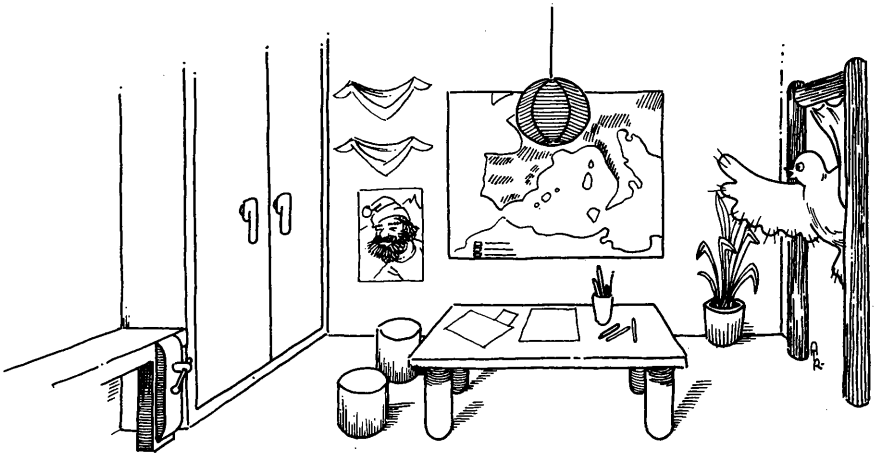
6. Realización de los espacios para las actividades.

— De acuerdo con los sistemas que os hemos indicado antes, es necesario que ahora diseñéis la distribución de los espacios destinados a:

- Reunión.
- Talleres.
- Almacén de material.
- Mural.
- Biblioteca.
- Tocadiscos.
- Archivo.
- Otros: laboratorio, etc.

7. Elementos decorativos:

— La última etapa es construir o comprar los elementos decorativos que utilizaremos en el local:



EL ANAGRAMA PIONEROS MSC

El anagrama de Pioneros de M.S.C. contiene tres elementos:

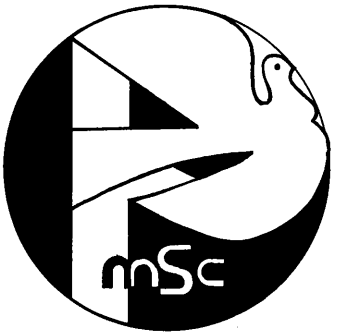
una P, una paloma, y M.S.C.

Porque ser Pionero
Significa ser el Primero;

Porque ser Pionero
Exige Progresar.

Porque ser Pionero
Quiere decir ser constructor de Paz.

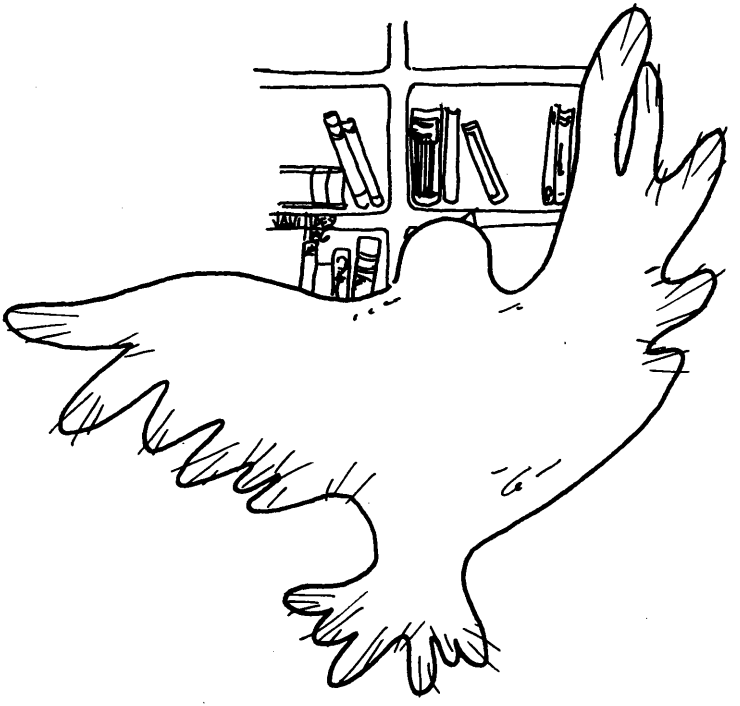
Todo esto tiene sentido dentro de la gran familia del M.S.C. en la que nos entendemos todos los pueblos del Estado, con un estilo y una metodología propios y alentados por la figura de Jesús de Nazareth, nuestro Amigo y Guía.



