SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España

Guías Metodológicas
MANADA



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

MANADA

María Inés Lorenzo Rivas - ASDE Exploradores de Madrid
Irina García Padrón - ASDE Scouts-Exploradores de Canarias
Ruth Noemí Carrera Segura - ASDE Scouts-Exploradores de Canarias
Pedro Antonio Jódar Martínez - ASDE Exploradores de Murcia
Rocío Ceballos Aguilar - ASDE Scouts de Andalucía
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
Pablo Martínez Vázquez - ASDE Scouts de Galicia
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 MANADA 1
2. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO EVOLUTIVO EN LA MANADA 3
2.1. Área del desarrollo cognitivo 3
2.2. Área del desarrollo emocional 4
2.3. Área del desarrollo espiritual 5
2.4. Área del desarrollo físico 6
2.5. Área del desarrollo social 8
3. MÉTODO SCOUT EN LA MANADA 9
3.1. Educación en valores 10
3.1.1. El lema en la Manada 10
3.1.2. La ley en la Manada 11
3.1.3. La Promesa en la Manada 11
3.1.4. Las Máximas de Baloo 13
3.1.5. La Buena Acción Diaria en la Manada 15
3.2. Educación por la acción y la propia experiencia 16
3.2.1. La participación 16
3.2.2. Técnica de proyectos: la Cacería 20
3.2.3. Actividades propias 26
3.3. Marco simbólico 34
3.3.1. Símbolos propios 38
3.4. Programas progresivos y atrayentes basados en los centros de interés de sus participantes 43
3.4.1. La progresión personal 44
3.4.2. Elementos vinculados al trabajo de la progresión personal 47
3.4.3. Objetivos personales: Rastros 50
3.4.4. Evaluación de la progresión personal 54
3.5. Participación en la comunidad a través del compromiso y del servicio 56
3.6. Vida en pequeños grupos 61
3.6.1. Organizadas en: Seisenas 61
3.6.2. Lugar de encuentro: el Cubil 62
3.6.3. Asunción paulatina de responsabilidades y autogestión. Los órganos de decisión y gestión: el Consejo de Roca 63
3.7. Vida en la naturaleza 64
3.8. Apoyo de adultos: el papel del equipo de scouters de la Manada 67
3.8.1. La relación con las familias 67
3.8.2. La delgada línea roja 68
4. PAUTAS ESPECÍFICAS DE PROGRAMACIÓN PARTICIPATIVA. 70
5. DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA Y REFERENCIAS 71

1. HISTORIA DE LA MANADA

La sección de Manada fue la segunda en aparecer dentro del Movimiento Scout, y aunque tiene una orientación pedagógica propia desde sus inicios, apoyada en un poderoso marco simbólico que la hace única, en sus orígenes guarda relación con la tropa scout, en cuanto a las razones por las que se puso en marcha.

En 1907 tiene lugar el primer campamento experimental realizado por Baden-Powell, en la isla de Brownsea. Tras el éxito de esta actividad, se publica por fascículos quincenales la obra Escultismo para muchachos.

El éxito de esta publicación provoca que surjan las primeras patrullas, y Baden-Powell pone en marcha la organización scout. Rápidamente comienzan a aparecer scouts en todo el país y rápidamente se expanden por otras naciones.

Las personas scouts originalmente tenían 12 años en adelante. Muchos de sus hermanos y hermanas veían cómo estos partían a sus reuniones y en muchas ocasiones querían hacer lo mismo, no pudiéndose incorporar a las patrullas por su corta edad.

En algunas tropas scouts se realizan de forma experimental niños de edad inferior a la oficial bajo la denominación de junior scouts. Pronto Baden-Powell percibe este hecho y comienza a pensar qué opción podría darse a estos niños. Ya en 1914 aparecen en la Gaceta de la Oficina Central de los scouts diferentes referencias y propuestas destinadas a la futura sección. Ese mismo año se puede encontrar un folleto sobre la Manada, que incluía una fórmula para su Promesa, pero que carecía de otros aspectos fundamentales, relacionados con progresión, Ley, Lema, etc.

Para el diseño de los contenidos y la metodología de la Manada, Baden-Powell utiliza la obra del famoso escritor británico Rudyard Kipling: El de las Tierras Vírgenes, que narra diversas historias cuyo eje central son las aventuras de Mowgli, un niño humano adoptado por una manada de lobos, que aprende a vivir comunicándose con los animales y respetando la Ley de la Selva.

Kipling era amigo personal de Baden-Powell y estuvo de acuerdo con éste en que se usara en su relato para establecer un marco simbólico para esta sección en la que el equipo de scouters tomaría el nombre de animales de referencia del libro.

Se hace una mención especial a la labor de Vera Charlesworth Barclay, figura pionera en la puesta en marcha de las actividades de la Manada ya desde 1915. Aunque ingresó en el Escultismo en 1912, trabajando como jefa de tropa scout, pronto comenzó a desarrollar actividades con edades más tempranas. Fue la primera Akela de la que hay constancia, y fue una figura clave y fundamental en el inicio de la sección, fundando la primera manada cerca de Londres. Por su gran servicio al Escultismo, recibió el Lobo de Plata, máxima condecoración scout.

Será ya en 1916 cuando se produzca una reunión de responsables de la sección, en la que quedarán fijadas importantes líneas sobre el funcionamiento de la sección, que serán presentadas como una propuesta metodológica completa, por lo que se toma esta fecha como inicio oficial de la Manada.

Esta nueva sección se extenderá con rapidez. En 1917 ya había más de 30 000 lobatos o lobatas en Gran Bretaña. A España llegó en 1922 de la mano de Juan Antonio Dimas (Jefe de la Tropa de Madrid).

Una pincelada histórica: La Insignia de Akela

Los inicios de la formación de scouters de Manada comenzaron en 1921, con la realización del primer curso de formación de Líderes de la Manada. En esos momentos para diferenciar la formación de la Sección Scout y de la Manada, se creó "la Insignia de Akela", en vez de dar un cordón de cuero con una cuenta de madera, se entregaba un cordón de cuero con una réplica de un colmillo de lobo. Esta Insignia de Akela se llegó a ampliar a dos colmillos para aquellas Akelas que habían participado como formadoras en cursos de capacitación.



Insignia de Akela

Sin embargo, en 1926 se unificó el formato de la Insignia de Madera siendo la misma para Manada y Tropa, aunque se siguió con la nomenclatura de Insignia de Akela para la Manada. Al ser todas las insignias de madera iguales se añadió una cuenta del color de la sección en la que se realizaba la formación siendo para Manada una cuenta amarilla y para Tropa una cuenta verde (y en 1927 se introdujo una cuenta roja para el Clan). Pero esta medida no fue recibida de buen agrado, y finalmente, en 1928 se unificó el reconocimiento de la formación de Insignia de Madera siendo el mismo para todas las personas líderes.

2. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO EVOLUTIVO EN LA MANADA

En este apartado se abordan las características evolutivas de la Manada. Para ello se agrupan en cinco áreas del 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.

Conviene 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 del 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 del cuerpo con el mismo), y las funciones ejecutivas (planificación, organización, juicio, toma de decisiones, resolución de problemas, empatía).

a. Características

En esta etapa la retención y el recuerdo se dan dentro de la actividad y dependen de dónde prestan su atención y lo que les produjo impresión. Además, la retentiva de objetos o palabras depende de cuán activamente se relacionen.

Su atención refleja sus intereses, con respecto a los objetos de su alrededor y a las acciones realizadas con ellas y ellos. Su capacidad para ocuparse de una misma cosa por tiempo prolongado aumenta progresivamente, aunque aún se ve limitada. Amplían de forma significativa su capacidad de atención selectiva (poder centrarse en una tarea que requiera concentración sin distraerse por lo que ocurre alrededor).

