SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España

Guías Metodológicas
COLONIA



SCOUTS® Construir un Mundo Mejor
ASDE España
C/ Lago Calafate, 3
28018 Madrid
Tlf. (34) 91 517 54 42
Fax. (34) 91 517 53 82
asde@scout.es
www.scout.es

Miembro de la Organización Mundial del Movimiento Scout / Declarada de U.P. 1.12.1977 / Registro de Asociaciones 1071 / Premio Nacional de Medio Ambiente 1993 / Distinguida con la Corbata de la Orden Civil de Alfonso X-2005/Premio Estatal Voluntaria

¡Hola, Kraal!

Si tienes este documento entre tus manos (o en tu pantalla), es porque compartes con nosotras y nosotros esta apasionante aventura de educar en el tiempo libre. Y por fin... ¡ha visto la luz!

Lo que encuentras aquí no es un manual aburrido lleno de teoría para acumular polvo en la estantería del local. ¡Para nada!

Esto es el resultado de horas de trabajo en equipo, de debates hasta las mil, tazas de café y ciber-café, y, sobre todo, de un esfuerzo gigante por traducir nuestro Programa Educativo a la realidad viva del día a día, confeccionado por un equipazo de voluntarias y voluntarios de toda España que se ha dejado la piel para transformar las grandes lógicas pedagógicas de nuestra Federación.

¿Sabes esa sensación de tener una idea genial para una actividad, pero no saber muy bien cómo encajarla en los objetivos o en el momento pedagógico de tu sección?

Tranqui, nos ha pasado a todas y a todos. Por eso nos pusimos manos a la obra con una finalidad muy clara: ponértelo fácil y hacerte la vida un poquito más cómoda a la hora de programar, pero sin perder jamás el fondo cálido y el sentido profundo de lo que hacemos con una herramienta viva, fresca y práctica.

Esta guía no nace para ser una ley tallada en piedra, sino una **caja de herramientas** en la que trastear, ideada para ofrecerte pautas flexibles que se adapten al ritmo de cada persona que conforma la sección. Porque cada infancia y cada juventud es única, y el acompañamiento en su desarrollo debe responder a sus propias necesidades, realidades e intereses.

Especial agradecimiento a la participación en encuestas, cesión de documentación y acercamiento de los Grupos y Escuelas que nos ha permitido hacerlo aún más cercano a cada realidad.

Está redactada con la cercanía de quien sabe lo que es montar una tienda bajo la lluvia, pero con el cariño y la madurez pedagógica que garantizan una educación en valores en el tiempo libre transformador, seguro y de máxima calidad.

Queremos que la manches de barro, que la llenes de pósits, que la discutas en las asambleas y que te sirva como brújula para seguir construyendo ese mundo mejor. Hazla tuya, compártela en el Kraal y disfrútala.

¡Buena caza!

dona con confianza ONG FUNDACIÓN LEALTAD
ISO 9001 Adok Calidad
efr certificado en conciliación 1000-5
ES - 225 / 2022 / Másfamilia

A quien colaboró, en especial a vosotras y vosotros.

«Fue el tiempo que pasaste con tu rosa lo que la hizo tan importante.»

Antoine de Saint-Exupéry, *El Principito*.

A las **23 personas voluntarias** que, a lo largo de estos siete años, habéis tejido con el corazón cada página de este documento.

A las **11** que en 2019 soñasteis este proyecto, sembrasteis la semilla y nos dejasteis un legado imborrable cuando la pandemia cambió los planes. Y a las **12** que recogisteis el testigo con la valentía de retomar, cuidar y llevar hasta la meta esta herramienta tan valiosa para nuestra entidad.

Gracias por cada hora regalada, por la resiliencia y por demostrar que, como decía Eduardo Galeano, *«mucha gente pequeña, en lugares pequeños, haciendo cosas pequeñas, puede cambiar el mundo»*.

Este logro es vuestro.

AUTORÍAS

COLONIA
Almudena García Bermejo - ASDE Scouts de Extremadura
María Inés Lorenzo Rivas - ASDE Exploradores de Madrid
Pablo Martínez Vázquez - ASDE Scouts de Galicia
Alberto García Fernández - ASDE Exploradores de Castilla y León

EQUIPO DE REVISIÓN
María Inés Lorenzo Rivas - ASDE Exploradores de Madrid
Irina García Padrón - ASDE Scouts-Exploradores de Canarias
Enci García Bo - ASDE Scouts de Castilla-La Mancha
Fátima Guzmán García - ASDE Exploradores de Madrid
Jorge García-Viera Fernández - ASDE Scouts-Exploradores de Canarias
Alberto García Fernández - ASDE Exploradores de Castilla y León

COORDINACIÓN
Ana Pérez Curiel (Guías) - ASDE Scouts de España
Alberto García Fernández (Guías y Revisión) - ASDE Scouts de España

AREA ED. SCOUT ASDE
Óscar López Novella - ASDE Scouts de España
Vicente María Corrales Sanz - ASDE Scouts de España

REV. LENGUAJE INCLUSIVO
Raúl Mompó Curell - ASDE Scouts de Castilla-La Mancha
Observatorio de Género - ASDE Scouts de España

ÍNDICE

1. HISTORIA DE LA COLONIA 1
2. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO EVOLUTIVO EN LA COLONIA 2
2.1. Área de desarrollo cognitivo 2
2.2. Área del desarrollo emocional 4
2.3. Área del desarrollo espiritual 6
2.4. Área del desarrollo físico 7
2.5. Área del desarrollo social 8
3. MÉTODO SCOUT EN LA COLONIA 10
3.1. Educación en valores 11
3.1.1. El lema en la Colonia 11
3.1.2. La Ley en la Colonia 13
3.1.3. La Promesa en la Colonia 14
3.1.4. Los Consejos de Malak 15
3.2. Educación por la acción y la propia experiencia 17
3.2.1. La participación 17
3.2.2. Técnica de proyectos: la Construcción del Dique 22
3.2.2.1. Fases 22
Primera Fase: Idear 22
Segunda Fase: Presentar 22
Tercera Fase: Elegir 22
Cuarta Fase: Planificar 23
Quinta Fase: Realizar 23
Sexta Fase: Evaluar 23
Séptima Fase: Recopilar 24
Octava Fase: Celebrar 24
3.2.3. Actividades propias de la sección 26
Talleres 26
El cuento 28
El juego 30
Danzas y canciones 31
La persona fiel amiga de la Colonia 32
3.3. Marco simbólico 32
Marco simbólico 32
Ambientación 33
Antecedentes 33
3.3.1. Símbolos propios 37
Color: azul celeste 37
Saludo y seña 37
Canciones: Compartir, el Himno, Nado arriba. 38
3.4. Programas progresivos y atrayentes 44
3.4.1. La progresión personal 45
La etapa de integración – castor o castora sin paletas 46
La etapa de participación – castor o castora con paletas 47
La etapa de animación – castor o castora de la Colonia Keeo 47
3.4.2. Elementos vinculados al trabajo de la progresión personal 49
3.4.3. Objetivos personales: las Colas 51
3.4.4. Evaluación de la progresión personal 60

3.5. Participación en la comunidad a través del compromiso y del servicio 61
3.6. Vida en pequeños grupos 65
3.6.1. Organizadas en: las Madrigueras 65
3.6.2. Lugar de encuentro: la Madriguera 66
3.6.3. Asunción paulatina de responsabilidades y autogestión. Órganos de decisión y gestión: el Estanque de Nenúfares..... 67
3.7. Vida en la naturaleza 69
3.8. Apoyo de adultos: el papel del equipo de scouters de la Colonia 71
3.8.1. La relación con las familias 71
3.8.2. La delgada línea roja..... 73
4. PAUTAS ESPECÍFICAS DE PROGRAMACIÓN PARTICIPATIVA 75
5. DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA Y REFERENCIAS 76

1. HISTORIA DE LA COLONIA

El inicio de la Colonia fue en Irlanda del Norte en la década de los 70. Se creó como un grupo piloto debido a la necesidad social que se detectó por parte de algunas familias de dotar de actividades a la infancia en edades más tempranas. Se les dio el nombre de Little Brothers y posteriormente se dieron situaciones similares en Canadá, Australia, Nueva Zelanda y en algunos países europeos. Se utilizó el nombre de la Colonia o Beavers ya que fue previamente planteado como una opción para la manada por Baden-Powell cuando esta fue fundada. Posteriormente se hicieron algunos proyectos informales desarrollados en Inglaterra y Escocia. En la mayoría de los países europeos que han tenido tradición scout, hoy en día existe esta oferta educativa, si bien esto no es una realidad en todos ellos.

En España, aunque se conocen colonias desde la ronda de 1978-1979, fueron introducidas oficialmente por la Asociación en octubre de 1982 de forma experimental, en respuesta a la creciente demanda dentro del Movimiento, como una actividad opcional disponible para los Grupos Scouts.

Finalmente, la existencia de la Colonia fue aprobada definitivamente por ASDE en enero de 1989 como una etapa más dentro de nuestra oferta educativa. El primer curso básico para scouters de la Colonia se impartió en el año 90. En 1991 aparecen los primeros objetivos para esta sección en el Sistema de Programas aprobado en las Conferencias Scout del año 1990. Y fue en el año 92 cuando se impartió el primer avanzado. En el año 2009 se publicó la primera Guía Metodológica de la Colonia. Originalmente el color era el naranja, aunque después pasó a ser el azul.

Desde el inicio de su creación en España, el marco simbólico de la Colonia no ha estado unificado, ha variado debido a los libros utilizados en cada territorio u OF. Se han utilizado libros más antiguos que hablaban del bosque y la vida de la Colonia y se han ido creando otros dándoles un contenido más pedagógico que fuera útil para el trabajo del día a día de la Colonia. Con la publicación del programa educativo se pretende la unificación de este marco simbólico en un único cuento que ambiente esta sección.

La etapa de la Colonia es una propuesta educativa diseñada para atender las necesidades concretas de la infancia cuyas edades están comprendidas entre los 6 y 8 años. Es una sección diseñada exclusivamente para dos años.

2. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO EVOLUTIVO EN LA COLONIA

En este apartado se abordan las características evolutivas de quienes integran la Colonia. Para ello se agrupan en cinco áreas de desarrollo: cognitiva, emocional, espiritual, física y social, sabiendo que siempre existe interacción entre las mismas.

Tras hacer este repaso, se plantean una serie de estrategias prácticas que dan orientaciones sobre cómo trabajar con la sección en función de esas características.

Recordar que, si no se sabe cómo realizar actividades de esta índole, hay entidades y personas que se prestan a realizarlas y pueden servir de ayuda, tanto al Kraal como a la sección.

2.1. Área de desarrollo cognitivo

Abarca el desarrollo de los procesos mentales como la atención, la percepción, la memoria y el razonamiento. Además, se incluyen las funciones sensoriales (visión, audición, sensibilidad al tacto), visoespaciales (orientación y reconocimiento del espacio y de la relación de nuestro cuerpo con el mismo), y las funciones ejecutivas (planificación, organización, juicio, toma de decisiones, resolución de problemas, empatía).

Atender al desarrollo en esta área permitirá aproximar mejor la propuesta de actividades.

a. Características

La retentiva de objetos o palabras depende de cuán activamente se relacionen, es decir, la atención refleja sus intereses, con respecto a los objetos de su alrededor y a las acciones realizadas con ellas y ellos. Raras veces logran ocuparse de una misma cosa por tiempo prolongado. En este período, comienzan a guiar su atención conscientemente, y a mantenerla dirigida hacia determinados objetos y fenómenos.

Durante esta etapa se adquiere en su totalidad el lenguaje, pero el léxico es más escaso que en otras etapas posteriores. Utilizan formas de lenguaje vinculadas a la representación de objetos concretos y reales.

En la percepción, los sentidos están completamente desarrollados en estas edades, sin embargo, es sabido que la mayor parte del desarrollo socioeducativo lo realizan a través de la vista. Resulta frecuente que las alteraciones de la percepción sean detectadas o diagnosticadas bastante tarde en esta etapa. Tienen mucha curiosidad por el mundo que les rodea y que perciben a través de cada uno de los sentidos.

Su creatividad e imaginación se van formando dentro del juego. Les sirve para completar y sustituir las cosas, situaciones y acontecimientos reales por representaciones, y para construir nuevas imágenes materialmente. Está involucrada con el resto de los procesos cognitivos, se va formando dentro del propio juego y es mayormente involuntaria en este período, a través, sobre todo, del juego simbólico (jugar con la idea mental que tienen de una cosa).

Se da un acceso progresivo a la inteligencia simbólica (evocación representativa de un objeto o de acontecimientos ausentes). Aquí comienza el desarrollo de la capacidad mental abstracta de clasificar y ordenar mentalmente conjuntos.

El procesamiento de la información se hace más eficiente, ya que las actividades mentales habituales y bien ensayadas se convierten en rutinarias y automáticas; pero no pueden manejar mucha información a la vez.

Hay presencia del pensamiento egocéntrico, orientado hacia sus propios puntos de vista, y la tendencia a verlo todo en relación a su realidad.

b. Estrategias prácticas

- Emplear dos estrategias de almacenamiento para la retención. La primera es la organización (agrupar la información para recordarla con mayor facilidad). Ej.: clasificar las láminas "por sitios". La segunda es la repetición (reiterar la información a recordar). La importancia aquí no es tanto la frecuencia de la repetición sino el estilo de la misma (ej.: canciones, frases hechas...). Su frecuencia de uso es notable entre los 5 y los 10 años.
- Usar estrategias de recuperación tales como pensar en datos relacionados con lo que se quiere recordar, o bien, intentar crear una imagen mental.
- Tener en cuenta la presentación de material en base a imágenes como fórmula agradable de captación de atención y retención.
- Utilizar láminas, escucha de relatos y cuentos, etc.
- Emplear el dibujo para que representen gráficamente los aspectos perceptibles visualmente de los objetos, reproduciendo en el plano: la forma, la estructura, los colores, las proporciones, etc.
- Leer y contar cuentos para trabajar la adquisición de vocabulario, y potenciar la capacidad creativa e imaginativa.
- Fomentar que empleen vista y oído porque mientras más cosas conozcan y vivan, más activamente trabajarán su imaginación. Potenciar, en este sentido, la curiosidad por el mundo que les rodea y alentar a la "investigación".
- Usar como herramienta la identificación de las semejanzas y diferencias.
- Emplear el juego simbólico para trabajar la capacidad para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas, pasando continuamente de lo real a lo imaginario.
- Utilizar el juego como herramienta que posibilita el empleo del ingenio y la inventiva y mejora la verbalización, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la concentración, la imaginación, la curiosidad, la resolución de problemas, etc. El juego sirve como estímulo, por su carácter lúdico y motivador.
- Procurar que la duración de cualquier actividad o juego de un mismo tema no se extienda por mucho tiempo y es preferible realizarlo por pasos o fases. Además, será conveniente reducir dichos pasos en la realización de los trabajos, simplificando así las fases de tareas.
- Introducir temas de uno en uno para facilitar el manejo de la información y trabajar solo dos o tres puntos cada vez. Es fundamental presentarles cualquier cosa de forma agradable y satisfactoria.

- Potenciar los trabajos colaborativos para trabajar el pensamiento egocéntrico y fomentar la empatía.

2.2. Área del desarrollo emocional

Abarca el proceso en el que quienes integran la Colonia van construyendo su conocimiento intrapersonal, su autoestima y autoconfianza, además de la forma en la que se relacionan con el resto desde ese conocimiento. Se desarrolla también la experimentación de las emociones y cómo se expresan en las diferentes etapas según cuánto se conocen en general y cuánto conocen de cómo las viven individualmente.

a. Características

Su desarrollo emocional va ligado tanto al desarrollo cognitivo como social, retroalimentándose entre ellas y ellos con gran fuerza.

Expresan emociones frecuentemente, siendo característico el paso rápido de unas a otras de forma polarizada: de las lágrimas a la risa, de los celos al cariño, etc.

Suelen responder con la misma intensidad ante un evento trivial que ante una situación grave y pueden no mostrar sus reacciones emocionales de forma directa, pero lo harán indirectamente mediante determinadas conductas como la inquietud, el llanto, las dificultades en el habla, las huidas, etc.

Conforme al aumento de la edad se van produciendo ciertos avances respecto al control y la expresión de las emociones, un elemento fundamental para establecer relaciones satisfactorias con otras personas. Por ejemplo, el enfado o las rabietas son respuestas emocionales bruscas que, según van creciendo y madurando, van disminuyendo porque el control de las mismas es cada vez mayor. En este sentido, al jugar con iguales, la frustración, el enfado y las conductas agresivas empiezan a aprender a controlarlas para empezar a emplear estrategias más adaptativas y que producen mejores resultados. Por otro lado, aparecen sentimientos como el orgullo y la vergüenza aunque no haya público.

Empiezan a admitir que algunas situaciones pueden provocar más de una emoción, aunque estas siempre siguen un orden secuencial. Ejemplo: "Me enfado porque no me dejan ver mis dibujos, pero me alegro si mi hermano comparte conmigo su juguete preferido".

El vínculo del apego establecido con su núcleo familiar directo es muy fuerte, y a este se le suman el establecido con otras personas cercanas que son también sus referentes (profesorado, scouters, etc.). En este período se identifican, imitan y aprenden de las personas más mayores o de las que sienten cercanas.

Necesitan el contacto físico, las caricias, seguridad, el afecto en general y sienten satisfacción por el elogio o aprobación de sus actos y comportamientos.

b. Estrategias prácticas

- Partir de la base de que trabajar la empatía y el entrenamiento de las habilidades sociales son clave para el desarrollo emocional.

- Dar nombre a las emociones y los sentimientos para ayudarles a tomar conciencia de sus propias emociones y las de otras personas. Para ello, trabajar un vocabulario emocional que les permita la diferenciación e identificación de las mismas y ayudar a que las reconozcan cuando las sientan. Utilizar herramientas para el reconocimiento de las emociones como las propias situaciones reales, juegos, canciones, cuentos, imágenes y, especialmente, ser ejemplo a la hora de explicar las emociones de las personas adultas, para que vayan integrándolas.
- Relacionar gestos con sentimientos para que aprendan a identificar las emociones de otras personas, potenciando así el desarrollo de la empatía. Hacer especial énfasis en la realización de gestos de sorpresa, tristeza, cólera, alegría, temor… cuando se empleen las herramientas antes mencionadas. Para ello, son también útiles los juegos de imitar los gestos de otra persona, hacer retratos de personas en determinadas circunstancias, analizar fotografías de actividades anteriores para identificar emociones, etc.
- Conversar con la Colonia acerca de las emociones que podrían estar sintiendo los personajes de un cuento, dibujo, película, etc.
- Orientar sobre normas básicas para que manejen sus emociones (ej. "cuando sientas enfado y lo expreses, no puedes hacerte daño a ti ni a las demás personas, ni a las cosas"). Explicar comportamientos con los que pueden expresar sus propias emociones (ej. "cuando sientas enfado y quieras expresarlo puedes correr por el jardín, dibujar figuras enfadadas, arrugar o romper periódicos, saltar sobre cojines o almohadas…").
- Hacer ver que no hay emociones buenas ni malas, que sentir enfado no es algo malo, sino que es algo natural y que es saludable expresarlas siempre que se haga de manera aceptable. Se debe añadir que no contar con un buen manejo de las emociones, puede acarrear que no se puedan resolver problemas que surjan o que se tengan con otras personas, generando incomodidad.
- Se debe enseñar a relajarse cuando sientan nervios o disgusto, por ejemplo: animar a respirar hondo mientras cuentan hasta cinco y expulsar aire despacio, o decirles que cierren los ojos y piensen en algo bonito.
- Usar el refuerzo positivo y las felicitaciones cuando identifiquen y manejen sus emociones o cuando muestren preocupación por las demás personas.
- Emplear el propio ejemplo para que puedan utilizar la imitación como forma de aprendizaje. Por ejemplo, si se siente estrés se debe respirar hondo o se puede dar un baño; o si se siente ira, se puede dar un paseo o hacer alguna actividad física. Por otro lado, si se diera el caso de que se tuviera una explosión de enfado con otra persona en su presencia, se explicará después por qué se siente eso, que esa no es la forma adecuada de manejar el sentimiento y se intentará hacer mejor en la próxima ocasión.
- Trabajar sobre qué hacer en situaciones de conflicto: aprender respuestas alternativas cuando alguien nos molesta o nos pega, aprender a expresar de forma adecuada cuando algo no gusta, aprender a ignorar conductas negativas de otras personas.
- Ofrecer pautas alternativas a comportamientos como rabietas o pataletas que les ayuden a aceptar y minimizar la frustración, trabajando así la tolerancia a la misma. Hacer ver que la negociación o la espera son buenas vías para ello.

- Dar muestras de afecto, cariño, cuidados y protección para potenciar el vínculo del apego, pero sin perder de vista la intención y el objetivo educativo de propiciar su autonomía e independencia en relación a su edad.

2.3. Área del desarrollo espiritual

Abarca el desarrollo de los valores y la moral. La forma que toma esto da lugar también al desarrollo de la fe y las creencias.

Atender al desarrollo de esta área es importante ya que todo ello es una pieza clave hacia la identidad y el sentimiento de pertenencia de aquello con lo que se identifiquen.

a. Características

La espiritualidad, entendida como el desarrollo y la adquisición de un conjunto de valores, moralidad y ética propios, comienza en sí misma a formarse en edades posteriores. Durante esta etapa, las normas se perciben como imposiciones desde fuera y se cumplen en función de los premios o castigos que puedan generar, o por la autoridad de quien las dicta, sin una verdadera conciencia de las normas sociales.

Inicialmente, en edades tempranas se siguen estas normas por obediencia o temor a represalias, y con el tiempo las adoptan principalmente cuando su cumplimiento les beneficia o les ayuda a evitar un castigo. Por ejemplo, cada menor puede comportarse bien para poder utilizar un hinchable en la piscina. En esta fase, también se comienza a interpretar las reglas impuestas, apelando frecuentemente a la "justicia" para resolver conflictos o para compararse con otras personas.