MANIFIESTO SOBRE LA PAZ DE LOS ASISTENTES A LAS JORNADAS DE PIONEROS M.S.C. DE ZARAGOZA 85

Los asistentes a las Jornadas de Pioneros reunidos en Zaragoza los días 16, 17, 18 y 19 de marzo de 1985 manifestamos que:

- Nos mantendremos siempre fieles al servicio de este pueblo.
- Caminaremos hasta la aurora en que las manos sean fraternidad.
- La paz es un regalo que merece la pena ser reivindicado desde lo más hondo del corazón.
- La Paz... es algo más que la capital de Bolivia.
- Trabajamos por la Paz porque creemos en el hombre.
- Todos esos pensamientos e ilusiones que tienes sobre la Paz, están bien pero obra en consecuencia.
- No busques la Paz, está en ti mismo.
- ¡Hermanémonos y construiremos la Paz!
- Llegaremos a la Paz por el AMOR.
- Lucharé por la Paz y mi arma será la sonrisa diaria.
- Busca la Paz sin adjetivos.
- La Paz me presta un kilo, tío.
- Y dijo el Este al Oeste: contigo paz y cebolla.
- Y digo el Sur al Norte: abájate y yo podré crecer contigo y abrazarte.
- Somos gente de Paz.
- ¿Qué es Paz? ¿Y tú me lo preguntas?... Paz eres tú.
- "...Y si no, termina la vida y empieza la supervivencia...".
- No hay Paz que por bien no venga.
- No quiero misiles, no quiero morteros, nosotros queremos un buen puchero.
- Hasta un juego es positivo para crear nuestra paz y desechar la guerra atroz.



BIBLIOGRAFIA

Utilizada para la elaboración de esta publicación:

— **"Pioneros: Orientaciones metodológicas".** Documento de uso interno MSC. Recoge las conclusiones de las Jornadas Pedagógicas de Galicia'84. Madrid 14 de octubre de 1984.

— Conclusiones de las "Jornadas de Profundización Pioneros MSC". Celebradas en Zaragoza del 16 al 19 de marzo de 1985.

— Documento de trabajo para la reunión de Coordinadores de Rama sobre "Sistemas de progreso personal adaptados a cada nivel de edad". Celebrada en Madrid en octubre de 1985.

— Documento de Coeducación de MSC.

— **"Baden Powell, hoy".** Ed. Scouts de France. Edición castellana del MSC. Barcelona, 1980.

— **"El método MSC".** Ed. MSC, 1975.

— **"Método Pioneros".** MSC Scouts de Andalucía A.D.E. Jerez.

— **"L'Eix: Pioners-Caravel.les".** M.E.G.S.J., 1975.

— **"ILLES, busquem una vida nova".** Publicación interna MGSJ, 1980.

— **"Pionniers scouts de France".** Ed. S. de F. París, marzo 1985.

— **"Qui som, Minyons Escoltes-Guies Sant Jordi de Catalunya".** MEGSJ, 1984.

— **"El Raid, una técnica para la educación del tiempo libre".** Hernández Díaz, José M.ª /Muñoz Micolau, Juan Miguel. Ed. MSC. Salamanca, 1982.

— **"Progression chez les pionniers?** Alain Trussart. Ed. Fédération des Scouts Catholiques-Bruxelles, 1979.

— **"Las huellas del fundador".** MSC. Barcelona, 1981.

— **"Mil nombres tiene la fe".** MSC, 1979.

— **"Escultismo e Iglesia".** MSC, 1983.

— **"La propuesta Ruta".** MSC, 1982.

Recomendada para todo educador, scout o no:

— **"Escultismo para muchachos".** BP. 9.ª Ed. 1976. Editorial Oidá, S.A.

— **"Guía para el jefe de tropa".** BP. Ed. Fraternidad Mundial.

— **"El grupo scout".** MSC. Madrid 1981. Traducción de "L'agrupament a MEGSJ de Catalunya".

Movimiento Scout Católico
España