Utilizan nuevas formas de lenguaje desvinculadas de la representación de objetos concretos y reales y aproximadas a la representación de situaciones posibles y abstractas. Tienen un razonamiento verbal más desarrollado que en edades más tempranas.

Los sentidos están completamente desarrollados en esta etapa; sin embargo, la mayor parte del desarrollo socioeducativo lo realizan a través de la vista. Asimismo, resulta frecuente detectar o diagnosticar alteraciones en este campo. Tienen mucha curiosidad por el mundo que les rodea y que perciben a través de cada uno de los sentidos.

Su creatividad e imaginación les sirven para completar y sustituir las cosas, situaciones y acontecimientos reales por representaciones y para construir nuevas imágenes materialmente. Ambas están involucradas con el resto de los procesos cognitivos y se vuelven más estructuradas y organizadas, a medida que se acumulan experiencias y que lenguaje y pensamiento se vuelven más complejos.

El procesamiento de la información y el aprendizaje se hacen más eficiente a través de la automatización, por la cual, las actividades mentales habituales y bien ensayadas, se convierten en rutinarias y automáticas. Además, muestran mucho interés por aprender y dar explicación a los sucesos.

Se produce una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y comienza el desarrollo del pensamiento lógico concreto (descripción de los hechos y los objetos tangibles), permitiéndoles generar conceptos universales sobre fenómenos particulares y categorizarlos de una manera lógica. Pueden razonar, pero sobre cosas concretas que son reales. Por tanto, sólo pueden concebir como soluciones de un problema aquellas que parten de una situación específica y real, sin pensar en las posibles causas. También comienza la capacidad de reversibilidad, esto es, retroceder con el pensamiento y relacionar hechos y fenómenos observados con anterioridad con hechos presentes.

b. Estrategias prácticas

- Utilizar estrategias de almacenamiento, como la organización (agrupar la información para recordarla con mayor facilidad). Ej: clasificar las láminas "por sitios". Solo a partir de los 10-11 años usan espontánea y sistemáticamente esta estrategia. Y también, la estrategia de repetición (reiterar la información a recordar). La importancia aquí no es tanto la frecuencia de la repetición sino el estilo de la misma. Su frecuencia de uso es notable entre los 5 y los 10 años.
- Emplear estrategias de recuperación, es decir, pensar en datos relacionados con lo que se quiere recordar, o bien, intentar crear una imagen mental de ello.
- Leer y contar cuentos para trabajar la adquisición de vocabulario, y potenciar su capacidad creativa e imaginativa.
- Presentar de manera no lingüística el material: usar imágenes como fórmula agradable de captación de atención y retención.
- Fomentar que vean, oigan y toquen; mientras más cosas conozcan y vivan, más activamente trabajará su imaginación. Potenciar su curiosidad por el mundo que les rodea, alentando a la "investigación".
- Pedir que resuman los juegos o actividades para trabajar hacia el pensamiento abstracto; resumir requiere sustituir, eliminar y retener conocimientos mientras se analiza información.
- Utilizar el juego como herramienta, posibilita emplear el ingenio y la inventiva, para mejorar la verbalización, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la concentración, la imaginación, la curiosidad, la resolución de problemas, etc. Sirve para estimular, por su carácter lúdico y motivador.
- Practicar el juego simbólico, que es particularmente importante pues trabaja 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.
- Incorporar canciones para ampliar vocabulario, capacidad de construir frases rimadas, ejercitar la parte simbólica.

2.2. Área del desarrollo emocional

Abarca el proceso en el que van construyendo su conocimiento intrapersonal, su autoestima y autoconfianza, además de la forma en la que se relaciona 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

Empiezan a comprender que se pueden tener emociones simultáneas de signo contrario sobre diferentes aspectos de una misma situación (por ejemplo: estoy triste porque se acaba el cole y no veo a mis amigas, pero contenta porque empiezan las vacaciones). Además, toman conciencia de que un estado emocional interno no tiene por qué corresponderse con una manifestación emocional externa.

Toman conciencia sobre cómo se comunican las emociones. Comienzan a desarrollar la capacidad para identificar y comprender las emociones de otras personas. Es por ello que son capaces ya de empatizar con las experiencias emocionales de otras personas.

Así mismo, ya tienen las habilidades necesarias para expresar verbalmente las emociones de forma apropiada a los usos de la cultura en la que vive.

Muestran capacidad para enfrentarse de forma adaptativa a las emociones aversivas y a las circunstancias estresantes, así como capacidad para la autosuficiencia emocional.

b. Estrategias prácticas

- Partir de las experiencias emocionales en los diferentes contextos en los que se desenvuelven.
- Poner ejemplos que les ayuden a gestionar los conflictos y las emociones que surjan de ellas y ellos.
- Propiciar un espacio de diálogo, donde puedan plantearse preguntas y razonamientos que favorezcan espacios en los que dar voz a sus sentimientos y pensamientos.
- Trabajar la empatía para que sean conscientes de las realidades ajenas.
- Estimular la motivación, de manera que entiendan que los fracasos son oportunidades de aprendizaje.
- Desarrollar la escucha activa, de manera que atiendan no solo al lenguaje verbal, sino al lenguaje no verbal y las emociones de sus interlocutores.

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 del desarrollo 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 conocimiento y adquisición de un conjunto de valores y una moralidad y ética propias comienza a formarse en esta edad. Es durante esta etapa cuando pasan de una moral heterónoma (de las personas adultas que les rodean) a una moralidad autónoma.

Por lo general, será a partir de los 10 años cuando hagan ese cambio de un tipo de moral al otro. Antes de esta edad, su conducta vendrá marcada por sus relaciones interpersonales; entenderán como buena conducta aquella que su entorno apruebe.

A partir de este momento, dejarán de atender al miedo al castigo o la búsqueda del premio, siendo sustituidos por la búsqueda del cumplimiento de las expectativas personales que esperan de cada cual.

Desarrollan el sentido moral, así comienzan a entender los motivos y consecuencias de sus acciones (por ejemplo, mejor diferenciación del bien y el mal). Esta comprensión se basa en las acciones cotidianas y valoran varias alternativas para la solución de los problemas. Comienzan la adopción de una actitud crítica basada en su experiencia.

Dan mayor valor y tienen mejor disposición ante las normas. Además, desarrollan el concepto de justicia a partir de las normas de los juegos o la obediencia a su familia.

En lo espiritual es la etapa de afiliación de la fe. Esto significa, que la persona busca actuar con otras personas en una comunidad y se identifican con la creencia del grupo. Se caracteriza por la pertenencia, participación, identificación con la autoridad de la comunidad y normas de ésta (esto es especialmente importante en lo relativo al juego), participación en el servicio, la historia es importante, se establece conjunto de valores creencias y actitudes.

b. Estrategias prácticas

- Apoyar en la toma de decisiones, aportándoles información, ofreciendo diversos puntos de vista y ayudando a ver las posibles consecuencias.
- Propiciar un clima moral basado en los valores que subyacen en la simbología específica y valores de la Manada.
- Impulsar su crecimiento como agente moral, es decir, una persona que tiene la capacidad de aprender, pensar, sentir, decidir y actuar por sí misma.
- Promover el desarrollo de relaciones de cooperación, ayuda y respeto mutuo, frente al excesivo individualismo y egocentrismo (Por ejemplo, el lema, en plural: "haremos lo mejor"; o la idea de la Manada como "la familia feliz").
- Incitar la reflexión moral en las conversaciones personales (realización de Promesa antes de un Consejo de la Roca).
- Evitar castigos o premios, favoreciendo el proceso de análisis y reflexión personal sobre las propias acciones y sus consecuencias.
- Potenciar el crecimiento en positivo (Por ejemplo: las Máximas de Baloo redactadas en positivo).