Es un momento de despertar de la razón pero continúan predominando los componentes racionalistas y memorísticos (por ejemplo, continúan primando las ideas que se repiten asiduamente). En lo espiritual es la etapa de la fe experimentada a través de otras personas, y se desarrolla a partir de lo que ellas dicen, o bien, a partir de lo que se les exponga.

b. Estrategias prácticas

- Facilitar información, permitiéndoles la exploración y la curiosidad, siendo fuentes de respuestas claras y sencillas en positivo.
- Promover la actividad investigadora y curiosa de forma consciente, de modo que comprendan que el deseo subjetivo no puede ser absoluto.
- Mostrar la existencia de unas reglas ajenas a la propia persona que deben respetarse mediante el ejemplo y el contexto, evitando los castigos o premios diferenciadores.
- Desarrollar la capacidad de autocontrol a medida que se va consolidando su maduración cerebral.
- Fomentar el inicio de la formación del carácter mediante el ejercicio en la vida diaria de buenos hábitos básicos: mantenimiento de una higiene personal, cumplimiento de horarios, mantener cierto orden en la mochila, respetar la propiedad de las cosas o interiorizar y cumplir las normas de los juegos.
- Evitar usar la autoridad y el poder de personas adultas cambiándolo por explicar las situaciones y necesidades. Esto requiere de un ejercicio de paciencia y no

implica que no se consiga que hagan lo que se necesite en ese momento, sino que se les explica y, aunque no quieran hacerlo, entiendan que deben ceder a una necesidad del grupo, a una urgencia…

- Si en todas las etapas es importante ser un buen ejemplo y motivar el buen comportamiento, esto es aún más crucial en la infancia, cuando aprenden principalmente imitando y absorben gran cantidad de información.

2.4. Área del desarrollo físico

Abarca los cambios físicos que se producen en el cuerpo, tanto a nivel interno como externo, así como la capacidad de movimiento y el control sobre esta. Es un área del desarrollo íntimamente ligada con la salud, tanto física como mental. Por lo que es importante ofrecer tanto opciones que faciliten un buen desarrollo físico como atender a la individualidad de cada persona y tener presentes las diferentes cuestiones de salud (física y mental) y movimiento que puedan afectarles.

En esta área del desarrollo también se refleja el desarrollo de la sexualidad.

a. Características

En relación a sus capacidades físicas, en esta etapa se encuentra que, sus músculos y tendones muestran gran elasticidad, y sus articulaciones un gran rango de movimiento. Sin embargo, toda la estructura corporal y musculatura de sostén es débil. En la resistencia, se encuentra que no tienen sensación de fatiga.

En esta etapa hay una mejora cualitativa y cuantitativa de las habilidades motrices básicas (correr, saltar, lanzar, recibir, girar), del equilibrio y de la coordinación general. También se dan avances importantes en el control de la postura y la respiración.

Además de la evolución de todos los patrones de movimientos globales, comienza de manera más paulatina el desarrollo de la motricidad fina.

Empiezan a formarse su imagen corporal, es decir, la afirmación de la lateralidad, la distinción entre izquierda y derecha y a saber qué lado se utiliza más y mejor y la capacidad de movilizar los segmentos corporales de manera aislada o conjunta.

Toman mayor conciencia de parámetros como el tiempo y el espacio. Esto les permite estructurar actividades temporalmente y, por tanto, permite establecer horas y rutinas. Vinculado a ello, aumenta su capacidad rítmica, siendo capaces de marchar o hacer movimientos al ritmo de sonidos o estímulos visuales.

b. Estrategias prácticas

- Temporalizar las rutas de forma adecuada no siendo largas, y sus mochilas serán ligeras (su propia comida, agua y ropa de abrigo). Además, se recomienda ambientar las rutas y gamificarlas para mantener la atención y la motivación.
- Se debe prever el esfuerzo que suponen las actividades propuestas y gestionar el nivel de cansancio.
- Introducir juegos basados en las habilidades básicas (correr, saltar, lanzar, etc.) de coordinación y equilibrio: juegos de persecución (pilla-pilla, pañuelo), juegos con pelotas y otros objetos (balón prisionero), juegos de habilidad (rayuela).

- Facilitar el aprendizaje y consolidación de habilidades como montar en bicicleta, patinar, etc.
- Empezar a trabajar el control de las emociones y la ansiedad con actividades cortas de relajación.
- Insistir en el uso de cubiertos y tijeras, escribir algunas formas, números, letras, etc. También comenzar con talleres muy básicos con apoyo alto de sus scouters.
- Estimular la creatividad y la exploración del propio cuerpo y su movimiento con actividades con soporte musical, los juegos rítmicos o con canciones, etc.
- Trabajar con juegos con diferenciación de ambos lados (izquierda-derecha) y de otras nociones topológicas (arriba-abajo, dentro-fuera, etc.), así como las canciones relacionadas con las partes del cuerpo o que nos invitan a movernos diferenciando unos segmentos corporales u otros.
- Utilizar horarios, esquemas de las rutinas del campamento, anticipar qué va a suceder y cuándo. Si no toda la Colonia sabe leer, será interesante el uso de pictogramas.

2.5. Área del desarrollo social

Abarca la forma en la que cada grupo de edad socializa, así como la manera en la que esta socialización les afecta. En esta área del desarrollo se ven implicadas todas las demás, al formar parte importante en el avance de la personalidad y la capacidad para ir creando, afianzando y defendiendo relaciones sociales, así como consigo.

Atender esta área del desarrollo es importante para ofrecer diversidad de situaciones y experiencias sociales que les permitan ir descubriendo intereses y enfrentando relaciones que les hagan experimentar todo lo que se desarrolla en el resto de las áreas del desarrollo.

a. Características

Su conducta social se basa en la imitación de las personas adultas. A esta edad el aprendizaje se manifiesta como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. Experiencia que se adquiere en gran medida por la imitación de los modelos que observan en su entorno más próximo. A través de este proceso de imitación se produce la socialización como interiorización de normas, costumbres, valores y pautas de convivencia que permitirán la capacidad individual de actuar humanamente. Es decir, que su entorno social les viene dado por las personas adultas.

Su actitud social es individualista. Así, sus relaciones sociales se basan en el interés de satisfacer sus necesidades. Esta característica está íntimamente ligada al pensamiento egocéntrico que se señala en el área del desarrollo cognitivo.

En estas edades se empiezan a incorporar a otros grupos sociales fuera de su entorno familiar (escuela, Grupo Scout, actividades extraescolares, etc.). Por lo que también esos grupos van a influir en su conducta. Aunque les cueste colaborar, deben aprender a acercarse a estos nuevos grupos e integrarse en grupos espontáneos de juego (por ejemplo: “¿Puedo jugar yo también?”).

Dentro del grupo de iguales tienden a buscar la aprobación del grupo, imponerse a sus iguales, pero también a llamar la atención de sus scouters (gracietas, terquedad, intentos de agradar, sentarse junto a su scouter). Las relaciones dentro del grupo de iguales son cambiantes y están ligadas a la compañía, al juego, al hecho de compartir material. En este contexto aprender a convivir y a respetar al resto de personas.

Finalmente, en esta etapa, el egocentrismo irá dando paso a una nueva etapa donde aparecen las primeras conductas de cooperación y responsabilidad con el grupo.

b. Estrategias prácticas

- Potenciar la comprensión de valores como compartir, el desarrollo del sentimiento de comunidad y de trabajo en equipo.
- Facilitar la empatía de manera gradual a través de pequeñas labores cooperativas donde se aprenda a participar del bien común de la Colonia, como satisfacer esta actitud social de carácter individual, a través de liderazgos compartidos y protagonismos rotativos.
- Empezar a realizar servicios dentro de la sección o grupo con el apoyo adulto e intentando que sean lo más atractivos posible, basándose en sus inquietudes.
- Ser un ejemplo de conducta para sus rutinas diarias y los valores que se trabajan en esta edad. En este sentido, buscar además referentes positivos que sirvan como modelos a imitar, siendo especialmente interesante hacerlo entre iguales.

3. MÉTODO SCOUT EN LA COLONIA

El Método Scout busca un desarrollo integral de quienes participan en él, desde la más pequeña a la más grande. Sin embargo, es necesario entender que para que esto sea efectivo, depende de comprender que este método es individualizado y, por tanto, adaptable a cada situación, necesidad, interés o realidad de cada una de las personas.

Esto no significa que se cambie la esencia del Escultismo, sino adecuarlo para que sea accesible y relevante para sus participantes, promoviendo así la participación activa y significativa. Se busca, por tanto, respetar las características de la persona y adecuarlo también a sus contextos naturales. Con ello, se logra una programación inclusiva, independientemente de las capacidades, habilidades o circunstancias personales, enriqueciendo así la experiencia individual y fortaleciendo un ambiente de aprendizaje diverso.

Al adaptar el método se debe tener en cuenta diferentes factores, como los ritmos de aprendizaje o las necesidades educativas especiales. En este documento se encuentra recogida toda la información referente a esta sección que debe seguir de guía para adaptar a cada grupo o persona, garantizando así la oportunidad de desarrollarse en un entorno seguro y motivador.

El Método Scout es participativo:

La misión del Escultismo, según la OMMS, es contribuir al desarrollo integral y al empoderamiento de la juventud para que alcance su máximo potencial. Para ello aborda seis dimensiones de desarrollo: social, físico, intelectual, de carácter, emocional y espiritual. Todo ello a través de oportunidades y experiencias de aprendizaje.

Para que esto sea efectivo se debe comprender que este método es individualizado y, por tanto, adaptable a cada situación, necesidad, interés o realidad de cada una de las personas. Esto no significa que se cambie la esencia del Escultismo, sino adecuarlo para que sea accesible y relevante para todos sus participantes, promoviendo así la participación activa y significativa. Se busca, por tanto, respetar las características de la persona y adecuarlo también a sus contextos naturales. Con ello se logra una programación inclusiva, independientemente de las capacidades, habilidades o circunstancias personales, enriqueciendo así la experiencia individual y fortaleciendo un ambiente de aprendizaje diverso.

Al adaptar el método se deben tener en cuenta diferentes factores, como los ritmos de aprendizaje o las necesidades educativas especiales. Todo ello ya se ha mostrado a lo largo de esta guía cómo se desarrolla para la sección. No obstante, resulta de interés hacer hincapié en la importancia que el protagonismo de la infancia, adolescencia y juventud tiene para lograr la misión del Escultismo y así desarrollar la actividad con la sección.

- **Educación en valores: a través de la Ley y la Promesa**, la cual es un compromiso personal. Por lo que son la infancia y la juventud quienes toman la decisión de comprometerse. Será de interés entonces que sean capaces de tomar sus propias decisiones, unas más complejas, como el compromiso en el Escultismo, y otras más sencillas, como qué les gustaría hacer en su tiempo libre.

- **Educación por la acción y la propia experiencia: aprender haciendo**, esta frase resume la cabida de dejar espacio para que creen, se equivoquen, se tomen su tiempo y lleguen a ser capaces de crear grandes programaciones, porque poco a poco irán teniendo espacio para proponer, decidir y llevar a cabo. La Metodología Scout ofrece para ello espacios como los proyectos o las asambleas.
- **Programas progresivos y atrayentes basados en los centros de interés de sus participantes**, para cualquier edad, llevar a cabo actividades basadas en sus intereses promoverá no solo un aprendizaje, sino una mayor participación. No una participación solo en la toma de decisiones, sino en el hacer y, con ello, en la cooperación tanto con sus iguales, como con sus scouters. Aumenta su motivación. El hecho de que sean progresivos no significa que deban ser limitantes, es decir, que se deben adaptar a las diferentes etapas dejando aun así espacio para que lleguen al máximo de sus posibilidades. Esta progresión permite además que la participación se adapte al ritmo de cada persona, permitiendo un crecimiento más libre e individual.
- **Vida en pequeños grupos**, hecho importante para el desarrollo de las diferentes formas de participar que tiene cada persona. Así como para la búsqueda de las propias habilidades y un mejor desarrollo de las mismas, pudiendo ofrecerlas a un grupo reducido de manera que se valoren. Además, esto promueve **la asunción paulatina de responsabilidades en el propio desarrollo**, esta parte hace referencia a que la participación es gradual y se favorece a través del conocimiento de diferentes contenidos y habilidades. Es importante atender a la graduación y el desarrollo individual pacientemente y respetando los ritmos que se requieran.
- **Vida en la naturaleza**, la cual permite una exploración más amplia de las propias habilidades y destrezas. Dejar tiempo libre en la naturaleza permite esa indagación en el medio, el desarrollo de la creatividad a través de la búsqueda del entretenimiento empleando lo que se encuentra. Por ello, además de salir a la naturaleza es importante el tiempo libre no dirigido en ella.
- **Apoyo adulto**, que, como bien se define, es un apoyo, no una dirección adulta. Como personas adultas se garantiza que quienes integran la Colonia se desarrollen facilitando los espacios para ello. Si bien las personas adultas son las responsables del cuidado de la infancia y la juventud, se debe entender que, en ese cuidado, está el permitir que se cumpla todo lo anterior puesto que es lo que asegura que el Método Educativo Scout se cumpla.

3.1. Educación en valores

3.1.1. El lema en la Colonia

Este lema es el motor de acción común de la Colonia como agrupación de personas, expresado de manera sencilla e identificativa, adaptada a las características psicoevolutivas de la edad. Esto, en el caso de esta sección educativa, se enmarca en la necesidad de integrarse como miembros de una sociedad, junto a las primeras salidas de un contexto familiar conocido que actúa como zona de confort y en el que son un elemento primordial. Se caracteriza por un carácter integrador y versátil para utilizar como primera toma de contacto. El Lema de la Colonia es:

Compartir

De manera tangible, el lema permite contrarrestar el egoísmo propio infantil desde lo puramente material, como pueden ser las reticencias a prestar su material, a ideas más amplias tales como las conductas individualistas de querer hacer todo sin ayuda, no colaborar, no empatizar, etc.

Con el lema se pretende que aprendan a cooperar, participar de manera activa con sus iguales en juegos y labores, repartir, prestar y compartir el material propio o común, en definitiva, convivir con otras personas.

a. Orientaciones para trabajar el Lema en la Colonia

- Promover actitudes de cooperación y colaboración en la Colonia.
- Poner de manifiesto el espíritu del bien común.
- Potenciar con refuerzos positivos aquellas acciones en las que se ponga de manifiesto la actitud de compartir de cualquier miembro de la Colonia.
- Desarrollar actividades que impliquen experiencias individuales con resultados grupales.
- Mitigar las actitudes egoístas propias de la edad propiciando que compartan sus juguetes u objetos estimados.
- Aprovechar juegos o dinámicas que permitan descifrar las letras del lema para favorecer su propio aprendizaje por deducción mediante la experiencia. Será útil que aquellos juegos o dinámicas sean de tipo cooperativo y colaborativo, para potenciar aún más el objetivo.
- Utilizar el material que hay que llevar a un campamento para potenciar el hecho de compartir y las acciones cooperativas: por ejemplo, cada miembro de la Colonia llevará un útil de la ducha que compartirá con el resto de la Colonia (bote de gel, bote de champú, bote de crema hidratante, crema protectora, …)
- Utilizar un lenguaje inclusivo y positivo: Respecto al grito que tradicionalmente se ha venido utilizando, "Castores, queremos compartir", se recomienda "Colonia, queremos compartir" para favorecer la inclusión de géneros.

b. Ejemplos prácticos para trabajar el Lema en la Colonia

- Dramatización de la canción del Lema.
- En función del tamaño de la Colonia, identificar a cada castor o castora con una letra del lema con la que tendrán que obsequiar para disfrutar durante un período de la actividad entre toda la Colonia con un objeto/juguete especial para cada persona.
- Amigo invisible. Cada castor o castora elige una letra del lema para obsequiar a la persona que les haya tocado en el sorteo con aquel objeto que empiece por esa letra y que sea identificativo y querido por cada persona. Variante: la letra del lema elegida nos proporcionará el nombre de la persona con la que compartir ese objeto especial.
- Código secreto, mediante una yincana en la que cada prueba les proporcionará una letra o mediante un juego/ruta de pistas.
- Scattergories con las letras del lema. A partir de las categorías elegidas (ciudades, animales, comidas, etc.), se jugará con cada letra del lema. Variante: jugar con

el orden de las letras desordenado para que al final tengan que descifrar la palabra.

- 1, 2, 3 responda otra vez, pero con las letras del lema. Cada castor o castora elige una letra y tendrá que decir todas las palabras que conozca que empiezan por esa letra. Siguiendo el orden de la palabra, podrán ir pensando nuevas letras mientras contesta el resto. Se trata de decir una palabra por turno. Variante: según el número de la Colonia se puede realizar por equipos para cada letra, rotando al portavoz.
- Promover las llamadas de sección utilizando el lema o en asambleas (Estanque de Nenúfares).
- Trabajar en el Estanque de Nenúfares como espacio de reflexión sobre los principios de compartir recursos y el tiempo en la Colonia.
- Desarrollo de juegos cooperativos y no competitivos.
- De excursión fuera del estanque. Entrega de peluche, pasador u objeto caracterizado sobre la Colonia para llevarse a casa entre reunión y reunión (a criterio del equipo de Grandes Castores), a partir del cual fotografiarse compartiendo diferentes rutinas de cada uno mediante una ficha.

3.1.2. La Ley en la Colonia

La Ley en la Colonia es:

El castor o la castora comparte con alegría y juega con todas y todos. La Ley en la Colonia representa los principios sobre los que construir su compromiso, siendo, por tanto, una adaptación educativa de forma que sean significativos para el contexto de cada castor o castora.

La ley es eminentemente socializadora y el lema ayuda a evolucionar de la etapa más egocéntrica. También implica las ideas de participación y generosidad. Además, invita a la idea de ayudar a otras personas y colaborar con ellas, no solo en los juegos, sino también en sus funciones dentro de la Colonia. Bajo esta idea de juego se intenta que asuman las pautas y normas que se ponen individual y grupalmente para llevarles a identificar sus responsabilidades, aunque estas sean pequeñas.

a. Orientaciones para trabajar la Ley en la Colonia

- Utilizar conceptos significativos y situados en su contexto real y entorno más cercano (familia, escuela…).
- Trasladar los principios de la Ley a acciones concretas.
- Hacer un seguimiento y adaptar los contenidos de la Ley a situaciones reales para entenderlo como un estilo de vida alcanzable y no una frase.
- Comprender la Ley como una concreción del Lema de la sección.
- Recordar la Ley en momentos en los que surjan conflictos en el juego, tengan una rabieta y no quieran participar o compartir, invitando con ese recordatorio a reflexionar.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Ley en la Colonia

- Puzles con la ley a través de diferentes piezas que se puedan conseguir en un juego de pistas, yincana…

- Código secreto, mediante una yincana en la que cada prueba les proporcionará una palabra o mediante un juego/ruta de pistas.
- Trabajar en el Estanque de Nenúfares, como espacio de reflexión sobre los principios de compartir recursos y el tiempo en la Colonia.
- Desarrollo de juegos cooperativos y no competitivos.

3.1.3. La Promesa en la Colonia

El texto de la Promesa en la Colonia es el siguiente:

"Yo _____ prometo compartir mi labor como castor o castora
y participar con alegría en la Colonia"

La Promesa es un compromiso personal que en la Colonia requiere una concreción adaptada a la etapa psicoevolutiva de estas edades. La Promesa que se realiza en esta sección debe ser sencilla y fácil de comprender por parte de quienes la formulan, pero, a su vez, es necesario que entiendan el compromiso que adquieren a través de este acto. La Promesa en la Colonia es el primer compromiso que se formula en el Movimiento Scout, por ello tiene una redacción más simple para que resulte comprensible para la infancia de este grupo de edad.

Establece un deseo de ser parte de un grupo más amplio a través del cumplimiento de las funciones que tiene individualmente (deberes hacia su propia persona: "compartir mi labor") y hacia su colonia (deberes hacia las demás personas: "participar con alegría en la Colonia"). El texto de la Promesa sigue abordando valores importantes que se quiere que la Colonia adquiera en esta etapa, y que ya se ha comentado en el Lema y la Ley, como son: colaboración, participación, generosidad, asunción de normas y responsabilidades, alegría, disfrute personal y grupal, etc. No obstante, es en la Promesa donde se hace una referencia más clara a las "tareas" y "responsabilidades" que individualmente debe asumir, más allá de la participación en juegos, como ocurre en el Lema.

a. Orientaciones para trabajar la Promesa en la Colonia

- Realizar una actividad para explicar las partes de la Promesa: por un lado "qué es compartir" y, por otro lado, "participar con alegría".
- Acompañar en su conocimiento y comprensión, así como en las consecuencias positivas y la responsabilidad que supone el acto de la Promesa.
- Preparar la ceremonia de la Promesa con el rigor merecido. Como scouters se debe poner el máximo empeño para conseguir trabajar los objetivos educativos de la Promesa y para que sea un recuerdo memorable.
- Animar y celebrar el acto de la Promesa como acto en el que participa toda la Colonia. Es, por tanto, un motivo de alegría y de importancia y así debe transmitirse.
- Se realiza con la participación de toda la Colonia.
- En cuanto al momento de realización:

- Hacer conscientes previamente de lo que supone su realización, cuando de forma individual y personal deseen realizarla con el apoyo y guía de sus scouters.
- Se realizará después de haber hecho un Estanque de Nenúfares reflexionando sobre la importancia y significado de la Promesa, hablando de las herramientas educativas de los Consejos de Malak, Ley y Lema de la Colonia.
- La Promesa es un compromiso personal, que debe estar precedida por una intencionalidad de realizarla. Se debe, por lo tanto, tener claro que no está ligada a un momento concreto de la progresión personal, siendo independiente de esta.
- Cada castor o castora puede elegir el momento en el que desea comprometerse con su sección. Al ser un compromiso personal, el tiempo estimado para hacerla será igualmente una decisión individual, acompañada de las y los Grandes Castores o alguien de confianza y experiencia en la sección.
- Aunque es frecuente la realización de promesas en momentos como acampadas o campamentos, no es necesario hacerla en ese instante. Lo más importante es adaptarse al deseo de cada niño o niña de realizar esta Promesa, por lo que no se deben poner condicionantes que limiten la realización de la misma.