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 ésta. 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 presente las diferentes cuestiones de salud (física y mental) y movimiento que puedan afectarles.

a. Características

En relación a las capacidades físicas continua la evolución acorde con el crecimiento corporal. Así, el tamaño de su corazón es de un 70%-80% de su tamaño definitivo, lo que supone una mejora de la capacidad aeróbica (resistencia a baja intensidad). Muestran gran vitalidad y se sigue dando la falta de sensación de fatiga.

El desarrollo óseo y muscular, sin llegar a completarse definitivamente, provoca el aumento de los niveles de fuerza y velocidad. Sin embargo, la flexibilidad va en retroceso, especialmente ligada a sus hábitos posturales y conductas sedentarias.

Sus movimientos se vuelven más refinados y empieza a dominar su motricidad. Esto supone un aumento de la coordinación óculo-manual y óculo-pédica. Así como la mejora de las habilidades de lanzamiento, recepción, golpeo, carrera, etc.

Continúa el proceso de lateralización, reconociendo izquierda y derecha en otras personas. Y siguen avanzando en su orientación espacial.

Además, de la evolución de todos los patrones de movimientos globales, siguen mejorando la motricidad fina. Así, se verá cómo su escritura y dibujo cada vez son más detallados y con trazos más limpios.

Les atrae el carácter competitivo de los juegos, pero se tiene que prestar atención porque les cuesta llegar a acuerdos y colaborar con otras personas, como se observa en las características relacionadas con el área del desarrollo cognitivo, emocional y social.

b. Estrategias prácticas

- Comenzar a introducir juegos que tengan cada vez más normas y condicionantes. También juegos con un mayor componente técnico y táctico como los juegos predeportivos, inicialmente y pasando, poco a poco a los deportes.
- Realizar juegos y actividades de amplia duración, pero no muy exigentes físicamente. Prever el esfuerzo que suponen las actividades propuestas y gestionar el nivel de cansancio.
- Realizar actividades explosivas (que requieren fuerza) pero con pesos muy ligeros, como, por ejemplo: lanzamientos, golpeos, autocargas como saltos, zancadas, trepas, etc.
- Proponer juegos relacionados con la velocidad (juegos de persecución, pañuelo, etc.). También serán muy atractivos los juegos de velocidad de reacción (juego del calientamanos)
- Aumentar, en las rutas, ligeramente las distancias y comenzar a introducir algunas que impliquen un par de jornadas. Cuidar que la carga de las mochilas no sea excesiva (su comida y agua, ropa de abrigo y de cambio para el día siguiente).
- Realizar juegos de pistas o de orientación básicos. También, es interesante el diseño de mapas o croquis de sus espacios conocidos para mejorar su orientación.
- Introducir el uso supervisado de herramientas en actividades de campismo (picos, palas, etc.).
- Realizar talleres algo más complejos con cierta autonomía.
- Buscar el equilibrio entre la realización de juegos cooperativos y competitivos.

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 personalmente.

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

Comienza la etapa de transición entre la individualidad y la comunidad. Durante la etapa correspondiente entre los 8 y los 11 años de edad, aprenden la mayor parte de la conducta a través de la observación de modelos. Al observar a otras personas se hacen una idea de cómo se efectúan las conductas nuevas y, posteriormente, esa información sirve como guía de acción. Incluso es posible que se dé aprendizaje sin ejecución de la respuesta.

De este modo, cuando observan un modelo adquieren, sobre todo, representaciones simbólicas de las actividades representadas, que les sirven de guía para efectuar las acciones apropiadas, esto es lo que se denomina también aprendizaje vicario.

Procesos del aprendizaje vicario según Bandura (1982), el aprendizaje vicario está controlado por 4 procesos: atención, reproducción, retención y motivación. De este modo, adquieren la forma de ser de las personas adultas que le rodean, en un proceso denominado "Socialización Primaria". En este proceso de socialización primaria se produce la interiorización de normas y valores.

Comienzan a entender, aunque de manera progresiva, a su grupo de iguales como un contexto para participar. Produciéndose una inserción social que les facilita su lugar en el grupo y les convierte en parte del colectivo, en tanto que su conducta respete las normas de tolerancia y de convivencia.

En esta etapa comprenderán que en equipo pueden obtener mayores resultados y, con ello, comienzan a desarrollar el concepto de cooperación.

b. Estrategias prácticas

- Llevar a cabo acciones complejas como grandes juegos, cacerías… Es el momento idóneo para el desarrollo de roles funcionales, pues estos permiten tanto la satisfacción de sus intereses particulares, como el desarrollo de acciones que no serían posibles sin una colaboración global de toda la sección.
- Introducir pequeñas responsabilidades en las que estén vinculadas las personas de su entorno. Estas responsabilidades estarán orientadas a un bien común, como puede ser la buena acción, la organización de las tareas comunes o la preparación de actividades para el resto de la sección.
- Practicar la educación mediante el ejemplo. Es muy importante en estas edades donde el aprendizaje por imitación está muy presente, que el acompañamiento que desde sus scouters se realice, esté basado en criterios objetivos.

3. MÉTODO SCOUT EN LA MANADA

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 aprendizajes.

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.

Al adaptar el método se debe 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 en cada una de ellas, 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 las propias personas quienes toman la decisión de comprometerse. Será de interés entonces que sean personas 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 fueron 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 sólo un aprendizaje, sino una mayor participación. No una participación sólo 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 debe 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 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 Manada

El Lema es la concreción educativa del método más sencilla e identificativa adaptada a las características psicoevolutivas de la edad, que en el caso de la Manada identifica la importancia de iniciar en esta sección la capacidad de contribuir a la creación de un mundo mejor y su progresión mediante la adquisición de mejores hábitos. El lema es la concreción del compromiso diario de la Buena Acción. Es, además, un elemento versátil que les permite una adaptación individualizada. El Lema de la Manada es:

Haremos lo Mejor

a. Orientaciones para trabajar el Lema en la Manada

- Promover el desarrollo individual a través de juegos, talleres o en el propio cuidado del local o material.
- Promover la adquisición de buenos hábitos saludables ampliando los parámetros de éxito sin menoscabar los errores o las derrotas.

- Establecer metas colectivas que potencien las habilidades individuales con metas propias y constructivas.
- Valorar la importancia del constructivismo, avanzando hacia el bien común a través de hacer lo mejor de forma individual para alcanzar el objetivo común de construir un mundo mejor.
- Utilizar un lenguaje inclusivo y positivo.
- Promover el hábito del agradecimiento y refuerzo positivo.

b. Ejemplos prácticos para trabajar el Lema en la Manada

- El pasador o tocho de la Buena Acción. Promover la realización de una Buena Acción durante la actividad de la sección simbolizando mediante un pasador (o similar) que pase de una persona a otra, siendo la última quien lo disfruta entre reunión y reunión.
- Promover hábitos de vida saludable paulatinamente que rompan con muchos mitos infundados sobre alimentación, etc. (por ejemplo: fiestas con productos saludables y hechos por la propia Manada; sustituir caramelos o chuches por frutos secos o puntos para los refuerzos positivos…).

3.1.2. La ley en la Manada

La Ley en la Manada es parte del conjunto de valores para la sección para trabajar su compromiso. La Ley de la Manada es:

El lobato o la lobata escucha y obedece al Viejo Lobo y a la Vieja Loba y no sólo se escucha a sí mismo o misma.

a. Orientaciones para trabajar la Ley en la Manada

- Incorporar el valor del marco simbólico y el pensamiento abstracto en la interpretación de la Ley. En esta edad, comienzan a desarrollar el pensamiento abstracto, pudiendo extrapolar lo aprendido en la Ley de la Manada a su vida cotidiana.
- Propiciar los debates para que den su opinión, a esta edad empiezan a poder hacer interpretaciones subjetivas de la Ley, adaptándola a su entorno más cercano.
- Introducir aprendizajes para toda la vida, puesto que comienzan a entender su posición en un gran grupo, alejándose de posturas egocéntricas.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Ley en la Manada

- Trabajarla a través de role play o representaciones teatrales sencillas, donde se visualicen de manera sencilla diferentes perfiles.
- Se puede comenzar a trabajar dinámicas de grupo adaptadas a la edad.
- Trabajar la ley de la Manada a través de rastreos y juegos de pistas que permitan el trabajo colaborativo y la reflexión individual.