- Realizar una labor previa con la Colonia:
  - Trabajar la metodología de la Colonia (Ley, Lema…), el significado de prometer, la importancia de intentar cumplir lo prometido y los beneficios de ello.
  - Además, animar a que individualmente añadan a su texto de Promesa un compromiso personal tangible que ayude en la comprensión y el trabajo realizado en torno al compromiso adquirido.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Promesa en la Colonia

- Dinámica sobre gestión de emociones para trabajar la parte de la Promesa "participar con alegría". Ejemplo: película Inside Out, cuento El monstruo de colores, etc.
- Juego sobre los recursos de los países para trabajar la parte de la Promesa "qué es compartir". Ejemplo: contribuye a la construcción de una torre.
- Manual de ceremonias de ASDE Scouts de Extremadura.
- Explorando lo invisible.

3.1.4. Los Consejos de Malak

Los Consejos de Malak, que surgen del rol del búho Malak en la historia de ambientación del mundo mágico de la Colonia. Ese búho, como un personaje observador, con sabiduría y experiencia, nos ofrece sus consejos para que se analicen y se pongan de manifiesto en el día a día los valores de la Colonia. Por su redacción sencilla, nos ayudan a materializar y a hacer muy tangible lo que se espera de la Colonia.

Son las herramientas educativas adaptadas para proporcionar a la Colonia la adquisición de valores propios de la sección y de buenos hábitos en su progresión individual. Asimismo, es una herramienta muy útil para el equipo de scouters en su labor

educativa, al permitirles trabajar estos valores de forma divertida y atractiva, abordando los compromisos scouts.

Los Consejos de Malak son cinco:

Cada cosa tiene su lugar
Limpia y sana debes crecer
Escuchando se aprende
Vivimos en el bosque, cuídalo
Todos y todas necesitamos tu ayuda, compártela

Cada uno de los Consejos de Malak nos trasladan unas actitudes concretas para trabajar con la Colonia:

Cada cosa tiene su lugar	Valores relacionados con el orden, tanto de sus cosas personales como del material de la Colonia. También el cuidado de dicho material y el respeto al material común y ajeno.
Limpia y sana debes crecer	Valores relacionados con la salud en un sentido amplio, desde la higiene personal a la buena alimentación, hábitos de vida activos, prevención y seguridad, etc.
Escuchando se aprende	Valores relacionados con la predisposición positiva al aprendizaje, trasladados de una manera muy sencilla: la escucha activa, la importancia del silencio y la atención cuando alguien habla, los turnos de palabra, el respeto al resto de personas y el enriquecimiento personal a través de las opiniones de otras personas. El diálogo como herramienta de comunicación y convivencia. La resolución de conflictos y la gestión del grupo a través del diálogo, la escucha y la palabra.
Vivimos en el bosque, cuídalo	Valores relacionados con todo el compromiso ambiental: el respeto a los animales, las plantas, el entorno, el rechazo de la contaminación, la importancia de la recogida de residuos, la importancia de la naturaleza, etc. Pero también se debe tener en cuenta el contexto donde vive o se desarrolla, es decir, hablar del bosque en la ambientación, pero trasladarlo a un contexto más urbano en el que vive.
Todos y todas necesitamos tu ayuda, compártela	Valores relacionados con la solidaridad y el servicio. Seguir reforzando los valores del Lema, Ley y Promesa: trabajar y jugar con el resto, colaborar y trabajar por un objetivo común o para ayudar a otra persona, etc.

a. Orientaciones para trabajar los Consejos de Malak en la Colonia

- Complementar la explicación con soporte visual, por los diferentes niveles de lecto-escritura que puedan tener. Nos será útil que la imagen para cada Consejo sea simple y siempre la misma, facilitando así su adquisición.

- Utilizar estrategias mnemotécnicas que faciliten el recuerdo de los Consejos (asociar cada Consejo a un color, decirlos siempre en el mismo orden, asociarlos con un número en relación al orden establecido para nombrarlos, asociarlos a los dedos de la mano…).
- Tenerlos siempre presentes de forma visual en la madriguera.
- Realizar actividades dinámicas que se ajusten a los cortos períodos de atención propios de la franja de edad.
- Introducir los Consejos en la vida diaria de campamento: orden de la mochila y la tienda, higiene personal, ayudar a las demás personas de la Colonia o incluso scouts, etc.
- Involucrar a las familias explicándoles en qué consisten los Consejos de Malak para que los refuercen fuera del ambiente scout.

b. Ejemplos prácticos para trabajar los Consejos de Malak en la Colonia

- Identificación de cada consejo con los dedos de la mano en orden creciente desde el dedo meñique, de tal forma que el dedo pulgar corresponda al consejo sobre ayuda a las demás personas por su condición de único dedo que toca al resto. Mano que, después de forma individualizada, dejará su huella en la madriguera mediante su impresión de color en el árbol de Malak que decora la madriguera.
- Yincana de pruebas para cada consejo.
- Acampadas o actividades tematizadas en cada consejo de forma individual.
- Juego de "el ahorcado" o "la ruleta de la suerte".

3.2. Educación por la acción y la propia experiencia

Este elemento del Método se basa en el uso de acciones prácticas (experiencia de la vida real) y reflexiones para facilitar el aprendizaje y el desarrollo en curso.

La pedagogía de proyectos es una herramienta educativa basada en los pilares de la educación por la acción y que forman parte de los programas progresivos y atrayentes del Escultismo, por la que se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios para llevar a cabo una idea basada en los centros de interés de sus participantes.

3.2.1. La participación

En términos generales, la participación es la vía que tienen los individuos y los grupos para poder ser parte, influir o tomar decisiones en eventos, actividades, procesos o sucesos de su entorno.

Sobre el entorno hablaremos más adelante cuando hablemos de la participación social, para esta parte en concreto entendemos el entorno como el Grupo Scout o los espacios donde se desarrollen los proyectos de las secciones.

Carlos Giménez describe la participación de la siguiente manera: "Participar hace referencia a estar presente en, ser parte de, ser tomado en cuenta por y para, involucrarse, intervenir. Participar es incidir, influir, responsabilizarse. La participación es un proceso que enlaza necesariamente a los sujetos y los grupos. Ser participante implica ser coagente, copartícipe, cooperante, coautor y corresponsable".

Dicho de una forma más sencilla, cuando hablamos de la participación de quienes integran la Colonia nos referimos a inculcar en ellas y ellos la capacidad y la responsabilidad de ser parte activa de las actividades y proyectos de la sección. La parte fundamental aquí es permitir y facilitar la toma de decisiones en estas actividades y proyectos.

Para ello, como scouters, debemos entender los aspectos esenciales del proceso de participación y las herramientas que tenemos en nuestras manos para que quienes integran la Colonia puedan participar plenamente.

La participación se apoya en tres pilares fundamentales:

Querer participar	Saber participar	Poder participar
Este es el primer paso y muchas veces el que más quebraderos de cabeza nos puede dar. ¿Cómo conseguir motivar a nuestros castores y castoras para venir a las reuniones, implicarse en los proyectos, en las programaciones, etc.? Normalmente, este aspecto se trabaja a través de los focos de interés de las personas. Este es también un aspecto fundamental del Escultismo, por lo que probablemente ya sepamos cómo trabajarlo, ¿verdad? El pilar del querer también se apoya en las buenas relaciones entre los miembros del grupo. Es decir, en potenciar amistades. Si existe una buena relación, seremos más propensas y propensos a querer participar e implicarnos y nos sentiremos con mayor confianza para expresar nuestras opiniones en la toma de decisiones. Por último, la percepción de que el trabajo que hacemos es útil. Que nuestros proyectos y actividades tienen un resultado, sirven para algo o tienen un impacto. No siempre todo saldrá de la mejor manera, pero incluso en esos casos	Este es el pilar que nos suele venir antes a la mente cuando hablamos de qué es necesario para participar. Aquí hablamos de formación o aprendizaje sobre cómo podemos participar en cualquier proceso, o cómo funcionan nuestras secciones, los proyectos, la progresión o la Promesa. Enseñar a los castores y las castoras la metodología es una parte fundamental de poder participar. Junto a esto, es importante definir los roles y las funciones que cada persona vaya a tener en un proyecto, actividad o en la propia sección. Cuando alguien tiene claro qué papel juega en un espacio podrá desarrollarlo de forma más efectiva y con más seguridad (aumentando además la sensación de utilidad sobre el proceso y su papel en él). Es importante que este reparto de funciones también sea participado, en la medida de las capacidades de quienes integran la Colonia. Así nos podremos asegurar de que realmente tendrán un papel en el que se sientan más propensas o propensos a querer participar. Una vez definidos los roles, no podemos olvidar cuidar las comunicaciones dentro	El último pilar puede parecer muy similar al segundo, pero mientras que el saber participar hace referencia al conocimiento, formación y roles, el poder participar habla de espacios, comunicación y cuidados. El Escultismo está lleno de espacios que propician la participación. El Estanque de Nenúfares, la Roca del Consejo o las asambleas de sección son lugares de participación por derecho propio. En ellos se habla, se evalúa, se decide, se aprende y se comparte sobre el entorno compartido: la sección. Ya hemos hablado en el pilar anterior de enseñar cómo funciona la metodología y, por tanto, estos espacios. En este pilar debemos asegurarnos de que estos espacios existen y funcionan correctamente, es decir, propician una plena participación. Si no existen o no son espacios seguros o lo que se decide en ellos no afecta para nada o no participa todo el mundo, no son espacios participativos (ni metodológicos) y deberíamos repensarlos.

podemos buscar la manera de que el trabajo no sea inútil.	del grupo para facilitar ayudas, apoyos, revisar el avance del proceso y que todo el mundo pueda seguir expresando opiniones, propuestas o dudas respecto al mismo.	Por supuesto, no deben existir solo cuidando lo formal, lo que está "en el papel". Deben ser espacios de cuidado donde todo el mundo se sienta representado y a gusto, y que todo el mundo pueda seguir expresando. Debemos cuidar la parte emocional y afectiva del grupo del que estamos a cargo. Para poder analizar nuestros espacios y procesos participativos, juntos con estos tres pilares, se suele definir la participación en diferentes niveles. Sin embargo, es importante tener claro que no siempre hace falta aspirar al último nivel de participación. Cada espacio o proceso en cada sección necesitará un nivel diferente. También afectará si el grupo es de gente muy nueva o gente con mucha experiencia. Vuestra tarea como scouters será analizar a vuestro grupo y su manera de participar y definir qué nivel necesita en cada momento y las estrategias para ir avanzando de nivel cuando toque.

Estos niveles son:

PARTICIPACIÓN SIMPLE

Consiste en tomar parte en un proceso o actividad como espectador o ejecutante, sin que el sujeto haya intervenido para nada ni en su preparación ni en las decisiones sobre su contenido.

Por ejemplo, ir a una acampada sin haber tomado una sola decisión en la preparación o la programación. Ni siquiera en la Colonia esto debería ser así a no ser que toda la Colonia sea muy nueva, entonces podemos empezar con una participación simple, pero deberíamos tender a llegar pronto a otros niveles de participación.

PARTICIPACIÓN CONSULTIVA

Supone escuchar la palabra de las personas, ya que no son meras espectadoras o usuarias de algo externamente decidido. Se les demanda su opinión sobre asuntos que, de forma directa o indirecta, les afectan.

Este suele ser un tipo de participación común si como scouters ejercemos demasiado control sobre los procesos de la sección. Lo damos todo hecho y preguntamos si les parece bien.

Sin embargo, puede tener sentido si dentro del grupo ha habido un reparto de tareas. Por ejemplo, una comisión dedicada a la organización de la logística de una acampada: lugar, transporte, intendencia… Esta comisión puede prepararlo todo y simplemente consultar al resto si les parece bien. Sin embargo, antes debe haber un espacio común donde se decida entre todo el mundo este reparto y cuál sería la manera de actuar.

PARTICIPACIÓN PROYECTIVA

Las personas no se limitan a ser simples usuarias, sino que se convierten en agentes. En términos generales, requiere un mayor compromiso, corresponsabilidad, y toma de decisiones y para su ejercicio es condición necesaria que la persona participante sienta como propio el **proyecto en todas sus fases**.

Este sería el ideal en cualquier proyecto de sección que se haga, sin perjuicio de los repartos de tareas que antes hemos comentado. En este tipo de participación, a la que queremos tender en general, es muy importante adaptarse a las capacidades de quienes integran la Colonia. Tanto la Colonia como el Clan pueden participar, pero, por supuesto, cada sección tendrá su manera de aplicarla.

METAPARTICIPACIÓN

Consiste en que las propias personas piden, exigen o generan nuevos espacios de participación. Aparece cuando una persona o un grupo consideran que el reconocimiento de sus derechos participativos no es el correcto o cuando creen que los canales establecidos no son suficientes y eficaces.

Este tipo de participación requiere cierta experiencia tanto en saber participar como en poder participar. Es el propio análisis de la sección de sus procesos participativos y (esperemos) propuestas de mejora para la misma.

Nuestro papel como scouters sería el acompañamiento en este proceso o, si la sección no está lista para ello, la formación y la capacitación para llegar a este nivel.

Además, es un modelo de participación que cuadra con el aspecto externo del Escultismo. Profundizaremos más en ello cuando hablemos de participación social más adelante en esta misma guía.

3.2.2. Técnica de proyectos: la Construcción del Dique

Es el nombre que recibe la técnica de proyectos en la Colonia. El dique es la estructura que permite crear un espacio de agua tranquila (estanque) para construir sus espacios de cobijo (madrigueras), y en la que participan todas las personas que integran cada familia en las diferentes tareas de transporte de troncos, lodo o varillas, y en las diferentes reparaciones. Se convierte en la principal actividad de la Colonia como animal, en la que participan todas las personas con diferentes tareas, escuchando los estímulos de la naturaleza (diferentes velocidades del sonido del agua) para evaluar o reparar, mejorar o adaptar a los caudales del río y estaciones, e incluso celebrar mientras disfrutan de las madrigueras como resguardo de los depredadores o almacenan alimento en invierno. Además, aunque pueden generar problemas en el entorno en cuanto a inundaciones por daños en obras humanas o desbordes torrenciales, son estructuras muy beneficiosas para el ecosistema y su biodiversidad.

En la Colonia se utiliza como experiencia con el fin de socializar y desenvolverse en el medio. Incide especialmente en la progresión personal.

Una buena Construcción del Dique no es aquella que tiene la fase de "realización" más espectacular, sino aquella en la que el proceso ha sido satisfactorio, participativo y acorde con sus capacidades e intereses.

Para evitar que la Colonia pierda la atención sin haber completado la Construcción del Dique, es recomendable que la duración de todo el proceso no exceda de 1 mes.

3.2.2.1. Fases

Primera Fase: Idear

La primera fase de idear o soñar se podrá realizar en una asamblea de la Colonia, con todas las personas que la forman, en la que cada cual exprese a viva voz, a modo de tormenta de ideas, cualquier cosa que se le ocurra, cualquier deseo que le gustaría realizar con el resto de la sección. Cualquier idea es posible, no hay que descartar o permitir que se ridiculice alguna.

Segunda Fase: Presentar

La presentación puede ser una herramienta más a la hora de trabajar diversos contenidos del Programa Educativo y de la Planificación Anual, implementando técnicas y actividades a la hora de presentar las ideas propuestas.

Por ejemplo, se pueden presentar las ideas mediante un teatrillo o mímica y con ello incidir en aspectos como la socialización, la comunicación, habilidades sociales, etc.

Resulta importante ofrecer siempre refuerzos positivos a todas las ideas que se presenten, buscando potenciar la capacidad imaginativa de la Colonia.

Tercera Fase: Elegir

Una vez presentadas las ideas se elegirán, mediante diferentes herramientas, las que más les atraigan o coincidan con su centro de interés.

Es recomendable no desechar ninguna idea propuesta y utilizarlas a lo largo de la ronda en nuevas Construcciones de Dique. Además, se puede tratar de agrupar ideas en base a la similitud o sinergias que puedan existir.

En esta tercera fase el papel del equipo de scouters es claro: centrar los intereses de la Colonia. Valorar cada una de las propuestas. Asegurar una elección consensuada que asegure un aprendizaje democrático. Cuando esto no sea posible, se debe recurrir a la elección de la Construcción del Dique mediante la votación democrática y aprobación por mayoría.

Es posible que no se encuentre forma de encajar algunas ideas, que resulten difíciles de realizar por su complejidad porque no sea fácil ajustarlas a los objetivos pedagógicos planteados o porque no se adecúan a los fines del Escultismo. En estos casos conviene, como Grandes Castores, hacer entender a la Colonia de forma constructiva por qué no se podría llevar a cabo esa idea.

Cuarta Fase: Planificar

En este punto los Grandes Castores deben tener en cuenta todo lo necesario para llevar a cabo la Construcción del Dique elegida y, a continuación, acompañar a la Colonia para que puedan desarrollar su idea.

Es importante que los Grandes Castores ayuden a la Colonia a desarrollar la idea sin imponer su criterio. El papel debe ser de apoyo y ayuda sin quitar protagonismo a quienes integran la Colonia.

Puede ser de utilidad que la Colonia centre su atención en aquellas partes de la planificación que más les motiven.

Una vez planificado, los Grandes Castores prepararán todo lo necesario para poder realizar la Construcción del Dique.

Quinta Fase: Realizar

Cuando todo esté preparado se pasará a la acción. Aquí los Grandes Castores pondrán todo su ingenio y sus ganas para que salga lo mejor posible, sin olvidar que la protagonista es la Colonia, ¡es su gran momento!

Como Grandes Castores, hay que animar constantemente a la Colonia para que desarrolle las distintas actividades de la Construcción del Dique, haciéndoles sentir que son importantes para el éxito de la misma, animándoles a superar las dificultades y alegrándonos con sus éxitos.

Sexta Fase: Evaluar

Una vez realizada, se debe reunir a la Colonia y ver cómo lo han pasado, lo que ha salido bien, lo que ha salido mal y las razones.

La evaluación ha de hacerse en positivo, tratando de que todas las opiniones que la Colonia vaya dando sean en un sentido constructivo.

Resulta interesante hacer actividades atractivas para evaluar buscando la participación de toda la Colonia.

Es importante que los Grandes Castores hayan revisado previamente su propia actuación y el desarrollo de la Construcción del Dique, que preparen la ambientación pertinente para facilitar una revisión adecuada. Desde el punto de vista de todo el proceso, la evaluación de los Grandes Castores se debe centrar en cómo han ido las diferentes fases, la organización de la sección, la distribución de tareas, etc., y desde el punto de vista de los objetivos educativos, la progresión personal y la progresión de la Colonia.

Séptima Fase: Recopilar

Esta fase se sitúa al final por las características de la misma, no obstante, se ha de tener en cuenta durante todas las fases. En ella se debe recoger la información suficiente que nos permita dar a conocer a fondo el proyecto a personas ajenas a él.

Se puede hacer de diversas formas siempre que recoja todas las fases del proyecto, como pueden ser fotografías, vídeos, documentación utilizada, material de trabajo, etc.

Octava Fase: Celebrar

Siempre hay que celebrar el trabajo realizado independientemente de que los resultados hayan sido más o menos satisfactorios, porque lo que se celebra es la finalización de la Construcción del Dique con todas sus fases y los aprendizajes adquiridos directa y transversalmente durante la realización de las mismas.

La celebración debe seguir el deseo de la Colonia, son ellas mismas las que tienen que proponer la forma en la que van a celebrar la finalización de la Construcción del Dique.

a. Orientaciones y ejemplos para trabajar cada una de las fases de la técnica de proyectos

	IDEAR	PRESENTAR	ELEGIR	PLANIFICAR	REALIZAR	EVALUAR	RECOPILAR	CELEBRAR
Definición	Quienes integran la Colonia proponen ideas que les gustaría realizar.	Dan a conocer las ideas de actividades que quieren realizar al resto de la sección.	Eligen en conjunto las ideas que quieren llevar a cabo.	Preparar las actividades acordes a sus capacidades.	Llevar a cabo las actividades necesarias para cumplir la idea.	Valorar mediante diferentes herramientas el desarrollo de la Construcción del Dique.	Recoger toda la información referente a la Construcción del Dique.	Realizar una actividad para poner en valor la finalización, independientemente del resultado.
Pautas	Actividades alcanzables, a corto plazo. Realizables en un entorno próximo. Conviene agrupar a quienes integran la Colonia por intereses.	Dar importancia a todas las ideas. Facilitar la participación de quienes integran la Colonia. Usar esta fase como herramienta para trabajar la imaginación y la creatividad.	Dar la posibilidad de llevar a cabo todas las ideas que sean posibles.	Debe ser guiada. Plantearles preguntas y que mediante su respuesta puedan planificarlo. ¿Quieres hacer un taller? ¿Cuándo lo quieres hacer? ¿Qué material vas a necesitar? ¿En dónde lo vas a hacer? Preparar el material con quienes integran la Colonia.	Acompañar y realizar las actividades junto a ellas y ellos, prestando ayuda solo cuando la soliciten.	Valorar, tanto las cuestiones referentes a la preparación, como a la ejecución. Buscar que todas y todos participen. Potenciar la evaluación desde un punto de vista constructivo.	Guardar los documentos generados. Tener presente esta fase durante toda la Construcción del Dique. Disponer de material tangible que se pueda consultar a posteriori.	Consensuada. Puede ser preparada por los Grandes Castores.
Ejemplos	• Lluvia de ideas.	• Carteles. • Teatrillos. • Panfletos.	• Levantar la mano. • Colocarte en la que más te guste.	• Elaboración de plantillas. • Dibujar.		• Por colores. • Aplausómetro • Pósit.	• Fichero de proyectos. • Vídeo. • Álbum de fotos.	• Piscina. • Cine. • Bolera. • Guateque.

3.2.3. Actividades propias de la sección

En el "Juego del Escultismo" debe primar para quienes integran la Colonia, según nuestro Programa Educativo, una autoformación individual basada en acciones prácticas que se desarrollen en torno a sus centros de interés y que faciliten su aprendizaje.

Para ello, entendiendo las diferentes características psicopedagógicas que se presentan en cada una de las secciones, se indican como más acordes las siguientes tipología de actividades, ya que facilitarán el desarrollo individual, el alcance de objetivos y potenciarán las posibilidades propias de cada castor o castora y de la propia sección.

En la Colonia no existe una gran actividad específica y con una carga histórica como puede ser la Flor Roja en la Manada o las actividades por Patrullas en la Sección Scout, pero sí un abanico de actividades recurrentes en esta edad que, por su utilidad pedagógica y sencillez, permiten el autoconocimiento y desarrollo de su cuerpo, el de sus habilidades sociales y comunicativas, y la asunción paulatina de responsabilidades, entre otras. Las actividades que se proponen son:

- Talleres.
- El Cuento.
- El Juego.
- Danzas y Canciones.
- el Fiel Amigo o la Fiel Amiga de la Colonia.

Talleres

Los talleres presentan una posibilidad práctica donde desarrollar con la Colonia la creatividad, la libertad de expresión, la imaginación individual y colectiva, permitiendo a su vez acrecentar su motricidad, el trabajo en equipo cooperativo y las capacidades de comunicación y decisión dentro de la Colonia.

A través de este tipo de actividades pueden manifestar desde sus centros de interés hasta sus propias inquietudes, sentimientos y habilidades específicas, sirviendo como medio de recopilación de información e incluso de evaluación de cada miembro de la Colonia. Es un gran refuerzo para cualquier área a desarrollar del propio Programa Educativo, donde se podrá incidir en profundizar y dar cabida al marco simbólico dentro de este tipo de actividad en la Colonia.

Orientaciones:

a) Enfocarnos en el desarrollo motriz de cada miembro de la Colonia, entendiendo que, en estas edades, la motricidad está en desarrollo y puede no estar fina, por lo que adaptar esto permitirá la estimulación de su capacidad creativa y la autorrealización, evitando la frustración y el desapego a este tipo de actividades.
b) El uso de materiales apropiados en los talleres evita accidentes y centra a la Colonia en el desarrollo del taller de manera grupal e individual, estando localizables y al alcance de la Colonia.
c) Elegir entornos de desarrollo cómodos para este tipo de actividades, ya que, en estas edades, la búsqueda de comodidad para desarrollar este tipo de actividades facilita la ejecución y puesta en marcha de la misma.

d) Explicar con claridad y acompañar durante el proceso de elaboración y creación, evitando dar directrices complejas o en gran cantidad, ya que visualizar el todo ayuda a la consecución de los pasos del propio taller para cada participante.

Ejemplos:

- **Nenúfares**:

El objetivo principal es fortalecer el sentimiento de pertenencia o integración en el grupo de iguales mediante la personalización de este Nenúfar, bien de forma individual como recopilatorio de los momentos importantes de la evolución de la Colonia, o bien de forma grupal como recuerdo de la Colonia. Orientaciones para trabajar el Nenúfar:

  - Taller individual en cartón o fieltro para crear su propio nenúfar donde ir recogiendo sus progresiones en la Colonia o servir de elemento decorativo o funcional como asiento en ceremonias o asambleas.
  - Nenúfar grupal donde ir incorporando cintas u otros elementos con los nombres de la Colonia y que decore las ceremonias de la Colonia.

Ejemplos:

  - Taller de nenúfares en cartulina o fieltro.
  - Cojín en forma de nenúfar.

- **"Tronquito" o álbum de recuerdos**

Aquí el objetivo es dar un punto de referencia donde poder evaluar a través de los recuerdos que les evocan las imágenes seleccionadas, y que pueda acompañarlos durante su etapa. No se trata de un "cuaderno de campo" con el que trabajar de manera asidua o recurrente como un cuaderno de tarea, si no como un "álbum de recuerdos".

Orientaciones para trabajar el Tronquito:

  - Crear una carpeta personalizada, manejable para la Colonia, para poder guardar recuerdos de eventos propios de la Colonia, como hojas de árboles de un entorno natural visitado, guardar alguna manualidad, su Nenúfar... Puede ser una carpeta dada a cada castor o castora, apelando a su propia responsabilidad o se le puede buscar un hueco en el cubil donde dejarlo ("Cada cosa tiene su lugar").

Ejemplos:

  - Carpeta personalizada por fuera tipo collage, con su nombre, color favorito, comida favorita…
  - Rellena con fundas de plástico transparentes para poder guardar las cosas dentro.
  - Usar etiquetas para que rellenen fecha, sitio, dato, sentimiento que le ha producido…

- **Gorro "Cola de la Colonia"**

El objetivo principal es la creación de un elemento común, específico de la sección y al cual le den una utilidad (proteger del sol, del frío, distinguirlos en la distancia, entre la gente…) y con el que se sientan plenamente identificadas e identificados. Aquí el desarrollo de la psicomotricidad fina es un factor relevante, al igual que el trabajo en equipo.

Ej: Taller de alto calado que puede realizarse en varias fases.



Orientaciones para trabajar el Gorro de la Colonia:

- Trabajarlo de manera cómoda y en varios pasos
- No es necesario que el material sea "de primera calidad", puede hacerse de cartón, cartulina, forrado de papel reciclado, material reciclado…
- Se puede trabajar como parte de un "mini proyecto" por partes en cada trimestre o campamento de verano.
- No es necesario que tenga un 100 % de efectividad (que proteja del sol como una gorra), pero sí que se le pueda dar utilidad (actos comunitarios, reuniones de intercolonias, etc).
- Adquirir los patrones de corte para poder guiar la confección.
- Utilizar como elemento de visualización de la progresión añadiendo elementos como las paletas o un rayo realizados a través de un taller.

Ejemplos:

- Crear sistema de trabajo planificado con partes del gorro.
- Realizar el taller con las familias para que se impliquen en el desarrollo del taller siendo la Colonia la protagonista del mismo.
- Elaborar una lluvia de ideas de decoración de cada gorro de la Colonia.
- Llevarlos puestos en los actos comunitarios de acampadas/campamentos como elemento útil.
- Realizar el taller con quienes integran la Colonia con otro tipo de materiales que pueda manipular la Colonia, vinculándolo en tiempo a la etapa de progresión.

El cuento

Las actividades narrativas, como la lectura de cuentos y la participación en juegos de rol, desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de la Colonia estimulando la

imaginación y la creatividad, transportando a mundos fantásticos donde pueden explorar nuevas ideas y desarrollar habilidades cognitivas.

Uno de los principales beneficios de las actividades narrativas es su capacidad para fomentar la empatía en la Colonia, ya que, a través de la presentación de conflictos y dilemas morales en los cuentos, la infancia aprende a ponerse en el lugar de otros personajes y a considerar diferentes perspectivas, fortaleciendo así su capacidad para comprender y relacionarse con el mundo que les rodea, ayudándoles a superar sus miedos, enfrentarse a desafíos y generar autoconfianza.

Junto con esto, destacar la importancia de la comunicación del cuento, entendiendo este como herramienta propia del lenguaje, dando un acercamiento a la sección, bien por parte de personas adultas (Grandes Castores u otras del grupo) e incluso de la comunicación "tú a tú", dando protagonismo a cada integrante de la Colonia —al narrar, contar o aportar sonidos— lo que les da la posibilidad de impulsar su desarrollo personal y fortalecer su vínculo con la Colonia.

Además, las actividades narrativas contribuyen a ampliar las capacidades de percepción y comprensión de la Colonia, permitiéndoles explorar diferentes mundos y situaciones de manera lúdica y accesible, desarrollando sus habilidades lingüísticas y su comprensión lectora a la vez que enriquecen su vocabulario.

En resumen, los cuentos son una herramienta para el desarrollo de la Colonia, proporcionándoles importantes beneficios cognitivos, emocionales y sociales. Al estimular la imaginación, fomentar la empatía, superar miedos, desarrollar habilidades lingüísticas y ampliar la comprensión del mundo, estas actividades juegan un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo de la infancia en estas edades tempranas.

Ejemplos:

- Compromiso ambiental:
  - *El río de la Colonia* (Fernando Martínez Gil).
  - *Con calma. 50 historias de la naturaleza* (Rachel Williams): Para conocer los elementos de la naturaleza y practicar la relajación.
- Compromiso con la salud:
  - *Una pesadilla en mi armario* (Mercer Mayer): Ideal para trabajar los terrores nocturnos y el miedo a dormir solos.
  - *El monstruo de colores* (Anna Llenas): Trabaja las emociones y nos ayuda a diferenciarlas, también trabaja los colores.
  - *En casa de los tres cerditos huele mal* (Montse Gisbert Navarro): Trabaja la higiene personal, tan importante.
  - *Adivina cuánto te quiero* (Sam McBratney): Nos enseña la grandeza del amor, que no se puede medir.
  - *¡Soy un dragón!* (Thierry Robberecht, Philippe Goossens): Para los enfados.
  - *El punto* (Peter H. Reynolds): Para fomentar la constancia, los potenciales de cada uno.
- Compromiso social:
  - P*or cuatro esquinitas de nada* (Jerome Ruillier): Con él se trabaja la integración, ver que todos somos iguales.
  - *Rosa Caramelo* (Adela Turin): Estereotipos de género.

- *¿Hay algo más aburrido que ser una princesa rosa?* (Raquel Díaz Reguera): para romper los estereotipos, lo que se supone que tienen que hacer y cómo vestir las niñas.
- *¿A qué sabe la luna?* (Michael Greniec): Trabaja la cooperación.
- *Nadarín* (Leo Lionni): Para hablar de la amistad y la necesidad de ayudarse unos a otros.
- *La coleccionista de palabras* (sonja Wimmer): Para trabajar la paz.
- *Orejas de mariposa* (Luisa Aguilar): para poner en valor las diferencias y no fijarnos solo en el físico, trabajo de prejuicios.

- Compromiso espiritual:
  - *Tranquilos y atentos como una rana* (Eline Snel): Para trabajar la meditación y la atención plena.

El juego

El juego es una de las herramientas más enriquecedoras, prácticas y estimulantes del Escultismo en cuanto al "aprender haciendo".

En primer lugar, el juego promueve un aprendizaje activo y participativo, lo que permite a la Colonia explorar conceptos de manera práctica y divertida. Al interactuar con su entorno y con otras personas de su edad, desarrollan habilidades sociales esenciales como la comunicación, la cooperación y la empatía.

Además, jugar estimula la creatividad y la imaginación, fundamentales en esta etapa de desarrollo. A través del juego pueden experimentar diferentes roles y escenarios, lo que enriquece su pensamiento crítico y les ayuda a resolver problemas en un contexto seguro e inspirador.

El juego también contribuye al desarrollo cognitivo pudiendo aprender sobre matemáticas, ciencias, lenguaje y más a través de actividades lúdicas que estimulan su curiosidad y les motivan a aprender. Por ejemplo, juegos de clasificación o de contar les ayudan a entender conceptos numéricos de manera intuitiva y divertida.

Por último, el juego físico también es vital para el desarrollo motor. Actividades como correr, saltar y lanzar fortalecen sus habilidades físicas y fomentan un estilo de vida activo y saludable. En resumen, el juego es una herramienta educativa integral que apoya el desarrollo emocional, social, cognitivo y físico de la infancia de 6 a 8 años, estableciendo una base sólida para su aprendizaje futuro.

Orientaciones

- Los juegos se deben explicar detalladamente sin demasiadas reglas o normas.
- Proporcionar espacios para el juego libre o la creación de sus propios juegos, promoviendo una programación de actividades centrada en la calidad educativa y no tanto en la cantidad, convirtiendo las actividades scouts en refugios seguros y educativos frente a la sobreestimulación y sobreproducción de la sociedad.
- Ser flexible frente a las propuestas de la Colonia durante los juegos e incorporarlas a los mismos, haciendo partícipe del juego y de la propia actividad a la Colonia.
- Valorar en cada juego la participación o no del equipo de scouters en el mismo, procurando siempre que sea posible por las características del juego la participación activa y ejemplificante.

- Los juegos no son una actividad "de relleno" en las programaciones de la Colonia, debiendo estar debidamente planificados y programados, ya que son una herramienta más (y específica en este rango de edad) de desarrollo de quienes integran la Colonia.

Ejemplos: La clasificación de juegos como presentación, cooperación, roles o simple distensión. Se puede encontrar información adicional en *Actividades para hacer con tu sección*, de Scouts de España.

Danzas y canciones

Las canciones y la danza son herramientas pedagógicas efectivas para la educación en valores en la infancia. En esta etapa de desarrollo, la infancia es altamente receptiva a estímulos sensoriales y emocionales, lo que permite que las músicas y las coreografías se conviertan en vehículos ideales para transmitir conceptos de convivencia, respeto, empatía y solidaridad. A través de la interacción con el ritmo, la melodía y el movimiento corporal, se pueden reforzar lecciones sobre la importancia de la colaboración, la tolerancia y la expresión emocional de una manera divertida y accesible para esta franja etaria.

Orientaciones

- Integración de temas: Al elegir canciones y danzas, es fundamental seleccionar aquellas que aborden directamente valores específicos como la amistad, la igualdad, el respeto por la diversidad, o la importancia de trabajar en equipo.
- Participación activa y voluntaria: Fomentar la participación activa y voluntaria en el aprendizaje, no solo escuchando, sino también creando sus propias canciones o coreografías relacionadas con los valores que se deseen transmitir.
- Refuerzo positivo: Utilizar el refuerzo positivo para destacar cuando los niños o las niñas demuestran los valores aprendidos durante la actividad. Esto ayudará a consolidar la enseñanza y a motivarlos a seguir practicando en su vida diaria.
- Reflexión posterior: Después de realizar las actividades, dedicar un tiempo a reflexionar sobre las experiencias vividas preguntando a quienes integran la Colonia qué aprendieron y cómo pueden aplicar esos valores en su entorno.

Ejemplos

- Canciones: Una canción popular que habla sobre la amistad, como "Amigo", de Daniel López, puede ser utilizada para fomentar la relación entre el grupo de iguales. Después de cantar se puede realizar una actividad en la que la infancia comparta una experiencia positiva con una amiga o amigo y hablen sobre la importancia de apoyarse mutuamente.
- Danza: "Compartir" es un ejemplo de coreografía sencilla que, al hacerlo, quienes integran la Colonia no solo se moverán juntos, sino que también aprenderán la importancia de la armonía en la convivencia, junto con la interiorización del propio lema de la sección
- Creación de canciones: Invitar a la infancia a crear su propia canción sobre un valor específico como la igualdad, les permitirá expresar sus ideas y sentimientos, además de desarrollar habilidades creativas. Podrían utilizar un ritmo sencillo y melodías conocidas como base para su creación.
- Conciertos o festivales (fuegos de campamento): Organizar un pequeño evento donde la Colonia realice presentaciones artísticas en grupo que incluyan canciones y danzas. Esto no solo promoverá el trabajo en equipo, sino que también les

brindará una plataforma para compartir lo aprendido con sus familias y la comunidad, fortaleciendo los lazos sociales.

La persona fiel amiga de la Colonia

Existe un gran número de Grupos Scouts que utilizan un peluche de la Colonia o búho como un elemento simbólico de la Colonia.

Se recuerda que los elementos de tótem o bordones son propios de la Manada y la Sección Scout, con una simbología adaptada a dichas edades o ambientaciones.

Con todo esto, la Colonia podrá contar con esta figura que se ha bautizado como la **Persona Fiel Amiga de la Colonia**, en forma de peluche de la Colonia, búho o cualquier otro elemento del bosque que se mencionan en los ejemplos.

Se identifica como una actividad, aunque también se pueda interpretar como un símbolo, debido a la libertad de cada Grupo Scout para adaptarlo, así como el trasfondo educativo que implica y que requiere trabajar periódicamente.

El objetivo principal de este elemento es potenciar la responsabilidad y cuidado del material compartido de forma colectiva, permitiendo hacer referencia a nuestro lema y mejorando costumbres más individualistas y egoístas.

Orientaciones:

- Refuerzo positivo de buen comportamiento o ejemplo. Después de cada reunión o actividad se permite que una persona cuide en su casa de este peluche.
- Elemento motivador e integrador en rutas o acampadas.
- Elemento colorido e integrador permitiendo fortalecer el sentimiento de pertenencia a un grupo de iguales.

Ejemplos:

- Peluche de la Colonia de color marrón, o incluso gris como Keeo.
- Peluche de búho.
- Peluche de cualquier otro elemento o animal del bosque.
- Rayo.
- Llave de la Colonia.
- Palo con las cintas de colores de las colas.

3.3. Marco simbólico

Se establece la diferencia entre Marco simbólico y ambientación.

Marco simbólico

Es el contexto imaginario que se utiliza de forma permanente en una sección educativa y se corresponde con el nivel de madurez de la infancia y juventud. Suele enfocarse a las necesidades específicas de cada grupo de edad. Cada elemento del marco simbólico debería estar enlazado con la metodología educativa de cada sección.

Los símbolos son el ingrediente principal del marco simbólico y suelen dotar de significado, identidad y continuidad a cada sección.

Ambientación

Es un contexto imaginario que se utiliza de manera temporal para la realización de actividades concretas. Se trata de un elemento motivador que permite animar a quienes integran la Colonia para su participación.

En el apartado de la concreción metodológica del Programa Educativo 2017 quedó sin concretar el libro que guiaría el marco simbólico de la sección, por lo que en este apartado se asientan las bases para desarrollarlo.

Antecedentes

En la actualidad, cada OF utiliza un cuento diferente y, aunque algunos están muy extendidos, todos tienen problemas de adaptación a la edad de la Colonia y caen en ciertos estereotipos que es preciso eliminar. Se considera oportuno que, partiendo de los materiales que existen (*La vida en el Estanque*, *Los Amigos del bosque*, *El río de la Colonia*), se reelabore el cuento para dar solución a todas estas problemáticas.

Sumado a lo anterior, es una realidad que actualmente existe cierto caos en cuanto al marco simbólico debido a la amplia gama de versiones y cuentos que terminan por crear un sinfín de ambientaciones, tantas como OO. FF.. o Grupos Scouts con Colonias existen.

Por este motivo, de cara a unificar criterios, sin renunciar a esa diversidad enriquecedora, se ha creado una encuesta para conocer de primera mano las realidades de nuestra federación, a partir de la cual trabajar en esa unificación básica de criterios.

a) Cuento

Disponible conjuntamente a esta guía.

b) Personajes (Roles de Apoyo adulto):

Orientaciones para la asunción de roles y personajes por parte del equipo de scouters:

- Es importante que dentro del equipo haya un scouter que asuma la función de coordinación y con ello debe asumir el nombre de uno de los personajes principales que haya en la ambientación. La Colonia necesita saber y reconocer a esa persona coordinadora puesto que, aunque se funciona como equipos y se reparten las responsabilidades, ellas y ellos tienen otros patrones más básicos. Por las características de los personajes de Malak y Gran Castor, se recomienda que estas sean las que asuman la coordinación de la sección.
- Respecto al rol de Keeo, se entiende como un crecimiento al que llegar por parte de la Colonia, de manera individual y personal, quedando reflejado tanto en el cuento *Y, de repente, la magia llegó al bosque*, como en las canciones propias de sección, por lo que se descarta ese rol sobre una persona adulta como referente, dejando que la Colonia cree su versión de Castor Plateado sin un modelo encorsetado de personalización.
- Cualquier Gran Castor puede llevar una ceremonia, aunque sería interesante que esta labor se desarrolle por el Gran Castor Marrón y Malak.

Ejemplos:

- En las ceremonias Malak podría encargarse de narrar la historia y Gran Castor podría cuidar de la magia de la ceremonia e incluso del orden de esta. También podría glosar las reflexiones.

- Dramatización utilizando la vida de los personajes del estanque.

Características de los personajes del cuento

- Malak: El búho sabio que sobrevuela el bosque y conoce y cuida a todos los animales y plantas desde la más alta rama de un Gran Roble.

  Características del personaje:

  - Es la voz de la conciencia. Maestro/consejero de la Colonia, que, con sus Consejos, les enseña las normas básicas de la Colonia.
  - Narrador del libro de la Colonia.
  - Es la voz de la razón y la lógica.
  - Representa la experiencia, es paciente y acompaña la educación de los nuevos integrantes.
  - Rol observador y atento que vela por el cuidado del bosque.

  Orientaciones para el desarrollo de este rol.

  - Ser un Scouter con experiencia.
  - Debe tener un buen conocimiento del funcionamiento de la sección.
  - Debe ser una persona reflexiva y consejera en cuanto a las progresiones de la Colonia y la enseñanza de valores.
  - Referente de comportamiento y convivencia.
  - Responsable de que todo marche adecuadamente en la sección en general.
- Gran Castor Marrón, el roedor de la Colonia que más chapoteos tiene bajo su cola, convirtiéndose en el líder de todo el estanque.

  Características del personaje:

  - Guía de la Colonia.
  - Es referente de autoridad.
  - Ejemplo para toda la Colonia como castor o castora con experiencia.
  - Es amiga o amigo de todos los animales del bosque.
  - Se encarga del desarrollo de la espiritualidad.

  Orientaciones para el desarrollo de este rol:

  - Ser un scouter con experiencia.
  - Debe tener un buen conocimiento del funcionamiento de la sección.
  - Será la persona que se preocupe por el orden dentro de la Colonia, quien organice y se haga cargo de que la Colonia, en su conjunto, avance.
  - Es la persona líder y, por tanto, quien podrá ejercer la mediación y solucionar conflictos.
  - Responsable de que todo marche adecuadamente en la sección en general.
  - Se encarga del desarrollo de la espiritualidad.

Castores del estanque que podrían ser Grandes Castores por el papel que representan en la historia: Kibu, Lekes, Nila.

- Kibu y Lekes.

  Características de los personajes:

  - Se preocupan por el resto de la Colonia en las rutinas.

- Cuidan el estado de ánimo de la Colonia.
- Alegres y simpáticos.

Orientaciones para el desarrollo de este rol:

- Animador y dinamizador de actividades.
- Buen humor.

- Nila:

Características del personaje:

- Representa la importancia del cuidado de la naturaleza y la proactividad para protegerla.
- Atrevida y aventurera.

Orientaciones para el desarrollo de este rol:

- Enseñarles cosas de la naturaleza y orientación.