3.1.3. La Promesa en la Manada

La Promesa que se realiza en la Manada es una concreción del sistema educativo scout para una sección que tiene un marco simbólico y características propias; por lo tanto, el texto de la Promesa está adaptado para favorecer su entendimiento y ayuda a profundizar los valores que refleja. La Promesa en la Manada está inspirada en los valores de la Promesa Scout y como compromiso personal, se asume de manera libre y voluntaria.

La Promesa es un compromiso personal, que debe estar precedida por una intencionalidad de realizarla; debe, por lo tanto, tener claro que no está ligada a un momento concreto de la progresión personal, siendo independiente de ésta.

La Promesa engloba un compromiso hacia su propia persona, hacia sus creencias, hacia todas las personas que forman parte de su sección y hacia la sociedad en general; todos estos compromisos pueden extraerse del texto de la Promesa.

"Yo..... prometo hacer lo mejor por:
– ser amigo o amiga de todas las personas,
– (Ser amigo o amiga de Dios o cumplir con mis creencias),
– cumplir la Ley de la Manada y
– hacer cada día una buena acción."

a. Orientaciones para trabajar la Promesa en la Manada

- Animar y celebrar el acto de la Promesa como acto en el que participan todas las personas de la Manada; es por tanto un motivo de alegría y de importancia, y así debe transmitirse.
- Propiciar la participación de toda la Manada en la Promesa de cada persona, para así alcanzar el correcto desarrollo de la ceremonia.
- Crear el contexto adecuado para que puedan entender el compromiso que adquieren, por lo que es necesario que previamente se haya trabajado este aspecto, a través del Consejo de Roca u otros momentos.
- 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 debe realizar después de haber hecho el Consejo de Roca reflexionando sobre la importancia y significado de la Promesa, hablando de la Buena Acción, así como de las herramientas educativas de Las Máximas de Baloo, Ley y Lema de la Manada.
  - Cada persona 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 del equipo de Scouters 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, pues lo más importante es adaptarse al deseo de cada persona de realizar esta promesa, por lo que es importante no ponerle condicionantes que limiten la realización de la misma.
- En cuanto a quienes participan:
  - Es importante que durante las promesas estén presentes todas las personas de la Manada puesto que todas forman parte del Consejo de Roca, siendo quien realiza la ceremonia la verdadera persona protagonista de la misma.
  - Siempre que sea posible, debe hacerse partícipe a la familia (si puede, estando presente en el momento de la ceremonia, o trabajando con ella de forma previa).

- Realizar una labor previa con la Manada:
  - Trabajar previamente el compromiso personal que van adquirir para que comprendan y asimilen el paso que han decidido dar y sean conscientes de la responsabilidad que ese compromiso conlleva para su persona y la Manada.
  - Trabajar la Buena Acción, así como las Máximas de Baloo, Ley y Lema de la Manada.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Promesa en la Manada

- Manual de ceremonias de Extremadura
- Explorando lo invisible

3.1.4. Las Máximas de Baloo

Las Máximas de Baloo que, toman en Baloo el maestro de Mowgli para vivir en la Ley de la Selva según el marco simbólico de la Manada basado en el libro de R. Kipling, una de las herramientas educativas para la adquisición de los valores que les permitan vivir en armonía y continuar su progresión individual. Las seis Máximas de Baloo son:

El lobato o la lobata...

Piensa primero en las demás.
Tiene sus ojos y sus oídos bien abiertos.
Es limpio y ordenado o limpia y ordenada
Siempre está alegre
Dice la verdad, aunque le cueste.
Respeta las cosas y cuida la naturaleza.

Piensa primero en las demás	Valores relacionados con el trabajo en equipo (seisenas); con la convivencia; con el cuidado del grupo y la empatía. Destrezas relacionadas con la actuación sin esperar nada a cambio, resolución pacífica de conflictos, colaboración. Seguir trabajando la dinámica de compartir que ya se ha aprendido en la Colonia para hacer más sencilla la convivencia.
Tiene sus ojos y sus oídos bien abiertos	Valores relacionados con la apreciación del entorno (Naturaleza, entornos urbanos). Destrezas que permitan ser conscientes de las necesidades del resto del grupo para ayudarles en el día a día. Destrezas relacionadas con la observación, la escucha activa y proactiva y la respuesta a esta. (Prestar atención de verdad cuando otra persona habla, sin interrumpir y demostrando interés)
Es limpio y ordenado o limpia y ordenada	Valores relacionados con el orden, la limpieza, el cuidado de la higiene personal, el cuidado de los materiales y espacios. Valores relacionados con la apreciación de los bienes materiales que se tienen y cómo deben ser cuidados.

	Destrezas relacionadas con la elaboración de secuencias de actuación, siguiendo esquemas y pasos que permitan un mejor desarrollo de acciones.
Siempre está alegre	Valores como la resiliencia y la calma. Aceptación de las circunstancias y opciones sobre ellas. Destrezas que permitan conocer las emociones y los sentimientos que surgen de ellas. Destrezas que permitan el desarrollo del sentido del humor y un buen uso de técnicas de juego y de canciones para favorecer la alegría dentro del grupo.
Dice la verdad, aunque le cueste.	Valores que estén relacionados con la sinceridad, la lealtad y honestidad. Primeros pasos para desarrollar la comunicación asertiva conscientemente. Destrezas que permitan el desarrollo de la confianza en el grupo. Creación de espacios seguros donde sentir libertad, acompañamiento y respeto. Entender la necesidad de decir lo que es correcto, incluso si eso implica consecuencias no tan agradables, ser capaz de asumir errores sin culpar a otras personas ni esconderse.
Respeta las cosas y cuida la naturaleza.	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, trasladar la vida en la Selva o Consejo de Roca a un contexto más urbano en el que vive. Destrezas que se desarrollan con el conocimiento de técnicas scout y con la realización de los rastros, sintiéndose parte de la naturaleza y no algo apartado de ella.

a. Orientaciones para trabajar las Máximas de Baloo en la Manada

- Tener las Máximas presentes de forma visual en el cubil.
- Trabajar las Máximas de manera que puedan ejemplificarlas a través de su propia experiencia.
- Buscar referentes en el Libro de Las Tierras Vírgenes que reflejen la esencia de cada una de las Máximas.
- Favorecer que sean sus iguales quienes expliquen o resuelvan las dudas sobre las Máximas.
- Utilizar estrategias mnemotécnicas que faciliten el recuerdo de las Máximas (asociar cada Máxima a una parte del cuerpo, relacionarlas con un color, decirlas en el mismo orden, etc.).

b. Ejemplos prácticos para trabajar las Máximas de Baloo en la Manada

- Rally fotográfico realizando acciones que simbolicen cada Máxima de Baloo y después elegir entre toda la Manada las mejores y más representativas para exponerlas en el Cubil.
- Flor Roja en la que cada seisena debe hacer una breve representación de una Máxima de Baloo.
- Por seisenas, representar las Máximas con mímica y el resto debe adivinar cuál es.
- Realizar una yincana en la que cada prueba esté relacionada con una Máxima, con una relación y reflexión final.

3.1.5. La Buena Acción Diaria en la Manada

La Buena Acción es el deber diario que cada scout ha de realizar. En la adaptación para la Manada es importante que, en esta edad, se acostumbren a realizar acciones positivas para las demás personas sin esperar recompensa alguna por ello.

Se debe hacer entender que la Buena Acción, no es una acumulación de acciones sino una actitud en nuestras relaciones con los demás.

Muchas buenas acciones crean una huella que nunca se borra.

a. Orientaciones para trabajar la Buena Acción Diaria en la Manada

- Reforzar positivamente los comportamientos que conlleven la realización de la Buena Acción.
- Vincular la buena acción al lema de la Manada "Haremos lo mejor".
- Involucrar a las familias explicándoles en qué consiste la buena acción diaria para que lo refuercen fuera del ambiente scout.
- Potenciar su externalización mediante símbolos visibles (pudiendo ser propios del grupo o la sección siempre que no contradigan el marco simbólico).

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Buena Acción Diaria en la Manada

- Crear un pequeño libreto de cheques con buenas acciones que deben ir gastando.
- Cada vez que se haga una buena acción diaria escribirla en un papel e ir metiendo las de toda la Manada en un bote, para a final de ronda haya una prueba visual que represente sus acciones.
- Realizar una cacería para que piensen formas de llevar a cabo el mayor número de buenas acciones.
- Realizar una salida por la ciudad en la que tengan que buscar alguna situación para realizar la buena acción diaria. De esta manera, se darán cuenta que se pueden hacer buenas acciones en cualquier momento y lugar, solo hay que prestar atención.
- Realizar el taller del muñeco de la buena acción.
- Hacer la rueda de la buena acción al finalizar cada reunión.

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 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 las personas 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 al grupo. Ser participante implica ser coagente, copartícipe, cooperante, coautor y corresponsable."

Dicho de una forma más sencilla, cuando hablamos de la participación nos referimos a inculcar la capacidad y la responsabilidad de ser parte actividad 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 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 la Manada 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 ser amigos y amigas. Si existe una buena relación, seremos más propensas o propensos a querer participar e implicarnos y nos sentiremos en 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. Cómo funcionan nuestras secciones, los proyectos, la progresión o la promesa. Enseñar a la Manada 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 la Manada. Así nos podremos asegurar que realmente tendrán un papel en el que se sientan cómodos o cómodas y seguir asegurando el querer participar.	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 propicien 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

podemos buscar la manera de que el trabajo no sea inútil.	Una vez definidos los roles, no podemos olvidar cuidar las comunicaciones dentro 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.	espacios participativos (ni metodológicos) y deberíamos repensarlos. Por supuesto, no deben existir sólo cuidando lo formal, lo que está "en el papel". Deben ser espacios de cuidado donde todo el mundo se sienta representado o representada, cómodo o cómoda y escuchado o escuchada. 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 ya 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 persona espectadora o ejecutante, sin que se 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 Manada esto debería ser así, a no ser que todas las personas sean muy muy nuevas, 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 de forma directa o indirecta les afecta.

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 habido un espacio común donde se decidiera este reparto y que esta 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 que quien participa 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 nuestra sección. Según la edad, la participación se aplicará de una manera diferente.

METAPARTICIPACIÓN

Consiste en que las 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 Cacería

La técnica de proyectos en esta sección se denomina Cacería, haciendo alusión a la forma de organizarse en la naturaleza las manadas de lobos a la hora de realizar la acción de cazar.

Esta técnica es una herramienta educativa basada en los pilares de la educación por la acción y que forma 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.

En la Manada se utiliza como necesidad de acción, búsqueda en unión del gran grupo (familia feliz) y como forma de trabajar la progresión personal.

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

Para evitar que la Manada pierda la atención sin haber completado la Cacería, es recomendable que la duración de toda no exceda de 2 meses.

3.2.2.1. Fases

Primera Fase: Idear

La primera fase de idear o soñar se podrá realizar con toda la Manada 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.

Si por cualquier circunstancia no son capaces de idear y proponer, se puede recurrir a cualquier actividad que estimule la imaginación, la creatividad o el interés por hacer algo (lluvia de ideas, lecturas, proyectar una película, un montaje audiovisual, etc... Utilizar la danza, la dramatización, algún canto del folklore popular, etc…

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 Manada.

Tercera Fase: Elegir

Una vez presentadas las ideas se elegirán, mediante diferentes herramientas () las que más les atraiga o coincida con su centro de interés.

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

En esta tercera fase, nuestro papel es claro: Centrar los intereses de la Manada. Valorar cada una de las propuestas. Asegurar una elección consensuada que asegure un aprendizaje democrático. Cuando esto no sea posible, recurrir a la elección de la Cacería mediante la votación democrática y aprobación por mayoría

En caso de no encontrar forma para encajar alguna idea, puede haber ideas que resulten difíciles de realizar por su complejidad o porque no hay manera de ajustarse a los objetivos pedagógicos planteados, no se adecúan a los fines del Escultismo. En estos casos conviene como Viejos Lobos hacer entender a la Manada de forma constructiva por qué no se podría llevar a cabo esa idea.

Cuarta Fase: Planificar

Consiste en planear lo que se va a hacer en cada momento de la Cacería. El equipo de Viejos Lobos tiene que acompañar a la Manada en el desarrollo de la idea elegida, ayudando a definir los objetivos educativos que quieren cumplir y seleccionar los contenidos educativos que van a trabajar.

Es importante recordar que el equipo de Viejos Lobos ayudará a la Manada a desarrollar la idea sin imponer su criterio. El papel debe ser de apoyo y ayuda sin quitar protagonismo a la Manada.

A fin de evitar pérdidas de interés, puede ser de utilidad que la Manada centre su atención en aquellas partes de la planificación que más le motiven.

Terminada la planificación, el equipo de Viejos Lobos se encargará de preparar todo lo que resulte necesario para la realización de la Cacería.

Quinta Fase: Realizar

En esta fase, la Manada llevará a cabo la actividad en la que también deberá participar como miembros del equipo de Viejos Lobos, que además observarán el desarrollo de la misma y ayudarán al desarrollo de la misma si fuese necesario.

En el papel de Viejos Lobos hay que prestar atención para enriquecer con nuevas aportaciones la actividad al igual que para ajustarlas o suprimirlas si fuese necesario, buscando la adaptación a la realidad del momento. Hay que animar constantemente a la Manada para que desarrolle las distintas actividades de la Cacería, haciéndola sentir que es importante para el éxito de la misma, animándola a superar las dificultades y alegrándose con sus éxitos

Sexta Fase: Evaluar

Terminada la realización de la Cacería, la Manada se reúne para hacer balance, evaluar lo realizado y decir posibles mejoras de todas las fases anteriores y esta misma planteando preguntas como: ¿cómo se realizó?, ¿qué se ha sacado en claro?, ¿cómo se puede mejorar?, ¿cuál ha sido nuestra actitud?, ¿qué se esperaba?, ¿cómo se ha encontrado?, y todas aquellas preguntas que permitan expresar libremente su estado de ánimo una vez terminada su Cacería.

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

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

Es importante que el equipo de Viejos Lobos haya revisado previamente su propia actuación y el desarrollo de la Cacería, que preparen la ambientación pertinente para facilitar una revisión adecuada. Desde el punto de vista de todo el proceso, la evaluación del equipo de Viejos Lobos 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 Manada.

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 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. 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 Cacería 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 Manada, es ella misma la que tiene que proponer la forma en la que va a celebrar la finalización de la Cacería.

	IDEAR	PRESENTAR	ELEGIR	PLANIFICAR	REALIZAR	EVALUAR	RECOPILAR	CELEBRAR
Definición	La Manada propone 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 Cacería.	Valorar mediante diferentes herramientas el desarrollo de la Cacería.	Recoger toda la información referente a la Cacería.	Realizar una actividad para poner en valor la finalización de la Cacería independientemente del resultado.
Pautas	Poner en valor aquellas ideas constructivas y educativas. Viejos Lobos no aportan ideas.	Dar importancia a todas las ideas. Facilitar la participación de toda la Manada. Usar esta fase como herramienta para trabajar la imaginación y creatividad.	Dar la posibilidad de llevar a cabo todas las ideas que sean posibles. Agrupar ideas por semejanzas.	Debe ser guiada. Plantearles preguntas 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 la Manada.	Acompañar y realizar las actividades junto a La Manada, prestando ayuda solo cuando la solicite. Adaptando la realización mientras se desarrolla y animando en todo momento.	Buscar que toda la Manada participe. Potenciar la evaluación desde un punto de vista constructivo.	Guardar los documentos generados. Tener presente esta fase durante toda la Cacería Disponer de material tangible que se pueda consultar a posteriori.	Consensuada. Puede ser preparada por el equipo de Viejos Lobos. Cualquier actividad que sirva para cerrar la Cacería.