- Tictac:

Características del personaje:

- Curiosa, observadora y reflexiva.
- Ejemplo muy visual en el libro indicando que hay que trabajar para compartir.
- Aventurera y divertida.

Orientaciones para el desarrollo de este rol:

- Es una ardilla.

Personajes humanos que podrían ser Grandes Castores:

- Rusty:

Características del personaje:

- Personaje que guía a la Colonia.
- Cercano y amigo de la Colonia. Les da consejos y les anima.

Orientaciones para el desarrollo de este rol:

- Persona juguetona y alegre.
- Gran capacidad de escucha y de cuidado de la Colonia.

- Ojo de Halcón.

Características del personaje:

- Ayuda a la Colonia en los trabajos que hacen en el bosque.
- Orienta y ayuda en la construcción del dique.

Orientaciones para el desarrollo de este rol:

- Persona con una actitud fraternal y conciliadora.
- Enseña cosas de la naturaleza y orientación.

- Arco Iris:

Características del personaje:

- Figura más alegre y juguetona que cuida a la Colonia.
- Es una figura más dulce.
- Representa el acogimiento y cariño.

- Persona que refugia y que reparte cariño.

Orientaciones para el desarrollo de este rol:

- Persona con una actitud fraternal y conciliadora.

- Burbuja:

  Características del personaje:

  - Cercana y afable con la Colonia.

  Orientaciones para el desarrollo de este rol:

  - Debe ser una persona juguetona y alegre.

c) Los nombres en la Colonia:

No es estrictamente necesario el uso de nombres para la Colonia, pero puede ayudar a la dinamización e integración en la vida de la Colonia.

En el caso de optar por el uso de nombres para la Colonia, se facilitan las siguientes orientaciones para su uso:

- Se pueden usar los nombres del cuento (Kid, Kapi, Moi, Piko) o inventados que puedan recordar fácilmente, por ejemplo, usando monosílabos.

Respecto a los nombres de personajes castores que aparecen en el cuento, se acompaña una pequeña descripción de sus características a continuación:

- Piko:
  - Encargado de aportar los leños para la construcción del dique.
  - Constante, tenaz y con objetivos claros.
- Kid: castor juguetón.
- Kapi:
  - Castor solitario que aprendió sobre compañerismo.
  - Castor curioso y con una gran vida interior.
- Moi: castor soñador.

- Se pueden usar para el nombre de la Colonia otros nombres o elementos del bosque, excepto aquellos que puedan resultar despectivos u ofensivos. Por ejemplo: rayo, rama o mariposa, palo, nieve.
- Podría ser interesante poner algún nombre de alguna especie concreta que se pueda trabajar con la Colonia, que esté en peligro de extinción o que pueda representar algún rol importante en el bosque.

d) Elementos del Marco Simbólico:

- El Bosque es el lugar donde viven todos los animales que participan en el marco simbólico. Es un lugar que hay que proteger y cuidar. Es el lugar que les aporta los alimentos y recursos que necesitan. Es el escenario de todas las historias del cuento.
- El Estanque simboliza el lugar de reunión, allí se toman todas las decisiones importantes. Es el lugar donde la Colonia propone juegos y actividades y evalúa lo que hacen.
- El Río es lo que permite la vida en el bosque, nutre de agua a todos los animales y permite que todo esté verde. Simboliza la pureza del bosque.

- La Madriguera es el lugar donde duerme la Colonia. Puede simbolizar el lugar del local donde está la Colonia y también los grupos de trabajo funcionales.
- El Gran Roble simboliza la sabiduría porque es donde vive Malak. Se trata de un árbol fuerte y frondoso. El Gran Roble está en el Estanque acompañando la toma de decisiones.
- Los Nenúfares sirven como alimento y para que el estanque no se congele. En la Colonia pueden usarse para representar la progresión personal.
- La Casa de la familia Jones es el símbolo de que puede existir convivencia entre humanos y animales en el bosque siempre que haya un respeto y un cuidado del entorno de los animales.

3.3.1. Símbolos propios

Color: azul celeste

Este color se representa fundamentalmente por el estanque que da vida a la Colonia. Simboliza el agua que fluye y que da vida. Además, está relacionado con la imaginación de la Colonia como principal característica a potenciar desde esa inocencia y gratitud innata en estas edades. Evoca sentimientos de revitalización, juventud y ensoñación muy apropiados en estas edades (fuente: color #00FFFF).

Como se señala en "Explorando lo invisible", el color azul celeste representa el Estanque en el que se desenvuelve la vida de la Colonia, el agua que fluye y da vida. Representa la imaginación de la Colonia, presente en los momentos importantes de la Colonia (el Estanque de Nenúfares, Construcción del Dique...).

Orientaciones para la utilización del color:

- Estar presente en los momentos importantes de la Colonia.
- Promover su uso en mayor o menor grado en todas las publicaciones, cartas o recuerdos dentro del campo de acción de la Colonia.

Ejemplos de uso:

- Utilizar una lona/rafia/doble techo para simular el estanque en las asambleas del Estanque de Nenúfares principalmente, así como para decorar sus rincones de campamento o a utilizar en otros momentos importantes como ceremonias o construcciones del dique (siempre que sea posible).
- Proporcionar un espacio de pared en el local para pintar, en forma de estanque o simplemente como color de fondo (en el caso de que se pueda contar con un espacio propio para la Colonia en un local de grupo)
- Marcar material de colonia con cinta de este color.
- Imprimir diplomas de una actividad o recuerdos en papel en este color.
- Rafia o manta azul para el manteo en la ceremonia de integración o Promesa.

Saludo y seña

Este saludo está formado por la seña de la Colonia y el apretón de mano izquierda. La seña de la Colonia es la simulación de las paletas mediante la media flexión de los dedos índice y corazón de la mano derecha, donde el dedo pulgar se flexiona para sujetar a los dedos anular y meñique que ya introduce lo que se conoce como **"el fuerte protege al débil"**.

Simbolizan las dos partes de la Ley de la Colonia.

Orientaciones para trabajar la seña:

- En todas las ceremonias scouts de la Colonia o grupo.
- Como forma de saludo en las actividades scouts.

Ejemplos:

- Yincana de pruebas en las que ir realizando paso a paso el saludo e ir manteniéndolo durante la actividad.

Canciones: Compartir, el Himno, Nado arriba.

Las canciones son elementos complementarios que bien pueden animar o solemnizar más una actividad o ceremonia respectivamente.

Su aprendizaje paulatino fortalecerá el desarrollo del cerebro, la psicomotricidad, el ritmo musical y la coordinación corporal.

Canción del Lema:

Orientaciones para trabajar la canción del Lema:

- Es muy interesante para animar o dinamizar cualquier momento entre actividades o veladas.
- Su sencillez de letra y ritmo puede servir para integrar a los nuevos castores y castoras.
- Es una canción para cantar de forma más libre en cualquier momento de una actividad de la Colonia.
- Dramatizar, utilizar disfraces o elementos decorativos que glosen las acciones.
- Ensayar los gestos y su sincronización.

Ejemplos:

- Iniciar actividades semanales, primeras ceremonias de un castor o una castora o como intervalo entre otras actividades.
- Actuación propia de la Colonia unida en veladas de grupo con o sin familiares.

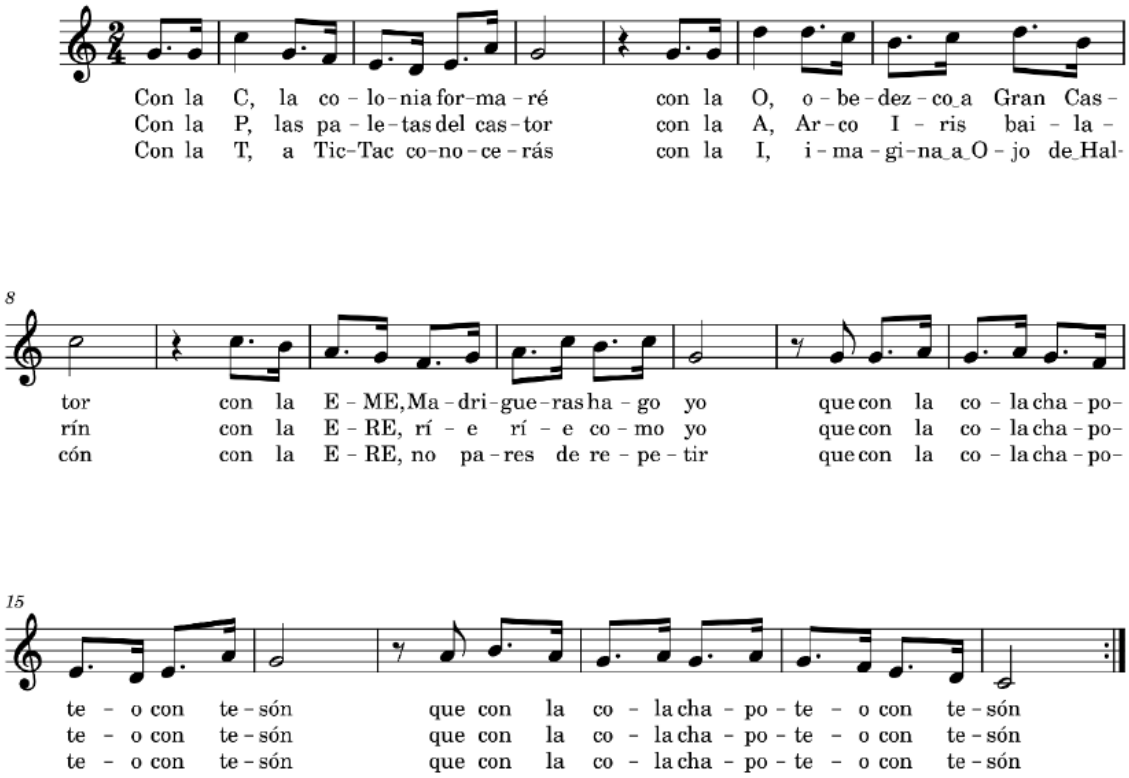
Con la C, la Colonia formaré,
Con la O, obedezco a Gran Castor,
Con la M, madrigueras hago yo
Que con la cola chapoteo con tesón (bis)

Con la P, las paletas del castor,
Con la A, Arco Iris bailarín,
Con la R, ríe, ríe, como yo,
Que con la cola chapoteo con tesón (bis)

Con la T, a Tic – Tac conocerás
Con la I, imagina a Ojo de Halcón,
Con la R, no pares de repetir,
Que con la cola chapoteo así, así (bis)

(Mayre Sánchez Maestre, ASDE Scouts de Andalucía)

Compartir


Con la C, la co - lo - nia for - ma - ré con la O, o - be - dez - co_a Gran Cas -
Con la P, las pa - le - tas del cas - tor con la A, Ar - co I - ris bai - la -
Con la T, a Tic-Tac co - no - ce - rás con la I, i - ma - gi - na_a_O - jo de_Hal-
8
tor con la E - ME, Ma - dri - gue - ras ha - go yo que con la co - la cha - po -
rín con la E - RE, rí - e rí - e co - mo yo que con la co - la cha - po -
cón con la E - RE, no pa - res de re - pe - tir que con la co - la cha - po -
15
te - o con te - són que con la co - la cha - po - te - o con te - són
te - o con te - són que con la co - la cha - po - te - o con te - són
te - o con te - són que con la co - la cha - po - te - o con te - són

Himno de la Colonia:

Orientaciones y ejemplo para trabajar la canción:

- Es muy interesante para solemnizar ceremonias de la Colonia.
- Se recomienda seleccionar uno o dos párrafos, incluyendo el estribillo para cantar en esos momentos solemnes.
- Mantener cierta actitud de respeto y solemnidad.

Ejemplos:

- Inicio o cierre de las ceremonias de forma global.
- Cierre de los estanques de nenúfares.

Si quieres ser un buen castor
tendrás que levantarte
cuando suene el reloj.

Si quieres ser un buen castor
tendrás que levantarte
para ir a la reunión.

Ponerte las Chirucas
para ir a la excursión
jugar con Arco Iris,
seguir al Gran Castor.

Estar siempre contento,
aprender a reír
y todo lo que es tuyo
lo debes compartir.

Si quieres ser un buen castor
verás en el lobato
a tu hermano mayor.
Si quieres ser un buen castor
tendrás que aprender mucho
para hacer lo mejor.

Y el cauce de tu río
tus sueños llevará
y si lo empujas fuerte
podrás llegar al mar.

Y al fin de tu camino
todo se juntará
y allá en el horizonte
se hará realidad.

Si quieres ser un buen castor
tendrás que levantarte
cuando suene el reloj.
Tic-tac, tic-tac, tic-tac

(Antonia Fernández Cruz. ASDE Scouts de Andalucía)

Himno de la Colonia

Scouts de España



Nado arriba:
Orientaciones:

- Buscar un lugar apropiado, siempre que sea posible, en la naturaleza, con un río que pueda cruzarse fácilmente por la Colonia, con mayor o menor ayuda del equipo de scouters.
- Utilizar una lona o rafia azul con forma de río para cruzar o "nadar" aguas arriba por encima o por debajo.
- Utilizar cualquier elemento que simbolice un salto o cambio de etapa acompañando de los gestos de chapotear de la Colonia.
- En caso de ceremonia de grupo, simplificar con el estribillo para no eternizar las ceremonias.

Mirad castores, estoy cambiando
Desde que el rayo a mí me dio,
Cuando nadaba en el estanque
Y se escuchaba esta canción.
La la la la la. . . .

Mis orejitas ya son orejas,
Y mi colita rabito es.
Mi hociquito se está alargando,
Y sin orejas yo me quedé.

Nado arriba, nado arriba, nado arriba voy.
Nado arriba, nado arriba, casi un lobato soy. x2

Sé muy feliz en la Manada,
Procura siempre hacer lo mejor,
Y no te olvides que en la Colonia
Tu gran nenúfar guardaré yo.
La la la la la. . . .

Tus orejitas ya son orejas,
Y tu colita rabito es.
Tu hociquito se está alargando
Y de color gris es tu piel.

Nado arriba, nado arriba, nado arriba voy.
Nado arriba, nado arriba, casi un lobato soy. x2

Ve con Akela y los Viejos Lobos
Pero no dejes de recordar
Que en este bosque, lleno de amigos,
Tú aprendiste a compartir.

Nado arriba, nado arriba, nado arriba voy.
Nado arriba, nado arriba, casi un lobato soy. x2

Nado arriba


♩ = 180
Mi-rad cas - to - res es-toy cam-bian-do des-de que_el ra - yo a mi me dio cuan-do na-
Sé muy fe - liz en en la ma - na - da pro-cu - ra siem-pre_ha-cer lo me - jor y no te_ol-
10
da - ba en el es - tan - que y se_es-cu - cha - ba es - ta can-ción la la la la la la la la la
vi - des que_en la co - lo - nia tu Gran Ne - nu - far guar-da-re yo la la la la la la la la la
19
la mis o - re - ji - tas ya son o - re - jas y mi co - li - ta ra-bi-to es mi ho-ci - qui - to
la tus o - re - ji - tas ya son o - re - jas y tu co - li - ta ra-bi-to es tu ho-ci - qui - to
30
♩ = 130
se_es-ta_a-lar - gan - do y sin pa - le - tas yo me que - de Na-do_a-rri-ba
se_es-ta_a-lar - gan - do y de co - lor gris es tu piel
37
D.C.
3
na-do_a-rri-ba na-do_a-rri-ba-voy Na-do_a-rri-ba na-do_a-rri-ba ca-si_un lo-ba - to soy
44
Ve con A - ke-la y los vie-jos lo_bos pe - ro no de-jes de_re-cor-dar Que_en es - te
53
bos-que lle - no de_a - mi_gos tu a - pren - dis - te_a com-par - tir Na-do_a-rri-ba
62
3
na-do_a-rri-ba na-do_a-rri-ba-voy Na-do_a-rri-ba an-do_a-rri-ba ca-si_un lo-ba - to soy

3.4. Programas progresivos y atrayentes

Uno de los elementos del Método Scout es la aplicación de programas progresivos y atrayentes de actividades variadas basadas en los centros de interés de quienes participan y que incluyen los juegos, las técnicas y el asumir servicios a la comunidad. Estas actividades deberían realizarse principalmente al aire libre, en contacto con la naturaleza. La programación educativa que el equipo de scouters lleva a cabo debe combinar armónicamente los dos siguientes aspectos:

- la programación anual de la Sección.
- las necesidades e intereses concretos de quienes integran la Colonia.

Para realizar esta programación atrayente y basada en centros de interés, se debe generar un entorno de confianza previamente, recordando que es la infancia y el equipo de scouters, por lo que hay ciertos límites que siempre deben estar presentes. Este entorno se puede conseguir interesándose por sus gustos, preferencias e inquietudes, adaptando las actividades a las necesidades que expresan para que desarrollen habilidades conforme a su edad y capacidades.

El papel del equipo de scouters que acompaña debe ser el de mostrarles la realidad, que entiendan las limitaciones del entorno y las suyas propias. Además, es el deber de este enseñarles a tener pensamiento crítico y reflexionar sobre lo que quieren hacer o no, que comprendan el valor del trabajo y la constancia.

Con esto se unen sus intereses con los objetivos que la sección educativa se marca, progresando de manera individual y colectiva.

Las niñas y los niños, desde la Colonia, saben a qué les gusta jugar, qué actividades han sido sus favoritas y en cuáles podrían mejorar. Aún les quedan muchas por conocer, lo que no desmerece lo anterior, sino que su tarea como scouters es hacer un buen equilibrio en la programación, teniendo una parte elegida por la sección y otra que se considere de interés para su desarrollo.

Para poder llegar a esto se debe tener en cuenta la opinión de la Colonia antes de programar, no solo ofrecer una programación flexible (pero ya cerrada), sino abierta. Esto requiere tiempo y un buen acompañamiento para el desarrollo de las ideas. Se plasman a continuación algunas orientaciones para facilitar estos espacios de programación:

- Dejar desde el primer trimestre espacios en los que propongan, elijan y desarrollen los juegos/actividades que más les gusten.
- Aumentar la variedad de técnicas con las que hacer actividades (manualidades, películas, cuentos, juegos, etc.) además de ofrecer juegos diversos.
- Proponer en el primer trimestre actividades que les permitan la autonomía posterior en lo relativo a cuestiones de marco simbólico, progresión personal, etc.
- Hacerles preguntas de cómo harían algo, de manera que, incluso para cumplir los objetivos que el Kraal se marque, se incluya la forma de conseguirlos que la Colonia comparta.
- Hacer propuestas a corto plazo.

Para todo esto, es importante recordar:

- Exponer los límites de las cuestiones sobre las que van a poder proponer. Por ejemplo: si se les piden propuestas sobre juegos y se van a desarrollar en el local, se debe avisar que los juegos son para el local, cuánto pueden durar, cuántas personas pueden participar, etc.
- Ante una propuesta, valorarla. Acompañar con preguntas para que se den cuenta de si es adecuada y promover la creatividad para que sean capaces de ajustarla. Quizá con ejemplos y ayuda en momentos puntuales.
- Dar tiempo para pensar, imaginar y para explicarse.
- No evidenciar el error de manera que les exponga de una manera incómoda.
- Cumplir con lo que se acuerda.
- Son capaces de hacer todo lo que se les permita hacer, recordando su momento evolutivo y ampliando los límites un poquito más. Para crecer se necesita espacio.
- Identificar la forma en la que más se animan a hablar y compartir.

3.4.1. La progresión personal

La progresión personal es uno de los pilares clave del Método Scout, puesto que nos sirve para potenciar, seguir y evaluar el desarrollo de cada persona en función de sus características de una forma **progresiva, continua y a lo largo del tiempo** de vivencia en una sección.

Este aspecto básico del Método Scout se plantea desde el **protagonismo** de la persona en el propio proceso, sirviendo para crecer y mejorar, para identificar situaciones personales y planificar hacia dónde se quiere ir. Este proceso de crecimiento y de maduración se manifiesta como una herramienta **educativa individualizada** (desde la perspectiva de quien educa), **personal** (desde la perspectiva del castor o la castora) y **flexible**.

Desde esta perspectiva individualizada y personal, el equipo de scouters debe atender a los **centros de interés** de quienes integran la Colonia para hacer de este proceso una ruta **motivante y emocionante**.

Dado el ya citado carácter personal de esta herramienta, no se puede olvidar que en la progresión personal de cada castor o castora, el **equipo de scouters** tiene una **función exclusivamente orientativa y de guía** según lo establecido en la Concreción Metodológica (dinamizado por scouters), siendo entonces cada castor o castora quien decide, identificándose con la etapa en la que se encuentra. Por tanto, nuestro papel como scouters es fundamentalmente de asesoramiento y acompañamiento, nunca tomando la decisión o señalando la etapa en la que se intuya que pueda encontrarse cada miembro de la sección.

Antes de establecer un programa de actividades estas deben permitir el desarrollo integral de las personas, por lo que debe adaptarse a la idiosincrasia de cada Colonia, para lo cual se parte de un proceso de análisis y evaluación sumativo del gran grupo y, paralelamente, de forma individual mediante el seguimiento de las progresiones de cada scout.

La progresión es la herramienta idónea para la planificación adaptada al grupo y a todos y cada uno de sus miembros, pues permite personalizar los programas en función de las necesidades educativas.

Por las características de la sección, las progresiones se trabajan apoyándose en la magia del marco simbólico permitiendo una mayor participación de la Colonia y entendiendo que el rol de dinamización del equipo de scouters en este ámbito de la progresión es muy alto.

Etapas de progresión personal:

Como en el resto de las secciones, la progresión se afianzará mediante el empleo de tres etapas de progresión (integración, participación y animación), que en el ambiente fantástico de la Colonia se denominan: castor o castora sin paletas (integración); castor o castora con paletas (participación) y castor o castora Keeo (animación). En el sistema de progresión personal, el fin de una etapa es realmente el inicio de otra.

Esta clasificación permite organizar mejor la información de la progresión, tanto para el propio castor o castora en su afán de mejora continua cada día hacia ese desarrollo integral como persona, como a sus scouters, permitiendo una mejor adaptación de los programas de actividades.