Ejemplos	• Lluvia de ideas	• Carteles • Teatrillos • Panfletos	• Levantar la mano • Colocarte en la que más te guste	• Elaboración de plantillas. • Dibujar.		• Por colores. • Aplausómetro. • Post it	• Fichero de proyectos • Video • Album de fotos.	• Piscina • Cine • Bolera • Guateque • Ceremonias • Invitaciones

3.2.3. Actividades propias

En el "juego del Escultismo" debe primar, según nuestro Programa Educativo, una autoformación individual basada en acciones prácticas, que se desarrollen entorno 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 la siguiente tipología de actividades, ya que facilitarán el desarrollo individual, el alcance de objetivos y potenciarán las posibilidades propias de cada persona y de la propia sección.

En la Manada existe una serie de actividades histórica y metodológicamente implementadas, características de la ambientación propia de la sección e hiladas con su desarrollo, que permiten incorporar a la persona de la propia sección en el mundo de Las Tierras Vírgenes. Las actividades que se proponen son:

- La Flor Roja
- El cuento: Adaptación educativa de El Libro de las Tierras Vírgenes
- El juego
- Danzas y canciones
- Dramatizaciones
- Talleres

La Flor Roja

Flor Roja es como se llama al fuego en El Libro de las Tierras Vírgenes, y se llama así (...) porque en toda la selva no hay ser viviente que desee llamar al fuego por su nombre. Un miedo mortal se apodera de todas las fieras ante él, y para describir lo que tal pavor les causa inventan cien modos distintos. (...), que simboliza la victoria del orden, la paz y la armonía frente al miedo, la corrupción y el dolor expresado en la figura de Shere Khan para restablecer la convivencia en la Selva mediante el buen uso de una herramienta poderosa como explica Bagheera: (...) Dirígete de inmediato a las chozas de los hombres, allá en el valle y coge una parte de la Flor Roja que allí cultivan; con esto podrás contar en el momento oportuno con un apoyo más fuerte que yo, o que Baloo, o que el de los que bien te quieren en la Manada. ¡Anda! ¡Ve a buscar la Flor Roja! (...).

Es un Fuego de Campamento exclusivo de la Manada. Es una actividad nocturna en la que el fuego actúa como epicentro con el fin de mantener vivo como símbolo de su importancia y tributo de la victoria de la buena convivencia mediante el buen uso para la protección de la Manada de cualquier peligro en la selva, destacando sus beneficios como fuente de calor y luz en la oscuridad de la noche.

Consiste en celebrar una velada de actuaciones, canciones, danzas y juegos alrededor del fuego, en la que la Manada es la protagonista mientras los Viejos Lobos vigilan y velan porque no se apague el fuego con ayuda de sus scouters durante toda la noche hasta el amanecer que indica el inicio de un nuevo día eliminando los peligros y problemas existentes quemando en el fuego, al menos metafóricamente con la luz que ilumina ese nuevo día. Se recomienda que quien sea scouter se prevenga de un banco

de recursos lúdicos o se permita fluir la improvisación e imaginación, además de una preparación previa de actuaciones o similares.

No tiene nada que ver con la canción del mismo nombre, aunque está se puede cantar en dicha actividad.

Orientaciones:

- Se recomienda realizar en un campamento con pernocta preferiblemente en verano por su mayor duración y cierre de ronda.
- Se recomienda realizar hacia el final de campamento para hipotecar lo mínimo el conjunto del campamento.
- Es fundamental disponer de la mañana del día siguiente para recuperar las horas pendientes de sueño adaptándolas a cada persona, otorgándoles cierta libertad de acción.
- El fuego será sustituido por un elemento de calor y luz que no comprometa la legislación vigente.
- No se obliga a ninguna persona a permanecer despierta toda la noche proporcionando un espacio exclusivo y diferente al habitual de campamento para dormir.
- Escoger un espacio personalizado con el fin diferenciador de una actividad especial y más insólita en el conjunto del campamento y aislado del resto de campamento para no enturbiar su descanso.
- Ambientar de forma similar a las ceremonias, mucho mejor, pero hay que tener en cuenta que se necesita un pequeño escenario para las representaciones que se hayan preparado.
- Es una actividad preferentemente lúdica que puede incluir fases de celebración de algún proyecto, aunque se recomienda diferenciar; y no exenta de incorporar ceremonias (progresión…), reflexiones o incluso Consejos de Roca.
- Involucrar durante ese día (o días previos) en la ambientación del espacio a utilizar para la actividad o en la preparación de actuaciones o similares.
- Prepararse frente al frío previamente proporcionado mantas extra o similares.
- Cada una de las seisenas, etapas o grupos pueden hacer pequeñas representaciones o actuaciones. También puede participar el equipo de Viejos Lobos preparando sus propias actuaciones, dando así ejemplo y participando en este momento de reunión de la Manada.
- Puede dárseles alguna temática sobre la que trabajar para que también sirva como pequeña reflexión, o pueden haberse preparado los elementos de la obra en un taller previo (disfraces, sombras chinescas...).
- Proporcionar meriendas o picoteos más o menos saludables (partiendo de la excepcionalidad de la actividad), o incluso promover cenas, snacks al fuego.
- Destacar el rol de persona guardiana de la Flor Roja a quienes se mantengan en vela hasta el amanecer sin promover la competición.
- Dinamizar con danzas o canciones, uso de instrumentos (guitarras) por parte de scouters como ejemplo, o por quienes se animen o deseen poner en práctica sus talentos o habilidades.
- Posibilidad de cantar al principio o al final la canción de la Flor Roja.

Ejemplos:

- Uso de farolillos o similares, o en el mejor de los casos promover la realización de fuegos en zonas preparadas en interior como chimeneas o lugares exteriores acondicionados para ello previo permiso correspondiente como barbacoas de piedra.
- Noche en vivac o similar en el entorno de la actividad.
- Realizar snacks al fuego como bollos preñados, nubes de azúcar o cenas.
- Realizar una mención a las personas guardianas en el diploma de campamento o en algún detalle similar a mantener año tras año.
- Ir personalizando a la Manada del Grupo año tras año, documentando si es necesario en un documento vivo para no perder pequeñas tradiciones o simbología creada en tal especial momento.
- Escoger un espacio con una roca, árboles y otros elementos simbólicos, siempre lo más alejados del resto de campamento.
- Realizar actuaciones, representaciones o narraciones de la historia de la Flor Roja en El libro de las Tierras Vírgenes.
- Volver al campamento al amanecer como despertador del campamento mediante canciones, previa información del equipo de scouters al resto del Kraal.

El cuento

Cómo trabajar el Libro de las Tierras Vírgenes de una forma que sea comprensible.

El libro de ambientación de la Manada es "El libro de las Tierras Vírgenes", de Rudyard Kipling. Es un libro complejo si se considera su lectura para una persona de esta edad, pero enriquecido en recursos y valores.

De forma genérica, el recurso del cuento es idóneo al trabajar la imaginación y la creatividad mientras enseñan valores en un lenguaje sencillo y accesible que les permite una mejor compresión de la realidad que les rodea y permite el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Es importante diferenciar "El Libro de Selva" (cuenta la historia de Mowgli) de "El Libro de las Tierras Vïrgenes", que tiene un sentido mucho más amplio y enriquecedor para la Manada y sus participantes.

Podemos contar con recursos totalmente válidos para hacerlo más cercano ya que son mucho más reconocibles y cercanos, pero hay que evitar dar roles de esta interpretación (Disney) que no sean fieles a los que nuestro propio cuento indica.

Orientaciones:

- Tratar de evitar lecturas literales del libro, realizando adaptaciones de lenguaje o relacionar con imágenes o gesticulaciones.
- No realizar identificaciones literales, realizando lecturas profundas y contextualizadas por parte de scouters.
- Adaptar lenguaje y expresiones anacrónicas al momento presente, con fines pedagógicos sin maquillar en exceso la versión original.

- No confundir con la versión de Disney, y para darte cuenta de las diferencias te recomendamos la lectura comprensiva de El Libro de las Tierras Vírgenes.
- Se debe tener en cuenta que las adaptaciones de Disney a lo largo de la historia han sido modificadas y adaptadas específicamente para el público infantil.
- Referente en la preparación de actividades en la Manada para glosar y ambientar los objetivos o actividades a realizar.

Otros cuentos:

- Procurar cuentos o versiones con abundantes imágenes.
- Existencia de personajes sencillos y fácilmente identificables.
- Promover interpretaciones dinámicas y con variaciones de tono, por ejemplo, procurando la participación de un personaje por persona (involucrando a quien quiera).
- Evitar la narración directa, y en su caso realizar narraciones lineales.
- Finalizar a través de una conclusión o moraleja.
- Permite realizar las actividades más atractivas y motivantes.
- Facilitar la creación original de cuentos.

Ejemplos:

- Compromiso ambiental:
  - De cómo vino el miedo: la sequía y sus consecuencias
  - La selva invasora: la reforestación y las sucesiones ecológicas
  - La foca blanca: la protección del medio ambiente respeto a la naturaleza
- Compromiso con la salud:
  - De cómo vino el miedo: la muerte, el miedo y la vergüenza
  - Rikki-tikki-tavi: el bienestar físico y emocional, la seguridad, y el cuidado de uno mismo y de los demás
- Compromiso social:
  - Los hermanos de Mowgli: el sentimiento de pertenencia, las normas sociales, la lealtad y la cooperación
  - La caza de Kaa: la disciplina, la convivencia y el respeto a las normas sociales básicas
  - ¡Tigre!¡Tigre!: poner en valor las diferencias para una convivencia sana
  - Los perros jaros: la protección, la el duelo y el legado
  - El ankus del rey: la tolerancia, el respeto y el valor de la diferencia
  - Correteos primaverales: el orden y el valor de la diferencia, el espacio seguro en función de las características o habilidades de cada ser individual o colectividad
  - Rikki tikki tavi: la convivencia, la hermandad, la lealtad y la protección a los seres queridos
- Compromiso espiritual:
  - Los Hermanos de Mowgli: la aceptación e integración de nuevas personas
  - La caza con Kaa: superación de los miedos y crecimiento personal

- De cómo vino el miedo: reflexión sobre la moralidad de las acciones humanas en el pasado

Otros cuentos:

- Compromiso ambiental:
  - Con calma. 50 historias de la naturaleza (Rachel Williams): para conocer los elementos de la naturaleza y practicar la relajación.
  - OM. El niño salvaje (Mª Isabel Sanchez): los animales a través de las posturas del yoga
  - El último árbol (Mª Quintana Silva): Enseña a vivir en armonía con el entorno natural para que lo gris no invada nuestras vidas.
- Compromiso con la salud:
  - El monstruo de colores (Anna Llenas): trabaja las emociones y ayuda a diferenciarlas, también trabaja los colores.
  - Vacío (Anna Llenas): el autocuidado, autoconocimiento y las emociones especialmente en sentirse desagradable (tristeza…)
  - Alicia y el cerebro maravilloso (Nazareth Castellanos): conocimiento del cuerpo, especialmente de nuestro cerebro
  - Alicia y el corazón maravilloso (Nazareth Castellanos): conocimiento de nuestro cuerpo, especialmente de nuestro corazón, las emociones…
  - Topito terremoto (Anna Llenas): la hiperactividad desde el amor
  - Orejas de mariposa (Luisa Aguilar): trabaja autoestima, imaginación y espontaneidad.
  - El abrigo de Pupa (Elena Ferrandiz Rueda): cuenta una historia sobre los miedos que tiene una niña y lo escondida que vive bajo su abrigo para no enfrentar los miedos.
- Compromiso social:
  - Ráfaga (Laura Romero): para trabajar la convivencia saludable poniendo en valor las diferencias, trabajo de prejuicios y la tolerancia
  - Sombrerería mágica (Sonja Wimmer): de ser auténticos, respeto y tolerancia
  - El gran libro de los superpoderes (Rocío Bonilla, Susanna Isern)
  - El árbol generoso (Shel Silverstein): trabaja el valor de la entrega, de la generosidad, trabaja también el abuso hacia el resto, las relaciones tóxicas.
  - ¡Soy un dragón! (Thierry Robberecht, Philippe Goossens): Gestión de los enfados y la rabia, identificar cómo reacciona cada niño o niña a la frustración.
  - Rosa Caramelo (Adela Turín): Trabaja la importancia de no asociar colores u otros estereotipos al género.
  - Arturo y Clementina (Adela Turin): Habla del maltrato dentro de la pareja, del exceso de funciones de la mujer dentro del hogar, de la falta de Libertad.
  - Cuando un elefante se enamora (Davide Cali): habla de lo que se es capaz de hacer por amor a los otros.

- Compromiso espiritual:
  - Tranquilos y atentos como una rana (Eline Snel): para trabajar la meditación y la atención plena.
  - Respira (Inés Castel): la respiración consciente y la calma como ejercicios de autoconocimiento
  - Descubre el secreto para ser feliz (Nicola Edwards): mindfulness, atención plena y concentración
  - Los cinco desastres (Beatrice Alemagna): Trabaja las cualidades de las imperfecciones de cada uno. Disfrutar, valorar y ser capaz de valorar lo imperfecto de uno mismo y del resto y conseguir ser feliz.
  - Yo voy conmigo (Raquel Díaz Reguera): Enseña el valor de ser uno mismo y no ceder a lo que opinen o piensen los demás.
  - Sencillamente tú (Heinz Janisch): Habla de lo difícil que es decirles a las personas que las quieres.
  - La parte que falta (Shel Silverstein): habla de la búsqueda de ser querido y de buscar para encontrar lo que falta, lo que cuadra y finalmente Aceptarse dándose cuenta de que está en uno mismo.

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 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 ayuda 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 en edades de entre 6 y 8 años, estableciendo una base sólida para su aprendizaje futuro.

Orientaciones:

- 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 Manada durante los juegos e incorporarlas a los mismos, haciendo partícipe del juego y de la propia actividad a cada persona
- Valorar en cada juego la participación o no de scouters en el mismo, procurando siempre que sea posible por las características del juego la participación activa y ejemplificante.
- El juego no es una actividad "de relleno" en las programaciones de la Manada, debiendo estar debidamente planificados y programados, ya que son una herramienta más (y específica en este rango de edad) de desarrollo de la Manada

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 esta etapa de desarrollo, reciben 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:

- Promover una actitud por las ganas por cantar o bailar sin demasiada vergüenza o ridículo, apoyándose en el grupo.
- Enseñar previamente letra y ritmo por separado, apoyado de recursos visuales siempre que sea posible, pero sobre todo en la reproducción paulatina del equipo de scouters y repetición de la Manada.
- Enseñar la letra verso a verso, o estrofa en estrofa mediante la repetición.
- Utilizar coreografías sencillas y concisas.
- Uso de las danzas como elementos de distensión o desentumecimiento, pero debidamente planificada.
- Utilizar canciones o danzas scouts pero también otras canciones infantiles, populares, extranjeras o españolas, sin olvidarse de la posibilidad enriquecedora de crear sus propias canciones o danzas.
- Utilizar canciones o danzas con mayor expresividad que trasfondo poético.
- Aprovechar las danzas para favorecer la expresión emocional y sentimental sin juicio de la Manada.