La etapa de integración – castor o castora sin paletas

Esta etapa arranca cuando un nuevo castor o castora se presenta al resto de la Colonia e inicia su progresión personal. Desconoce las costumbres del grupo o las características del bosque, entendiéndolo como el entorno de vivencias y juegos que, poco a poco, y apoyándose fundamentalmente en sus compañeros y compañeras, irá descubriendo. Asimismo, irá aprendiendo nuevas cosas y adquiriendo confianza para convivir respetuosamente en la Colonia: **comienza su etapa de integración**.



Es decir, la pertenencia a esta etapa se resume en que el castor o la castora acaba de entrar en la Colonia e inicia su progresión.

La labor del equipo de scouters se centrará fundamentalmente en introducir a los nuevos castores en el ambiente mágico de la Colonia, de tal forma que se potencie su participación alegre y constante, adquiriendo un sentimiento de pertenencia.

La duración de esta etapa es la más corta, no durando más allá de la primera gran actividad con la Colonia o un período aproximado de un mes o dos meses, según el castor o la castora.

En muchos casos se comete el error de acabar esta etapa y comenzar con la siguiente cuando se realiza la Promesa, identificando esta con el elemento simbólico vinculado a la progresión.

Se debe recordar que la Promesa es independiente a la progresión de la Colonia y, aunque suponga un gran paso dentro de la vida scout de la niña o el niño, no se debe limitar el desarrollo al hecho de que adquiera formalmente su compromiso mediante este acto.

La insignia viene a representar el Estanque, de color azul, como ese nuevo espacio seguro en el que se sumerge el nuevo castor o castora a disfrutar de la vida en la Colonia, acompañado por la imagen de un castor sin paletas.

La etapa de participación – castor o castora con paletas



Con esta etapa el castor o la castora ya se ha integrado totalmente y se defiende perfectamente en el ambiente de la Colonia, conoce los aspectos metodológicos básicos y el mundo mágico de ambientación con sus personajes y principales características. Por todo esto, su compromiso y participación debe ser mayor y más responsable, al mismo tiempo que adquiere nuevas responsabilidades en forma de tareas que sigan forjando su compromiso, actitudes y aptitudes para su continuo desarrollo y sentimiento de los valores scouts. Son castores que conocen bien su rol en la Colonia, participando y jugando alegremente con todos y todas, así como empezando a explorar con una mayor orientación de sus scouters.

Por todo ello, esta complejidad y proceso evolutivo se corresponderá con la etapa más larga de la vida en la Colonia en la que su participación irá creciendo y alejándose de una visión más egocéntrica propia de la edad.

El equipo de scouters debe incentivar y motivar la participación mediante la asunción de pequeñas responsabilidades paulatinas, como dar apoyo a quienes tienen menos recorrido, y que, al mismo tiempo, permitan su creciente participación en la Colonia. Asimismo, debe potenciar sus habilidades más desarrolladas o en las que tenga interés y poner énfasis en aquellas con mayor dificultad o que le gusten menos.

La insignia es similar a la anterior en su fondo, pero a la Colonia ya le han crecido las paletas, significando que es un castor o una castora más fuerte, capaz de valerse por sus propios medios en las tareas de la Colonia (como conseguir alimento o participar en la construcción del Dique cortando y aportando nuevos Troncos) pero sabiendo que debe fortalecer más sus paletas para poder compartir su labor y servir con más ayuda al bien de la Colonia. Además, la cara contiene una pequeña mancha amarilla que significa su vitalidad a desarrollar.

La etapa de animación – castor o castora de la Colonia Keeo

"(…) Una tarde calurosa, el aire olía de una forma especial. Keeo se había dado cuenta… El cielo se estaba nublando, venía una tormenta, pero Keeo notaba algo más especial en ella… (…)" (extracto de *La Vida en el Estanque*, cap. 4).

En esta etapa, la Colonia se vuelve plateada como Keeo, y adoptan la virtud de hablar con los humanos y el resto de los animales del bosque. Esto, además de una espectacular belleza, implica la asunción de mayores responsabilidades para



con la Colonia y que deben convertirse en buenos referentes, estrechando así las comunicaciones con los Grandes Castores.

La asunción de estas mayores responsabilidades será igualmente paulatina y adaptada a las características de cada castor o castora, lo que le permita adquirir ese mayor sentido de la responsabilidad por su buen servicio para con la Colonia.

Se espera que un castor o castora Keeo (o castor o castora parlante) sea un apoyo para sus scouters y el resto actuando como ejemplo. Su participación y su capacidad de expresión de ideas o intereses será mayor, siempre desde el respeto y los valores scouts aprendidos, al mismo tiempo que aumenta su capacidad de iniciativa. Para el resto de la Colonia debe actuar como buen ejemplo y apoyo.

El equipo de scouters debe apoyarle en su progresión proporcionándole una mayor animación de la Colonia. La insignia se corresponde con ese mismo castor, ahora de color gris, color al que se convierte cuando es alcanzado por un rayo en aquella tarde en la que se disponía a comprobar la firmeza del dique en aquella tormenta y por eso es tan especial.

Orientaciones para trabajar la progresión:

- La simbología que acompaña a las etapas de progresión personal no tiene una concepción acumulativa, simplemente refleja el momento de la progresión en el que se encuentra cada castor o castora.
- El inicio de una etapa comienza con la entrega de la insignia correspondiente, que nunca debe utilizarse como premio, sino como un identificador del momento que vive en su evolución.
- Las ceremonias tienen carácter pedagógico, son individualizadas y con una simbología adaptada a cada etapa, por lo que han de proporcionar un sentimiento de alegría, pertenencia y realización personal de cada castor o castora en cada etapa, junto con el reconocimiento de haber crecido educativamente.
- Las ceremonias proporcionan un apoyo al equipo de scouters para realizar un correcto seguimiento de la progresión y permitir la involucración paulatina y el interés de la Colonia en su progresión.
- Se debe proporcionar un espacio físico de seguimiento en la madriguera jugando con la ambientación, con el que el castor o la castora sienta identificación.
- Organizar pequeños grupos llamados madrigueras para el funcionamiento de las actividades, recordando que en cualquier caso son grupos funcionales y con un fin específico de una actividad.
- Proporcionar paulatinamente pequeñas responsabilidades adecuadas a sus progresiones, especialmente en la última etapa (castor Keeo).
- Uso de la técnica del proyecto (Dique) para la asunción paulatina de responsabilidades según su progresión.
- Mantener un seguimiento periódico de las progresiones personales utilizando las herramientas creadas por cada grupo, partiendo de los ejemplos creados por el

Equipo de Implementación del Programa Educativo. Documentar dicho seguimiento apoyándonos en las herramientas colaborativas de información en línea, pero guardando siempre la correspondiente confidencialidad.

- Creación de una herramienta de progresión personal a partir de los ejemplos anteriores que nos sirva para evaluar la progresión y plantear nuevos objetivos con carácter trimestral.
- Definir perfectamente las líneas de trabajo con la Colonia y los roles de cada castor o castora.
- Para facilitar el seguimiento de las progresiones los Grandes Castores podrán organizar madrigueras (pequeños grupos) que permitan un mayor reparto equitativo del trabajo para luego emitir un informe o poner en común con el resto del equipo.
- Organizar adecuadamente el equipo de scouters para el conocimiento de la progresión de la totalidad de quienes integran la Colonia.
- Reforzar la figura de Keeo como la proyección de la Colonia que el castor o la castora quiere ser y no como la figura de un scouter al que imitar.
- Las progresiones se evaluarán conjuntamente con quienes integran la Colonia en la asamblea (Estanque de Nenúfares).
- La progresión es personal e individualizada y no debe estar condicionada por la completación de las tres etapas de progresión.

Ejemplos:

- Ceremonias individualizadas al inicio de cada etapa con un elevado simbolismo bien justificado pedagógicamente.
- Paneles, pinturas, etc. disponibles a la altura de un castor o una castora en la madriguera para su seguimiento personal de la progresión.
- Proporcionar un seguimiento mediante el Cuaderno de Construcciones, donde el castor o la castora pueda inmortalizar sus progresiones.
- Proporcionar turnos rotativos entre scouters para repartirse el seguimiento de las progresiones de la Colonia y luego informar al equipo.

3.4.2. Elementos vinculados al trabajo de la progresión personal

(No todos son elementos del Método Scout como tal) En la tabla que viene a continuación se observan todos los elementos que se proponen para trabajar y evaluar dentro de la progresión personal por parte del equipo de scouters. Sin embargo, el cumplimiento de los objetivos de estos elementos no debe ser rígido, debe ser flexible, dejando que el castor o la castora se centre en aquellos que considera más importantes (centros de interés), pudiendo pasar de etapa sin haber cumplido con todos los objetivos aquí propuestos.

A lo largo de este manual se han ido proporcionando orientaciones y ejemplos relacionados con la progresión personal de elementos y herramientas del Método Scout: marco simbólico, pedagogía del proyecto, vida en la naturaleza, etc.

A continuación, se establecen algunos otros que no tienen apartado propio en esta guía pero que son aspectos a trabajar de forma específica dentro de la propia progresión personal:

- Relaciones sociales con la sección: Grado de conocimiento e integración con el resto de personas de la sección.
- Compromisos educativos: Aspecto donde integrar todo el proceso vinculado a contenidos educativos de una manera amplia y flexible para que la progresión no dependa de ellas y ellos en exclusiva, pero donde se mantenga una relación de forma individual.
- Autonomía personal: Apartado donde valorar la capacidad individual de desarrollo para la realización de las diferentes actividades o tareas.
- Objetivos personales (Colas): Elemento para individualizar y personalizar la progresión personal donde cada persona (a través de herramientas y metodologías propias de la edad) puede establecer metas personales a corto y medio plazo.
- Marco simbólico y otras tradiciones de la sección: El Marco Simbólico debe estar presente en las distintas actividades scouts y también en la progresión personal. Si se realizan actividades para proponer objetivos personales se puede usar el Marco Simbólico para conseguir que el ambiente mágico les haga más fácil la tarea. Acordes con el Marco Simbólico también están las tradiciones de la sección, que serán propias de cada grupo y que deberán cuidar los elementos del Método Scout.

Orientaciones para trabajar las relaciones sociales con la sección:

- Realizar diferentes juegos de presentación durante las primeras actividades con nuevas personas.
- Apoyarse en las narraciones del marco simbólico para presentar a los Grandes Castores.
- Promover el uso de madrigueras diferentes, incluso dentro de una misma actividad apoyándonos en las diferentes progresiones personales proporcionando a la Colonia Keeo esa responsabilidad mayor de buena acogida.
- Incentivar la participación y asistencia con iniciativas atractivas semana a semana.

Ejemplos:

- Tras cada reunión, una persona (según determinado criterio previamente definido por los Grandes Castores en la reunión: comportamiento, colaboración, etc.) podrá disfrutar y responsabilizarse de un peluche de la Colonia, por ejemplo, un castor o una castora, hasta la siguiente actividad. Se puede completar con la realización de una foto para decorar la madriguera.
- Construir un pequeño dique en miniatura en la madriguera (atendiendo a las dimensiones de la misma) mediante los palitos que cada castor o castora traiga en cada actividad al local. Promover la creatividad incentivando que cada vez sean distintos y originales. Los Grandes Castores también participan constituyendo la base del dique con sus primeras aportaciones.
- Juego de pistas o yincana de presentación de los nombres de los Grandes Castores en la primera reunión en la madriguera que permita, al mismo tiempo, su descubrimiento apoyándonos en la Colonia Keeo.

Orientaciones para trabajar los compromisos educativos:

- Escucha activa de todos los comentarios de la Colonia para luego realizar un filtro realista a la hora de programar.
- Promover la diversidad de dinámicas y juegos de actividad en actividad.
- Recopilar actividades concretas, por ejemplo, sobre aspectos metodológicos que permitan su repetición en rondas sucesivas (con las actualizaciones

correspondientes si es necesario) promoviendo roles diferentes de la Colonia que continúan según su progresión.

- Otorgar responsabilidades mayores en determinadas actividades según las habilidades individuales desarrolladas.

Ejemplos:

- Asunción de mayores responsabilidades de la Colonia según sus progresiones o sus habilidades (Colas).
- Combinación equitativa de juegos dinámicos con talleres y dinámicas más paradas durante actividades de convivencia.
- Realizar un banco de recursos (online) clasificando por temáticas de las actividades o juegos.

Orientaciones para trabajar la autonomía personal:

- Hacerlos sentir cómodos y cómodas en la madriguera.
- Facilitar el acceso al material de las actividades en cada momento, a excepción de aquellos materiales que supongan un mayor peligro de manipulación, que será realizada por los Grandes Castores o castores Keeo.
- Hacer responsables a la Colonia del orden y limpieza de la madriguera.
- Trabajar el orden de su material o mochila individualizando todas sus pertenencias, acompañando de listas o mapas con su ubicación.
- Programar espacios de tiempo para promover los hábitos básicos de higiene y orden de sus cosas.
- Proporcionar espacios físicos amplios para organizar su material individual.

Ejemplos:

- Establecer un rincón donde empezar a dejar su huella en la madriguera, por ejemplo, dejando sus manos como parte de un mural decorativo relacionado con el marco simbólico.
- Organizar una actividad para ordenar el material en cajas específicas e identificadas, manteniendo esto tras su uso.
- Colocar murales de seguimiento de los hábitos saludables básicos de higiene y orden, por ejemplo, proporcionándoles gomets de colores.
- Realizar acampadas ambientadas en temas de higiene y orden en las primeras ocasiones dentro de la Ronda.
- Acompañar por parte de los Grandes Castores, (especialmente al principio) o crear parejas con la Colonia Keeo para la realización de dichos hábitos saludables de higiene y limpieza.
- Crear un proyecto de elaboración y decoración de un espacio en la madriguera (estantería…).
- Enseñar a organizar la mochila mediante juegos y dinámicas.

3.4.3. Objetivos personales: las Colas

Los objetivos personales son la manera de adaptar el programa educativo a cada persona. Las Colas deben entenderse como una herramienta pedagógica para fomentar el desarrollo e identificación de sus propias habilidades en función de su crecimiento personal y sus centros de interés, sin pretender especializar.

La educación scout tiene como objetivo principal desarrollar las capacidades de todos sus integrantes en sus aspectos psicomotrices, intelectuales, afectivos, interpersonales,

espirituales y sociales. Por lo tanto, se debe procurar que las Colas trabajen el mayor número de estos aspectos.

Las Colas se relacionan con la importancia del desarrollo individual para un objetivo o actividad común.

Las Colas se identifican con colores. Una buena presentación del significado de las Colas a la Colonia es:

> *Cuando la Colonia se reunía en el Estanque de Nenúfares, muchas veces hablaban de las actividades que más les gustaba hacer. De ahí los Grandes Castores observaban cómo había castores que se preocupaban por su buen estado físico además de por el de la madriguera. Por otro lado, había castores muy preocupados por cuidar el bosque y mantenerlo siempre cuidado y limpio. También estaba la Colonia que se preocupaba mucho de que la madriguera estuviera en buen estado, que era muy habilidosa y siempre estaba realizando algún arreglo. Asimismo, a otra parte de la Colonia le encantaba amenizar los ratos libres e incluso su trabajo con canciones y danzas, alegrando al resto de castores y castoras. Otros tantos habían enfocado sus esfuerzos en mantener el orden en el estanque mientras se trabajaba y se nadaba por él, procurando un buen comportamiento y una buena armonía en los desplazamientos. Y había quien continuamente estaba ideando cosas para que todo fuera más fácil y más divertido mientras otras siempre estaban dispuestas a ayudar.*
>
> *De esta forma, en uno de esos Estanques decidieron que, para que toda la Colonia pudiera ayudarse y compartir con más alegría y eficiencia, se teñirían la cola con flores y frutos silvestres del color de su especialidad, dejando sitio para poder teñirla de más colores y así ser cada vez más útiles al resto. Primero, decidieron dar colores a cada especialidad. Luego, entre todas las castoras y castores establecieron quién se debía teñir su cola y de qué color. Así, ayudaban según sus habilidades o intereses personales a la Colonia.*

El papel de Grandes Castores es el de asesorar y ofrecer alternativas variadas para el trabajo de los contenidos de las distintas Colas.

Las Colas han de ser:

- **Abiertas**, ya que los Grandes Castores deben poder incluir nuevas Colas en función de sus intereses o el análisis de la realidad de su sección o grupo.
- **Flexibles**, porque las Colas deben estar adaptadas a las necesidades y condiciones personales de cada castor o castora, que debe ser quien defina sus objetivos y los elementos en los que se va a fija, para planificar su consecución con ayuda de sus scouters, que expondrán dinámicas y actividades para ayudarles.
- **Claras y concisas**, recogiendo conceptos fácilmente comprensibles por la Colonia.
- **Realistas y retadoras**, ya que se debe asesorar para que los objetivos que se planteen sean específicos, alcanzables y medibles para que supongan un reto y no se conviertan en un imposible idealizado.

- **Funcionales**, porque han de suponer un verdadero enriquecimiento para la persona que pueda revertir en un servicio o beneficio al bien común de la Colonia como comunidad y en su entorno. De ahí que se deba trabajar como una competencia y como un aprendizaje global y significativo.

A continuación se presentan aquellas primeras Colas definidas en aquel Estanque de Nenúfares tan especial y alguna más a modo de ejemplo de Colas con los que se intenta abarcar un amplio espectro educativo.

Cada Grupo Scout o equipos de Grandes Castores debe intentar generar un sistema de Colas propio, pudiendo ampliar con otros colores asociados a otros ámbitos de experiencia o habilidades adaptadas a las necesidades de la Colonia en cuestión.

En todo caso, se debe establecer este sistema haciendo referencia siempre a conceptos amplios, explicados de forma clara y concisa, y que permitan que la Colonia desarrolle sus capacidades a través de desafíos elegidos y motivantes. Para un mayor desarrollo, se pueden consultar los objetivos personales de progresión en el Programa Educativo.

Algunas orientaciones para trabajar las Colas son:

- Los indicadores de evaluación que se presentan son sugerencias y son sencillos con el fin de poder ser recordados por la Colonia, pudiendo ser ampliados según la idiosincrasia de cada Colonia.
- Identificar en cada actividad los contenidos con aquellas Colas correspondientes o dotar de contenido a las Colas pudiendo exponer de forma sencilla, clara y concisa dichos indicadores previa posibilidad de trabajar con quienes integran la Colonia el significado de las Colas.
- Proporcionar elementos identificativos e individualizados para hacer visibles sus progresiones individuales (lazos de colores, cuentas esféricas de colores, etc.), dándole sentido a la parte simbólica sin perjuicio de proporcionar mayor ambientación a la madriguera.
- Si se utilizan estos elementos hay que recalcar que el objetivo no es conseguir todas las Colas como objetos en sí, pero sí procurar alcanzar cada uno de sus contenidos en favor de su desarrollo y crecimiento personal. Estos objetos de ambientación de las Colas no son premios, son reconocimientos públicos a los retos superados en su desarrollo personal para poder servir a la Colonia (comunidad). Debido al efecto motivador y estimulante de estas edades, les animará a seguir aprendiendo y mejorando su propia versión.
- No correlacionar etapas de progresión con las Colas. Las Colas son representaciones simbólicas de diferentes habilidades o destrezas.
- Las Colas proporcionan un foco de atención a la hora de programar las actividades de forma que siempre se tenga en cuenta qué habilidades son predominantes (por ejemplo, conductas cívicas y viales en una ruta), así como para realizar un mejor seguimiento de la Colonia.
- Organizar madrigueras en las actividades atendiendo a los avances y las habilidades de cada castor o castora para proporcionarle mayor o menor grado de responsabilidad para con sus iguales o autonomía.

Ejemplos:

- Empezar realizando una actividad que les sirva para conocer cuáles son las diferentes habilidades que concentran las Colas.
- Yincana ambientada en superhéroes que deben ir afrontando diferentes problemas que se relacionan con las competencias de las Colas.
- Visibilizar el seguimiento de las Colas con paneles en los que se colocarán gomets de colores.
- Utilizar el estanque de nenúfares como espacio para explicar o aclarar los significados de las Colas o trabajar en proyectos específicos sobre un contenido concreto relacionado con una Cola.
- Proporcionar a la Colonia con mayores habilidades creativas liderazgos en las madrigueras para la realización de un taller manual.

COLOR	NOMBRE	VALORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
			CASTORES Y CASTORAS	GRANDES CASTORES
BLANCO	*Hábitos de vida saludable e higiene personal*	*Alimentación, sueño, higiene personal, ejercicio físico (estilo de vida activo), uso responsable de las pantallas.*	• *Como de todo, pero más fruta y verdura y menos snacks* • *Juego al aire libre y reduzco el uso de pantallas.* • *Me aseo y lavo con frecuencia.*	• Se asea o ducha sin ayuda, se lava las manos antes de las comidas, se cepilla los dientes, etc. • Mantiene limpios y completos sus utensilios. • Sabe utilizar y limpiar los cubiertos correctamente. • Puede comer sin ayuda y se esfuerza en comer de todo, también lo que no le gusta. • Participa y practica actividades físicas y deportivas regularmente. • Participa activamente en juegos y deportes al aire libre, no abusando del uso de consolas, tablets o móviles.
BEIS	*Organización, orden y limpieza*	*Orden y organización de los espacios.* *Limpieza y cuidado de los espacios y materiales.*	• *Cuido el material de la Colonia.* • *Soy limpio o limpia y ordenado u ordenada.*	• Mantiene limpio su entorno cercano. • Coloca el material común en el mismo lugar en el que lo encontró cuando deja de utilizarlo. • Mantiene ordenadas sus pertenencias personales en la mochila, tienda o madriguera. • Respeta el turno de intervención. • Reordena sus efectos personales y hace su mochila.

COLOR	NOMBRE	VALORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
			CASTORES Y CASTORAS	GRANDES CASTORES
AMARILLA	*Técnicas Scouts y Campismo*	*Técnicas Scouts básicas: mochila, tienda, nudos básicos, etc.*	• *Cuido y limpio la tienda.* • *Mantengo ordenada mi mochila.* • *Me oriento.*	• Sabe qué debe tener una mochila. • Colabora en las construcciones para la parcela de la Colonia. • Realiza nudos como el de la pañoleta, el rizo y el de los zapatos. • Sabe montar y desmontar una tienda de campaña con ayuda de una persona adulta. • Conoce las otras secciones y sus símbolos. • Puede manejar un croquis o mapa sencillo. • Conoce los puntos cardinales y sabe utilizarlos en la brújula. • Sabe orientarse a partir de diferentes pistas scouts. • Conoce y practica los consejos de Malak.
ROSA	*Creatividad e Imaginación*	*Creatividad, indagación o investigación (interés por conocer).*	• *Me gusta aprender cosas nuevas.* • *Me gusta inventar cosas nuevas.*	• Contempla con curiosidad el entorno cercano de la naturaleza y lo investiga. • Manifiesta curiosidad e interés por aprender y descubrir lo que le rodea. • Inventa y prepara algún juego con scouters. • Disfruta con la invención de juegos y actividades. • Disfruta con la creación de objetos inventados.

COLOR	NOMBRE	VALORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
			CASTORES Y CASTORAS	**GRANDES CASTORES**
				• Crea soluciones ingeniosas en la aparición de algún problema. • Disfruta con la invención de canciones, danzas y teatros.
VERDE	*Educación Ambiental*	*Cuidado y respeto por la naturaleza, fauna y flora local. Preocupación por la contaminación y sus efectos.*	• *Procuro que no quede basura por donde paso.* • *Utilizo correctamente los cubos de basura.* • *Aprendo sobre los animales y plantas de mi entorno.*	• Recicla correctamente, identificando cada color con su residuo. • Conoce y utiliza técnicas de las 3R para cuidar el medio. • Establece contacto directo con animales y otros seres vivos reaccionando positivamente y sin miedo. • Manifiesta curiosidad e interés por aprender y descubrir la fauna, flora, rocas y otros elementos de la naturaleza. • Identifica los agentes de contaminación más comunes y conoce alguna de las consecuencias que producen.
MARRÓN	*Expresión artística, corporal y musical*	*Expresión artística, corporal y musical.*	• *Animo en todas las canciones y danzas.* • *Aprendo nuevas danzas y canciones.*	• Disfruta del canto y las actividades manuales. • Participa en las danzas y canciones scouts y de la Colonia. • Realiza actividades, juegos y manualidades relacionadas con la psicomotricidad fina.

COLOR	NOMBRE	VALORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
			CASTORES Y CASTORAS	GRANDES CASTORES
VIOLETA	*Educación cívica*	*Educación vial, orientación en la ciudad.*	• *Conozco las señales de tráfico.* • *Comparto educadamente las zonas públicas.*	• Se mueve y orienta con soltura por un entorno urbano. • Usa correctamente los pasos de peatones. • Respeta la señalización vial e identifica las señales de tráfico más importantes. • Conoce el folklore o historias de su ciudad. • Se comporta educadamente en zonas públicas.
ROJA	*Colaboración y ayuda a las demás personas*		• *Ayudo a la Colonia cuando se queda rezagada.* • *Me ofrezco a ayudar siempre que puedo.* • *Comparto las cosas.*	• Comparte sus cosas con el resto. • Se ofrece para ayudar en la realización de tareas. • Ayuda a su sección. • Coopera en los trabajos de la Colonia.
NARANJA	*Socialización y vida en comunidad*	*Competencia lingüística, comunicación, empatía, respeto, tolerancia, diálogo.*	• *Hablo en público.* • *Respeto a todas y todos.* • *Soluciono las cosas hablando.*	• Tiene actitudes de respeto hacia el resto. • Se expresa con soltura hablando en público para el resto de la Colonia. • Respeta el ritmo de acción del resto de la sección. • Intenta solucionar los problemas hablando.
TURQUESA	*Emocional*	*Educación emocional, autodescubrimiento, iniciativa, autonomía*	• *Conozco las emociones.* • *Intento hacer las cosas primero sin ayuda.*	• Identifica las emociones más básicas: tristeza, alegría, enojo o sorpresa. • Respeta los diferentes momentos anímicos del resto.

COLOR	NOMBRE	VALORES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
			CASTORES Y CASTORAS	GRANDES CASTORES
				• Sabe resolver situaciones de forma individual.

3.4.4. Evaluación de la progresión personal

Tal y como dice el programa educativo: "La evaluación de la progresión personal debe proporcionar información sobre la situación de cada persona para tomar decisiones acerca de su paso de etapa, pero la finalidad principal ha de ser la orientación de su progresión"; "no debe únicamente cumplir una función de control de los resultados, sino que debe servir para orientar y optimizar las actuaciones futuras".

La herramienta propuesta por el programa educativo está diseñada en forma de rúbrica. Esta herramienta será adaptada en forma de actividad para la Colonia con el objetivo de que el equipo de scouters y castores y castoras, de común acuerdo, puedan valorar el nivel y la calidad de la progresión alcanzada.

Los elementos que vienen en la tabla son los que el equipo de scouters tendrá en cuenta para evaluar la progresión personal. Sin embargo, los objetivos de quienes integran la Colonia serán los marcados en las herramientas de progresión diseñadas por el equipo de scouters para este fin.

Es fundamental tener claro que es la propia persona la que es protagonista, tanto de la progresión como de su evaluación. Por lo tanto, debe ser ella la que se evalúe y analice, extrayendo también las conclusiones necesarias, que, lógicamente, en la Colonia contará con un apoyo muy alto de los Grandes Castores. Ellas y ellos le proporcionarán las herramientas o dinámicas con indicadores claros y concisos. Asimismo, el papel de cada scouter es guiar y hacer reflexionar a cada castor o castora sobre la situación en la que se encuentra, en lo que ha avanzado y en lo que no y, cómo no, supervisar que este trabajo de meditación se realice.

Para el seguimiento del equipo de scouters, y sin que intervenga en la evaluación personal de la castor o castora, la evaluación puede ser llevada a cabo con otros métodos diferentes por parte del equipo de scouters: observación de actitudes, conversaciones con intercambio de información, debates con exposición de opiniones, Excel de seguimiento, etc.

De ahí que, aunque el equipo de scouters pudiera disponer de su propia **herramienta para el seguimiento de la progresión personal de cada castor o castora**, es la persona la que tiene que analizar y situarse en un punto del proceso para plantearse objetivos y metas acordes a ello.

Estas herramientas, de formato, soporte y diseño variables, permiten tanto al castor o a la castora como al equipo de scouters evaluar el avance personal de cada castor o castora.

Son, por tanto, un instrumento con el que cada castor o castora puede diseñar y plasmar el camino que quiere recorrer e ir valorando el progreso personal y la consecución de sus objetivos y metas.

Este formato fomenta la autonomía en el avance de su camino de desarrollo y crecimiento, y permite percibirlo como algo propio y no impuesto por el equipo de scouters. Asimismo, se evitan las similitudes con cuadernos utilizados en el colegio, sin perjuicio de que un castor o una castora quiera darle ese formato.

Orientaciones para elaborar la herramienta de progresión personal:

- Recoger en primera persona la personalización de los objetivos básicos de la progresión o los objetivos personales, adaptados a la persona de la forma más realista y consensuada, contando con el apoyo del equipo de scouters y la familia.
- Trasladar los objetivos de forma clara y sencilla para su revisión, permitiendo que puedan ser reformulados en cualquier momento entre el castor o la castora y su scouter.
- Identificar cada compromiso con elementos del bosque o el estanque (marco simbólico), con relación y que se puedan desglosar en partes para identificar con los objetivos.
- Proporcionar libertad en su formato y uso, utilizando las Colas como otro elemento diferenciador. Procurar siempre que sea un formato sencillo, manejable por ellas y ellos y que permita ser un material vivo.
- Promover la participación individual de cada castor o castora con libertad de expresión en cuanto al medio con el que se sienta más cómodo o cómoda: los más creativos, dibujando; los más veteranos, tomando la palabra, etc.
- Proporcionar recursos vistosos y sencillos en la madriguera.
- Recopilar toda esta información por parte del equipo de scouters para realizar su seguimiento.
- Apoyarse en las tecnologías para compartir información, como Drive, para recopilar todas las herramientas realizadas en cada ocasión.

Ejemplos:

- Nenúfares (ver ficha).
- Tronquitos: elemento visual que permite guardar recuerdos de su aprendizaje dentro de la Colonia.
- Identificación del compromiso con la salud con el agua del estanque, de modo que cada objetivo grupal o personal sea una gota de agua que emana; o el compromiso ambiental como nenúfares con sus hojas/pétalos como objetivo; o el compromiso social como árboles autóctonos de cada región, cuyos objetivos son cada uno de los animales que viven en un árbol (ardilla, pájaro, liquen, etc.).

3.5. Participación en la comunidad a través del compromiso y del servicio

El término "comunidad" se refiere a una unidad social donde quienes pertenecen a ella tienen algo en común, tanto dentro del Escultismo (patrulla, sección, grupo, federación, etc.) como fuera de ella (familia, escuela, amistades, etc.). Y, según Roger Hart (1993), "La participación es la capacidad para expresar decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia o a la vida de la comunidad en la que uno vive".

PARTICIPACIÓN EN LA COMUNIDAD significa tomar parte en la identificación de los problemas y de las prioridades, en la definición de objetivos, en la planificación, ejecución y gestión de las acciones y en la evaluación de los resultados. Supone, por tanto, la posibilidad y capacidad creciente de intervenir desde una perspectiva colectiva, y bajo la premisa de que solo se aprende a participar, participando (aprender haciendo).

La PARTICIPACIÓN reúne una serie de características que promueven y facilitan el desarrollo de la persona:

- Genera una mayor cohesión entre las personas de la propia comunidad, ya que las reúne en torno a un propósito común de transformar su comunidad.
- Favorece a las organizaciones sociales.
- Potencia el desarrollo de la solidaridad.
- Permite experimentar y trabajar con personas de diferentes diversidades.
- Contribuye a la educación cívica, favoreciendo y desarrollando con ello la responsabilidad social ciudadana y colectiva.
- Fomenta el pluralismo y el libre desarrollo de las ideas.
- Facilita un mejor análisis y conocimiento de la realidad y la posibilidad de proponer la línea de trabajo para su transformación.
- Propicia un aumento de la conciencia sobre los retos e iniciativas mundiales y el desarrollo, con ello, de valores globales compartidos.

Como puede verse, participar supone un desarrollo de competencias que pretenden ser adquiridas y practicadas desde edades tempranas. Estas competencias abarcan todo el arco de las dimensiones de la educación, es decir, conocimientos, destrezas y habilidades, actitudes y valores. De ahí que la estrategia de trabajo para ello se pueda articular en tres grandes líneas de aprendizaje que serán extrapolables a todas las edades:

- Obtener los conocimientos y la información necesarios para poder participar.
- Adquirir todas aquellas capacidades relativas a la acción participativa (competencias lingüísticas y dialógicas, empatía, estrategias para la resolución de conflictos, tolerancia...).
- Aprender a vivir en comunidad y relacionarse, motivando con ello a querer participar.

Todo esto hace necesario entender la participación como un proceso gradual, en el que se ha de percibir su utilidad; que permita que la infancia y la juventud desarrollen una comprensión más profunda, a nivel personal y adaptada a las distintas edades, de la realidad, mientras que tienen una contribución significativa en los objetivos generales de la comunidad en la que viven. Se puede resumir, por tanto, en este sentido: la participación es una fabulosa herramienta y, al mismo tiempo, también un objetivo primordial.

Por otro lado, se entiende el SERVICIO como una forma de explorar la realidad, de descubrir otras dimensiones culturales, de aprender a respetar a las personas, de experimentar la aceptación del medio social; pero también de autoconocimiento, de construir la autoimagen y de estimular la iniciativa por cambiar y mejorar la vida en común; en resumen, se entiende como otra forma de construir un mundo mejor.

Más allá de lo expuesto, el SERVICIO posee una serie de características que favorecen un aprendizaje significativo y un desarrollo integral en la persona, y otras que suponen un beneficio para la comunidad, de las que a continuación se señalan algunas:

- Desarrolla el compromiso y la motivación.

- Fomenta el protagonismo activo, tanto de la infancia como de la adolescencia y la juventud, ya que son vehículos principales de la acción.
- Favorece el uso de la técnica del proyecto.
- Potencia la investigación y permite la experimentación.
- Favorece la asimilación de nuevos aprendizajes para la realización del servicio.
- Propicia experiencias de aprendizaje colaborativo y cooperativo.
- Ayuda al desarrollo del pensamiento estratégico sobre la base de un escenario real.
- En función de las edades, se desarrollan la iniciativa, la creatividad, el compromiso, el liderazgo, la visión de futuro, la autoconfianza, la capacidad de asumir riesgos, la constancia y el pensamiento positivo.
- Facilita la atención de necesidades reales y sentidas de una comunidad, colaborando en la solución de problemáticas específicas.
- Contribuye a la transformación social.

Para concluir, cada oportunidad de aprendizaje en la que cada scout toma parte debería estar vinculada a cómo esta podría beneficiar a la comunidad.

Y, como movimiento educativo, el método debe propiciar que sus scouts asuman una actitud solidaria, realicen acciones concretas de servicio y se integren progresivamente en el desarrollo de sus comunidades, y todo adaptado al nivel y a la edad de cada persona.

Para la Colonia, la Colonia es una pequeña comunidad que se suma a las de familia y escuela. Esto hace que la sección se convierta en una muestra fundamental del aprendizaje para la participación, para que cada experiencia participativa aporte un conjunto de referencias valiosas para posteriores situaciones.

Los conceptos de participación en la comunidad y de servicio son ideas muy amplias y abstractas que están fuera de su comprensión. No obstante, la labor del equipo de scouters es dar los primeros pasos en esta línea y, por tanto, acercarlos a su realidad más cercana, siendo esta su contexto más cercano: la Colonia o la familia. Y se habla de un servicio reflejado en los valores de Lema, Ley, Promesa y Consejos de Malak: compartir, participar en labores con un fin común, ayudar a las demás personas, etc.

a) Orientaciones para trabajar la participación de la comunidad a través del compromiso y del servicio en la Colonia

- Aprovechar herramientas como Estanques de Nenúfares y momentos de la ronda solar, como campamentos o acampadas, como espacios de participación.
- Aportar la información necesaria para que la Colonia pueda opinar y participar en la toma de decisiones.
- Garantizar que se tenga en cuenta la opinión de cada miembro.
- Asegurar que aquello de lo que se hable o se decida pueda tener efectos que se puedan constatar.
- Favorecer que el trabajo y el esfuerzo realizados sean tenidos en cuenta y considerados para mejorar la realidad.
- Trabajar transversalmente capacidades como la empatía, la tolerancia, la capacidad de diálogo, etc.

- Contextualizar la participación y el servicio en el marco simbólico de la propia sección, utilizando las características y el rol de los propios personajes del libro, además de su relación y convivencia como pequeña comunidad en el bosque.
- Trasladar la idea del servicio a través de la promesa "Compartir mi labor como castor o castora" y reflejarla en pequeñas acciones que afecten al conjunto de la Colonia (encargado de recoger el material de la Colonia) o del grupo (participar en la limpieza de campamento reponiendo papel en el baño, fregando cubertería de cocina).
- Vincular su servicio de forma significativa con el de las secciones mayores, de manera que estas sirvan como ejemplo en el que querer reflejarse.
- Motivar a la participación y el servicio de cada miembro de la Colonia de forma continua.
- Propiciar la participación de las familias en la medida de lo posible, ya sea dentro de servicios y actividades scouts o en otras iniciativas en las que se participe al margen del grupo, como familia.

b) Ejemplos prácticos para trabajar la participación de la comunidad a través del compromiso y del servicio en la Colonia

- Utilizar los órganos de decisión y organización de la sección para potenciar la transmisión de ideas, opiniones, propuestas, sentimientos, etc.

  Pueden ser fórmulas útiles:
  - Lanzar preguntas abiertas, conjuntas o individualizadas
    - "¿Qué ideas se os ocurren?"
    - "¿Laura, cómo crees que podríamos hacer esto?"
    - "¿Qué opináis sobre esto?"
    - "¿Cómo creéis que podemos cambiar esto?"
  - Que el equipo de scouters exponga, a modo de ejemplo, cómo se sienten y varias posibles opciones, opiniones o propuestas, usar expresiones que denoten que la decisión es suya:
    - "¿Qué queréis hacer?"
    - "¿Cómo creéis que podemos hacerlo?"
    - "¿Qué opción os gusta más para llevarla a cabo?"
    - "Bien, pues finalmente la opción elegida por la Colonia es…"
  - Análisis de cómo se han sentido:
    - "¿Os ha gustado realizar esto?"
    - "¿Os gusta saber que gracias a vuestro trabajo el parque está mucho más bonito?"
- Plantear servicios medioambientales del tipo limpieza de un parque o una playa, limpieza de una zona ajardinada, recogida de basura, decoración de una zona común del municipio, construcción de nidos de pájaros, cuidados de animales…
- Motivar la realización de servicios dentro del propio Grupo Scout, entendiéndolos y presentándolos como responsabilidades: el cuidado semanal de las plantas del local, la tirada del papel reciclado semanal, la limpieza semanal de la entrada del local, etc.
- Colaborar en el servicio de secciones mayores de manera significativa, por ejemplo, aportando ayuda en la decoración, en la limpieza, etc. Ejemplo: cuando el Clan reconstruya un parque, la Colonia puede encargarse de limpiar la zona,

decorarla, señalizarla, acotar con piedras determinados espacios como el de las papeleras…

- Hacer ver, pasado un tiempo, el resultado de las acciones de servicio (pocos meses después, por ejemplo), recopilando fotos, contactando con las personas del lugar a través de videollamada, etc.
- Hacer públicos los resultados para que el resto pueda apreciarlos; por ejemplo, siendo mencionados en los actos comunitarios, publicados en las RRSS, grabados en vídeo para su difusión posterior…
- Tener presente de forma permanente el servicio a través de la promesa ("compartir mi labor…"), bien a través de alguna imagen o símbolo significativo que plasmar en algún lugar de la madriguera, de manera que sea fácil y accesible para recordarlo a menudo.
- Recomendar a las familias la realización conjunta de servicios de tipo medioambiental organizados por otras asociaciones/organismos, y también involucrarse en servicios que se desarrollen por parte de la sección y del propio Grupo Scout.

3.6. Vida en pequeños grupos

La vida en pequeños grupos se entiende como las relaciones sociales que se generan dentro de una sección fruto de la interacción de sus integrantes para alcanzar un objetivo común.

El trabajo en grupos en todas las edades tiene una serie de características que benefician el desarrollo de la dimensión social y cívica en la persona:

- Fomenta el liderazgo y la autogestión dentro de un grupo de iguales.
- Permite la asunción de responsabilidades individuales en función de los intereses personales y de las necesidades del grupo, de tal manera que cada cual goza de relevancia al aportar un trabajo indispensable para la consecución de los objetivos.
- Dado que hay una dependencia interpersonal, han de desarrollar habilidades que les permitan el buen funcionamiento, como la comunicación, la negociación, la empatía, el consenso, etc.
- Proporciona un objetivo común que, para alcanzarlo, exige no solo trabajar individualmente, sino también animar, apoyar y ayudar al resto del grupo. Es decir, la responsabilidad de cada integrante no solo se centra en dominar una habilidad o conocimiento, sino que también implica ayudar al resto de personas a desarrollar dichas habilidades o conocimientos. De tal forma que se crea un clima de interés, responsabilidad, respeto y confianza.

Para el correcto funcionamiento del grupo, es esencial que no tenga un elevado número de componentes para evitar que las responsabilidades se diluyan o dificulten la coordinación del grupo ("efecto Ringelmann"). Por ello, en cada una de las secciones educativas se articulan pequeñas subdivisiones para una labor educativa más eficaz.

3.6.1. Organizadas en: las Madrigueras

El tamaño recomendado de una Colonia es de 12 a 15 participantes, con una ratio sugerida de una persona educadora por cada 4 castores y castoras.

En la Colonia, por coherencia metodológica con el lema y los principios de igualdad y participación propios de estas edades, se promueve el trabajo conjunto de la Colonia.

Esto se debe a que es una de sus primeras experiencias en entornos no cotidianos, como la familia o el colegio. No obstante, en algunos momentos, para una mayor eficacia de la labor educativa, se organizan pequeños subgrupos que tienen carácter organizativo y circunstancial.

Este carácter organizativo quiere decir que se utilizará con fines muy específicos y que facilitan la gestión de una cuestión concreta de la Colonia: tiendas de campaña, pequeñas tareas dentro de la técnica del proyecto, reparto del material común que se lleve a una actividad, etc. Además, el carácter circunstancial implica una duración limitada en el tiempo a la tarea concreta, de manera que a lo largo de la ronda solar no serán siempre las mismas agrupaciones.

a) Orientaciones para trabajar en subgrupos

- Organizar a la Colonia en agrupaciones compuestas por hasta 4 o 5 personas.
- Acompañar al subgrupo por una de las personas del equipo de scouters.
- Configurar los subgrupos para favorecer la asunción de pequeñas responsabilidades: tareas puntuales, los proyectos (Construcción del Dique u otros) u otras actividades de la Colonia.
- Promover la heterogeneidad de las agrupaciones: edad, sexo, intereses, etapa de progresión, etc.
- Agrupar por afinidades o intereses comunes según sea la finalidad de la tarea o actividad, permitiendo un aprendizaje colaborativo.
- Tener en cuenta que tendrán una caducidad definida que abarque la tarea para la que fueron creadas.
- Permitir el reparto de responsabilidades claras y concisas, con tareas específicas, evitando que una misma persona adopte siempre una misma función.

3.6.2. Lugar de encuentro: la Madriguera

El lugar de encuentro es la madriguera, que se ambientará con el fin de proporcionar un lugar acogedor, alegre, motivador e identificativo, con el fin de crear lazos dentro de la Colonia. Este espacio puede favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que la atención en un espacio limitado y pensado para ello facilita focalizarse en la tarea.

a) Orientaciones para el lugar de encuentro:

- Favorecer la amplitud y luminosidad, con un espacio central desocupado para facilitar las actividades y mobiliario adaptado a su estatura, fácilmente movilizable y apilable, que ofrezca versatilidad (trabajo en gran grupo, en subgrupos, individual, etc.).
- Si las dimensiones del espacio lo permiten, propiciar que el lugar de encuentro sea una gran madriguera que tenga distintos espacios (habitaciones, rincones, etc.) usados para distintas tareas o para organizar el material.
- Proporcionar una decoración adecuada a la ambientación (Estanque), con colores vivos y formas grandes, sin perder de vista la conveniencia de exponer los elementos básicos de la sección, como la ley, el lema o los Consejos de Malak, para favorecer su aprendizaje.
- Permitir que el conjunto de la Colonia aporte su toque propio en cada caso, con una ambientación actualizable en cada ronda solar.
- Identificar un espacio donde visualizar los proyectos o actividades realizadas, a modo de corcho.

- Identificar un espacio para visualizar el seguimiento de las progresiones y las Colas.
- En caso de contar con un espacio cerrado (local), anclar cualquier tipo de mobiliario o elemento decorativo tridimensional a la pared.
- Velar por el orden y la limpieza, apoyándose en pequeños subgrupos y repartiendo las tareas de forma rotativa.

3.6.3. Asunción paulatina de responsabilidades y autogestión. Órganos de decisión y gestión: el Estanque de Nenúfares

El órgano de decisión y gestión se corresponde con el encuentro de toda la Colonia (castores y castoras junto con el equipo de scouters) y vela por el correcto seguimiento de la vida de la Colonia y el proceso educativo. Tiene carácter asambleario en la toma de decisiones.

Se denomina Estanque de Nenúfares. Esta denominación se basa en el paralelismo con la ambientación de la Colonia. El estanque es la acumulación de agua dentro del bosque; nace como fruto de la interrupción de una corriente de agua mediante la construcción de un dique gracias a la labor de toda la Colonia. Es, por tanto, ese lugar común de acción y cobijo. Por su parte, los nenúfares juegan un papel fundamental para la vida de esa Colonia, pues son alimento y elementos que evitan la congelación de las aguas en invierno.

a) Funciones del Estanque de Nenúfares:

- Tomar las decisiones que afecten al correcto funcionamiento de la Colonia.
- Elegir las grandes actividades o proyectos (construcción del dique).
- Evaluar las progresiones personales de cada integrante y sus etapas correspondientes.
- Trabajar la Promesa, los compromisos personales y las Colas.
- Favorecer la correcta y total participación e integración de toda la Colonia.
- Ser un canal de expresión de inquietudes, emociones o conflictos de manera educada.
- Ser el espacio para programar o evaluar con la Colonia.

b) Orientaciones para la preparación del Estanque de Nenúfares.

En este apartado se recogen algunas recomendaciones para la gestión y organización previas, haciendo referencia, en muchos casos, a su ambientación, lo que permite a la Colonia identificar la importancia de este órgano.

- Tener en cuenta que tiene un carácter práctico, pero sin perder la magia simbólica.
- Escoger momentos para su realización en los que haya una mayor capacidad de atención y evitar la noche, ya que se encuentran más cansados.
- Definir un orden de puntos que tratar para no desviarse del tema central y evitar que se alargue en el tiempo.
- Si se encuentra fuera de la madriguera habitual, escoger un lugar con tiempo, en un emplazamiento tranquilo, aislado del bullicio. En espacios naturales, tener en cuenta la ambientación de la sección: junto a un árbol, cerca de una zona de acumulación de agua, etc.
- Proporcionar los elementos simbólicos propios de cada Colonia según la ambientación: velas, nenúfares, troncos, música de fondo, uso de farolillos en

caso de oscuridad u otros elementos de iluminación más íntima, o las mascotas/peluches, etc.

- Colocarse en círculo, de tal manera que quienes lo integran puedan verse las caras.
- Valorar la posibilidad de abrir o cerrar mediante la lectura de un pequeño texto ambientado, propio del libro de la Colonia o relacionado con él.

c) Orientaciones para el correcto desarrollo del Estanque de Nenúfares.

- Promover la total participación de toda la Colonia.
- Establecer de antemano un protocolo de participación ordenada.
- Exponer los temas que tratar mediante una breve introducción por parte de los Grandes Castores.
- Cerrar mediante conclusiones concisas y claras por parte de los Grandes Castores.
- Cuidar la duración, evitando que se extienda en demasía debido a la menor capacidad de concentración de la Colonia. Se recomienda un tiempo que no supere los 40 minutos.
- Definir también un protocolo de salida ordenada.
- Mantener un tono serio y solemne, apoyándose en la magia de la ambientación.
- Potenciar gradualmente el valor de escuchar y tomar decisiones por consenso.

Ejemplos prácticos para trabajar la vida en pequeños grupos en la Colonia

- Realización de tareas colaborativas, como el montaje de la tienda o la decoración de su parcela de campamento.
- Aprendizaje entre iguales, por ejemplo, de nudos sencillos, en el que cada pequeño grupo aprende un nudo para luego enseñar al resto. Por ejemplo: nudo de los zapatos, nudo de la amistad o cuadrado para la pañoleta y rizo.
- Desarrollo de las fases de idear, presentar o realizar/asumir alguna tarea del proyecto (construcción del dique).
- Realización de actividades por videollamada cuando las circunstancias no permitan el desarrollo habitual de las actividades presenciales.
- Agrupación de la Colonia por etapas de progresión para la participación en el Estanque de Nenúfares.
- Organización de los turnos de las tareas propias de un campamento por madrigueras (limpieza de tiendas, limpieza del comedor).
- Dividir actividades por niveles de capacidad individual (ruta en bici: madrigueras por habilidad montando en bici; actividades nocturnas).
- Realizar juegos o talleres de forma más eficaz. Especialmente los talleres, para facilitar la intervención personalizada de un Gran Castor por pequeño grupo. Por ejemplo, un taller de nenúfares previo al primer Estanque que les sirva para utilizarlo y ambientarlo.
- Dentro de la madriguera, utilizar el póster del Estanque para visualizar el seguimiento de las progresiones y las Colas. Por ejemplo, diseñar su propio avatar para realizar el seguimiento a lo largo del póster.
- Utilizar nombres específicos para las madrigueras (pequeños grupos), por colores, por especies de árboles del bosque en relación con el marco simbólico o en función de la actividad para la que se determinen: monumentos de la ciudad para una actividad de conocimiento de la ciudad.

- Delimitar el Estanque de Nenúfares con una lona azul que simule el estanque y que, además, sirva de aislante para sentarse. Esto se puede complementar con la custodia del nenúfar propio de cada uno, realizado previamente en un taller, para sentarse encima. Además, puede completarse como indicador del seguimiento, las progresiones y los compromisos, anotando las fechas de su Promesa u otros momentos destacados de su vida en la Colonia.
- Definir una entrada adecuada a la ambientación, por ejemplo, simulando un golpe de cola con los brazos al tiempo que se sientan.
- Establecer, por ejemplo, un orden para levantar la mano y recibir el peluche/mascota de la Colonia, de pequeño tamaño.
- Utilizar, por ejemplo, algún recurso visual, como una pizarra o cartulina, con lo tratado y las conclusiones.

3.7. Vida en la naturaleza

El medio natural posee unas características peculiares que facilitan la formación integral de las personas:

- Sensación de libertad, tanto de movimiento como de decisión, lo que, unido a la gran cantidad de estímulos que presenta, desarrolla la creatividad de una forma imposible de igualar en entornos urbanos.
- Debido a la incertidumbre que presenta el medio (en cuanto a variedad de relieves, vegetaciones o terrenos) y a la cantidad de exigencias de desplazamiento distintas (correr, trepar, saltar, nadar, bucear, remar...), se desarrollan las capacidades motrices de una forma totalmente aplicada a la realidad y alejada del alto esfuerzo físico característico de la mayoría de las actividades físico-deportivas.
- La vida en la naturaleza implica el uso de innumerables recursos (desde el hilo de pita hasta un hacha, pasando por la brújula y el mapa o un GPS), lo que da la oportunidad de dominar su uso.
- La sociedad contempla estas actividades como una liberación, un alejamiento del entorno habitual caracterizado por el estrés y la rutina. Una ruptura con lo cotidiano y un acercamiento a lo desconocido.
- La naturaleza supone un espacio para el desarrollo de la curiosidad y el fomento de la autonomía.
- A través del conocimiento y la superación de los límites propios y del encuentro con uno mismo, la introspección y el reequilibrio personal, se puede alcanzar la autoafirmación personal.
- Las actividades en el medio natural bien organizadas pueden implicar un riesgo subjetivo para quienes integran la Colonia, que puede favorecer el aprendizaje de aspectos relacionados con la seguridad y la prevención de riesgos.
- La persona siente que cualquier actividad introducida en este medio gana automáticamente un componente de aventura del que probablemente carecía con anterioridad.
- Proporcionar una conciencia ambiental que permita garantizar un futuro sostenible en relación con la salud del planeta y todos sus miembros como parte intrínseca del ser humano.
- El contacto con la naturaleza es un marco que favorece los momentos para la reflexión y la espiritualidad.
- No se debe olvidar que el contexto de cada Grupo Scout es muy diferente y existen necesidades de trabajo diferentes. Por ejemplo, se puede encontrar un grupo

ubicado en una gran ciudad con muchas carencias/dificultades en lo relacionado con el contacto con la naturaleza, o un grupo en un contexto rural donde la naturaleza tiene una mayor presencia y adquiere otros significados en su día a día.

Para las personas que conforman la Colonia, las actividades del Grupo Scout suponen en muchas ocasiones su primer contacto con la naturaleza. Incluso para quienes ya han tenido experiencias previas, salir al campo, dormir en una tienda de campaña rodeados de los ruidos de animales nocturnos, poder ver un cielo estrellado, etc., será toda una aventura que marcará positivamente a la Colonia.

Por ello, tiene tanta importancia aprovechar cada actividad en la naturaleza y realizarlas con frecuencia; de este modo, la Colonia podrá desarrollar su sentido de la imaginación en una incomparable aula de aprendizaje, mientras experimenta los sonidos, olores y sensaciones que proporciona este medio.

Y no se puede dejar de lado la oportunidad de unir nuestras actividades en la naturaleza con el marco simbólico de "Y, de repente, la magia llegó al bosque", rememorando mediante el juego y la imaginación las aventuras de la familia Jones y la Colonia con la que convivirán.

a) Orientaciones para trabajar la vida en la naturaleza en la Colonia

- Es probable que para la Colonia sea la primera vez que tienen una experiencia de inmersión en el medio natural. No dejes pasar la oportunidad para hacerles comprender la inmensidad de la naturaleza y cómo todos son parte de ella. El sentimiento de pertenencia es un aspecto importante para desarrollar el autoconcepto, la espiritualidad y una actitud adecuada hacia la conservación medioambiental.
- Utiliza la naturaleza como un enorme campo de juegos.
- Promueve un ambiente fantástico y la imaginación usando árboles, ríos, rocas, etc., como elementos integrantes en tus actividades.
- Haz lo posible por controlar los riesgos que puedan existir, implicando a quienes integran la Colonia (reconociendo la zona, identificando zonas peligrosas y razonando con ellas y ellos por qué lo son, etc.).
- Utilizad todos los sentidos en vuestras actividades: no solo hay que mirar, se puede tocar, oler, escuchar…

b) Ejemplos prácticos para trabajar la vida en la naturaleza en la Colonia

- Talleres de recolección de elementos de la naturaleza, tales como hojas (para elaboración de herbolario), flores (no arrancarlas de las plantas), piedras (de distinta composición), etc.
- Juegos de identificación de sonidos de la naturaleza, tanto de día como de noche, para la identificación de aves, reptiles, anfibios de la zona, etc.
- Taller de separación de residuos generados en actividades como acampadas y campamentos, primando la reutilización para fines alternativos y, si no es posible, su correcta separación y reciclaje.
- Las rutas deben ser muy cortas y dinámicas (cantando canciones, con juegos como el veo veo...) para que, para la Colonia, no supongan un desafío físico abrumador.
- La Colonia puede iniciarse en la orientación siguiendo recorridos dentro de la zona de campamento (o una zona reducida cercana), con flechas hechas con palos o piedras o bien sabiendo el nombre del sitio al que se deben dirigir a continuación.

- Como actividad de aventura, se podrían organizar carreras de obstáculos y equilibrios sencillos aprovechando el relieve del medio.

3.8. Apoyo de adultos: el papel del equipo de scouters de la Colonia

Introducción:

El equipo de scouters de la Colonia se denominan **Grandes Castores** y, para poder ser quienes se responsabilizan de esta sección, deben cumplir con una serie de requisitos:

- Conocer cuál es su responsabilidad como scouter de la sección y cumplirla.
- Tener formación en la metodología que corresponde a la sección, comprometiéndose a hacerlo en la ronda en curso.
- Tener en cuenta las características evolutivas de la Colonia, lo que implica ser paciente; tener capacidad de escucha; ser cariñosos; fomentar la creatividad y la imaginación, y ser capaces de anteponer las necesidades básicas de la Colonia a las de uno mismo.
- Cuidar el lenguaje de las explicaciones. Adaptarlo a la edad de la Colonia, dando las indicaciones de una en una y repitiéndolas las veces que haga falta.
- Ser capaces de trabajar en equipo.
- Ser capaces de gestionar dificultades que puedan surgir de repente.

Organización del equipo de scouters.

Teniendo en cuenta el Catálogo de cargos, perfiles y funciones de ASDE Scouts de España, se debe considerar que la figura del coordinador de sección sería apropiada para una mejor gestión del funcionamiento del equipo de scouters.

La reunión del equipo de scouters debería ser semanal para preparar actividades y evaluarlas, así como para comentar aspectos relacionados con el comportamiento, la evolución y la progresión personal de quienes integran la Colonia.

Sería conveniente repartir las tareas de la sección entre el equipo de scouters para hacer más fácil el funcionamiento de la sección y para que todos vayan asumiendo responsabilidades acordes con su conocimiento de la etapa educativa.

3.8.1. La relación con las familias

Se debe tener en cuenta que las familias pueden considerar que la infancia de 6 y 7 años es indefensa y, en ocasiones, incapaz de hacer muchas cosas. Esto implica que la información de lo que se hace en las actividades debe ser abundante, así como la justificación de los materiales que se soliciten e incluso los lugares elegidos para estas.

Las familias necesitan conocer la metodología scout, en concreto la que se usa en la sección de sus hijos. Además, se les debe explicar la terminología scout, los nombres asociados a los Grandes Castores y el funcionamiento de la sección.

Orientaciones para trabajar con las familias:

- Proporcionar pautas para la organización de la ropa de acampadas y campamentos.

- Dar indicaciones para la preparación de las comidas en actividades, ya que estas suelen ser problemáticas en campamentos si no se ha trabajado la introducción de todo tipo de alimentos durante salidas de día o acampadas.
- Se debe informar de los buenos y malos comportamientos de quienes integran la Colonia, dando indicaciones a las familias para que acompañen al equipo de scouters en la labor educativa.
- Informar de las condiciones del lugar de la acampada y del entorno. En caso de pernocta, realizar una adaptación paulatina de su participación.
- La asistencia al campamento de verano de quienes integran la Colonia que se hayan incorporado en el tercer trimestre debe valorarse de acuerdo con el tipo de campamento del Grupo Scout.
- Informar de la importancia de la Progresión Personal y del seguimiento y acompañamiento que pueden hacer desde casa, por ejemplo, para trabajar sus objetivos personales.
- En el caso de crear canales de comunicación aprovechando las nuevas tecnologías de mensajería, se deben informar de forma clara las instrucciones de uso y participación. Por ejemplo, como canal de información con el equipo de scouters como únicos administradores para escribir (pudiendo abrir el canal a las familias cuando se necesite una respuesta o crear encuestas para conocer la asistencia o informar mediante emoticonos definidos previamente).
- En actividades o acampadas, regirse por el principio de "no news, good news". Se debe tener cuidado con redes sociales o WhatsApp cuando se publiquen fotografías de menores, ya que puede llegar a suponer preocupación si ciertos menores no aparecen en las fotos o aparecen con muestras de tristeza o cansancio.

Algunas buenas prácticas pueden ser:

- Tener publicada la metodología de la sección en la página web (nombres de los Grandes Castores, símbolos y otros conceptos que puedan resultar nuevos o confusos para las familias).
- Entregar el programa trimestral de actividades por correo electrónico o publicarlo en la web.
- Tener un listado de ropa adecuada para acampadas y campamentos que se pueda mandar a las familias, así como otras orientaciones que se consideren oportunas.
- Realizar una reunión informativa o actividad de convivencia con las familias (preferentemente en el primer trimestre) donde realizar explicaciones oportunas, como:
    - Personalizar la lista de ropa y material personal de acampadas.
    - Realizar la mochila conjuntamente con la Colonia para que conozcan dónde llevan las cosas.
    - Marcar todas sus pertenencias, como mínimo, con nombre, apellidos (y sección en caso de actividad de grupo) con rotulador indeleble.
    - Establecer las pautas de uso y participación del grupo de mensajería.
- Dar indicaciones de comidas apropiadas para acampadas o enseñar el menú del campamento para que puedan introducir esas comidas desde casa.
- Adaptar comidas o postres proporcionándoles la mitad de una manzana en lugar de la pieza entera que se llevaría un esculta.
- Publicar las fotografías o compartirlas una vez haya acabado la actividad para un cribado de las fotos adecuadas.

- Proporcionar espacios para intercambiar información con las familias al final de las actividades o incluso crear actividades de convivencia.
- Empezar por realizar una actividad de noche en el local o, en su defecto, acampadas de una noche en un albergue cercano a la ciudad de origen.
- A un castor o a una castora que se incorpora en el tercer trimestre, siendo su primera pernocta fuera de casa, no se le debe invitar a asistir al campamento de verano.

3.8.2. La delgada línea roja

En este apartado se van a definir indicaciones para evitar actuaciones erróneas del conjunto de scouters de la sección. Todas estas actuaciones tienen en cuenta la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia.

- Se debe tener en cuenta que la edad no va asociada a la madurez o la responsabilidad. Por lo tanto, no siempre es apropiado que el equipo de scouters empiece su etapa como responsables en la Colonia. Se debe atender a sus capacidades y habilidades con las distintas edades educativas.
- Debe cuidarse la igualdad entre quienes integran la Colonia. No puede haber diferencias de trato porque haya componentes de la Colonia que demanden más atención o tengan más necesidades que otros.
- Se debe exigir a quienes integran la Colonia de manera acorde con sus edades y sus capacidades. No se debe denigrar o ridiculizar a ningún castor o castora porque no sea capaz de realizar alguna actividad.
- Los Grandes Castores deben estar en plenas condiciones y capacidades para atender a quienes integran la Colonia. Si no fuera así, se deberían tomar medidas para que los comportamientos del equipo responsable no supongan un riesgo para la Colonia. En ocasiones, puede ser necesario apartar al equipo de scouters de su labor educativa si no pueden hacerse cargo de las labores que se precisan en la sección.
- La infancia no debe permanecer sola en los tiempos de actividad o de descanso en los que los Grandes Castores son responsables de ellas y ellos.
- No se deben forzar las progresiones personales de la infancia. Se deben acompañar las evaluaciones, pero no condicionar las decisiones de elección de objetivos que se quieren conseguir.
- No se puede condicionar la metodología scout a las opiniones del equipo de scouters y a su interpretación. Se debe recordar el compromiso a quienes integran la Asociación para un buen desarrollo de la pedagogía scout, cuyo método está diseñado y probado.
- No se debe utilizar el poder del equipo de scouters como líder o responsable del grupo para adoctrinar el pensamiento de quienes integran la Colonia. Por eso, se debe valorar el contenido que se utiliza para trabajar con ellas y ellos (noticias, películas, opiniones partidistas o religiosas, participación en actos o actividades con una inclinación no decidida por la infancia).
- El equipo de scouters no debe escoger sección de tal forma que siempre acompañen a una generación de castores y castoras de forma consecutiva en cada una de las etapas.

- Para ser más concretos y según se establece en nuestra Política de Buen Trato, no se debe ejercer ningún tipo de abuso o violencia:
  - Física: cualquier agresión física que ponga en riesgo la integridad de la niña o el niño.
  - Psicológica: se produce cuando se dan ataques verbales contra la infancia, por ejemplo, riñas constantes, o se actúa ignorándola o aislándola.
  - Sexual: el abuso sexual comprende cualquier actividad sexual hacia la infancia, sea con contacto o sin contacto (exposición a material pornográfico, relaciones sexuales, tocamientos, etc.).
  - Negligencia: la infancia sufre abandono cuando no se le aporta comida, refugio, afecto, educación o atención médica.

4. PAUTAS ESPECÍFICAS DE PROGRAMACIÓN PARTICIPATIVA

Diseñar la programación en el marco del Escultismo es una oportunidad para construir procesos educativos verdaderamente participativos. Lejos de ser una tarea exclusiva del equipo de scouters, se trata de integrar activamente a quienes son protagonistas de su propio aprendizaje.

Tal como propone el Método Scout, el aprendizaje significativo se alcanza a través de la experiencia directa y el compromiso real.

Se presentan una serie de recursos y referencias prácticas que pueden servir de apoyo al equipo de scouters en el desarrollo de una programación participativa, coherente con el método y que pueda adaptarse a las realidades de cada grupo y castor o castora. El desarrollo de este apartado se recoge en el documento complementario "Pautas específicas de programación participativa" (documento complementario referenciado en esta guía, no se incluye en este archivo).

5. DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA Y REFERENCIAS

- "Pautas específicas de programación participativa" (documento complementario referenciado en esta guía, no se incluye en este archivo).
- Recurso en línea: https://www.scout.es/wp-content/uploads/2016/06/CASTORES.pdf
- Recurso en línea: https://scout.es/actividades-para-hacer-con-tu-seccion/
- Recurso en línea: https://www.youtube.com/watch?v=SavQ3oMVGYg

Adicionalmente, se lanzó una encuesta que ha sido respondida por un total de 47 personas de un total de 13 OO.FF.; destacando la participación de Madrid, Andalucía y Murcia.