Ejemplos:

- Algunos ejemplos se pueden encontrar en la sección "Danzas Scouts" de la Web de Exploradores de Castilla y León.
- Crear sus propias danzas o canciones con elementos del bosque o juegos de palabras.

Dramatizaciones

Son una forma de expresión corporal, de la voz, el espacio y el tiempo para expresar ideas, sentimientos, emociones o vivencias, que llevan experimentando a través de sus juegos y vivencias personales por su enorme correlación con el juego infantil y su relación con el mundo que lo rodea.

Orientaciones:

- Trabajar la comunicación y expresión verbal pero sobre todo la no verbal o corporal hacia el respeto y la tolerancia.
- Utilizar todos los recursos disponibles para las dramatizaciones permitiendo la libre expresividad y creación.
- Involucrar en todo el proceso creativo a la Manada: contenido, disfraces…
- Permitir la libre expresividad sin juicios.
- Dividir las obras en escenas cortas y sencillas con el esquema constante de planteamiento-nudo-desenlace.
- Utilizar obras cortas e identificables con la realidad de la Manada, evitando excesivos elementos abstractos.

Ejemplos:

- Sombras chinescas
- Marionetas y guiñoles
- Juegos de Roles

Talleres

Los talleres son un recurso adecuado actuando como medio de expresión, elemento de (auto)conocimiento y relación social. De igual manera, facilita el desarrollo de la creatividad, la libertad de expresión, la imaginación individual y colectiva, la disciplina y la capacidad de atención junto con la concentración, permitiendo a su vez acrecentar su motricidad, el trabajo en equipo cooperativo y las capacidades de comunicación y decisión.

Orientaciones:

- El equipo de scouters debe motivar a la Manada hacia estas actividades proporcionando instrucciones sencillas y escalonadas apoyando siempre que sea necesario pero permitiendo mayor libertad de expresión salvo en los casos concretos de manipulación de herramientas o accesorios que entrañen un riesgo.
- Introducir paulatinamente nuevas técnicas en el desarrollo de manualidades.
- Proporcionar espacio y manualidades en las que la Manada pueda desarrollar su creatividad y no de algo concreto y previamente pactado

- Presencia en el proceso creativo pero sobre todo en la creación de manualidades como elemento de evaluación o progresión.
- Informar previamente del proceso a seguir, materiales y sobre todo peligros a los existen.
- Disponer todos los materiales a necesitar en un espacio accesible manteniendo alejados otros materiales que solo molesten en este proceso presente, así como aquellos materiales que entrañen un riesgo o necesiten de una persona adulta para su manipulación o apoyo.
- Elaborar manualidades a partir de los centros de interés de la Manada.

Ejemplos:

- Taller de reciclaje (ej. cajas nido con tetrabricks)
- Disfraces o máscaras para las dramatizaciones.
- Primeras construcciones de campamento como lindes de parcelas o primeros talleres de nudos.
- Manualidades de psicomotricidad fina o gruesa.

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 enlazada 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 la Manada para su participación.

El fundador del Movimiento Scout eligió "El Libro de las Tierras Vírgenes", escrito por Rudyard Kipling y publicado en 1894, como marco simbólico pensando en los valores educativos que este libro tiene y para que la infancia los descubriese a través de la fantasía la realidad humana.

Con esta obra, la Manada se inspira para crear instituciones y elementos simbólicos que hacen más atrayente e interesante la vida en la Manada, y refuerza de forma positiva el carácter educativo de la sección. Además, en el libro todo está en función de la consecución del orden: los colectivos que aparecen tienden a la superación de las dificultades para la defensa del bien general, representado en la selva como lugar de subsistencia de todos ellos.

El libro cuenta la historia de Mowgli, un cachorro humano que es adoptado por una manada de lobos de la selva de Seeonee. La selva despierta en el niño el mundo de la fantasía, la aventura y el peligro, pero en este mundo el niño encuentra la confianza y la seguridad que necesita a través de los diferentes personajes que en él aparecen, los cuales están al servicio de la acción pedagógica que la Manada pretende: educar a Mowgli (representación del propio lobato) y que le van conduciendo a través de sus experiencias a superar las dificultades que la selva ofrece.

La Manada, que en el libro se organiza como una sociedad libre (conocida como Pueblo Libre) dentro de la selva, se constituye como una auténtica familia feliz para toda la Manada, en la que el ideal es un modelo de funcionamiento al que tender: la felicidad. De este modo, el modelo de organización interno de la "familia feliz" es el marco simbólico y también el funcional, siendo este el eje alrededor del cual debe funcionar el trabajo de la Manada y al que deben remitirse los Viejos Lobos.

La Manada está dirigida (no teniendo que ver con coordinar la sección educativa) por el viejo lobo gris Akela, que representa la experiencia, la fuerza, la justicia, los valores del pueblo libre y defiende la ley que rige la vida en las colinas de Seeonee la experiencia y la fuerza al tiempo que la justicia.

Por su importancia, también hay dos papeles fundamentales dentro de la Manada, que son los de Baloo y Bagheera. El oso Baloo enseñó a Mowgli las leyes de la Selva y todo lo relacionado con ella, y la pantera Bagheera que instruyó a Mowgli en los secretos de la Selva, a cazar y a seguir las pistas de las presas. Por tanto, siempre que sea posible, se deberán tener estos personajes como Viejos Lobos de la Manada, siendo Viejo Lobo cualquier scouter que esté activo en la sección. Todos los Viejos Lobos deben de tener un nombre que esté incluido en "El Libro de las Tierras Vírgenes" o en sus libros anexos.

Viejos Lobos y personajes del libro de las Tierras Vírgenes.

- MOWGLI: es el protagonista de la historia. Es un niño como los de la Manada, por lo que la identificación entre ambos es evidente. Las aventuras del niño-rana son las mismas que vivirá cada lobato o lobata y en las que los Viejos Lobos se basarán para que cada persona presente su propia visión de Mowgli, por lo que se descarta ese rol sobre una persona adulta como referente.

Viejos Lobos:

En la medida de lo posible, los nombres deben escogerse de acuerdo al comportamiento y forma de actuar de cada scouter, intentando que, en el caso de haber 4 scouters o menos, se siga el siguiente orden de asignación: Akela, Baloo, Bagheera, Kaa. Al ser estos los más relevantes para el desarrollo del marco simbólico, es necesario que sean scouters en activo y que tengan un compromiso alto con la sección. El resto de Viejos Lobos se elegirá según preferencia y similitud con el personaje.

- **AKELA**: es el viejo lobo gris, jefe de la Manada de Seeonee y el que más experiencia tiene en la Selva. Sus consejos son siempre buenos. Akela es uno de

los papeles más importantes de la Manada, pues es el jefe de la misma y es un referente para la Manada.

- **BALOO**: es el viejo oso pardo. Es el maestro de la ley, que ayuda a Mowgli y a los lobatos del pueblo libre a comprender la Ley de la Selva y es el único animal de otra especie que se le permite tomar parte en el consejo de Roca. Fue el defensor de Mowgli ante Akela. Segundo papel más importante. El nombre del personaje no es más que la palabra hindi que significa "oso" (bhalu)
- **BAGHEERA: es la gran pantera negra, astuta y sabia, que enseña a Mowgli los secretos de la Selva, a cazar y a seguir las pistas de las presas. Bagheera es el Viejo Lobo más cercano a los hombres ya que estuvo viviendo con ellos durante algún tiempo. Bagheera proviene del hindi बाघ - bagh: tigre.**
- **KAA**: A Mowgli en sus aventuras lo acompañaban no sólo Bagheera y Baloo, también Kaa, la vieja serpiente pitón con gran experiencia por su larga vida. Kaa es una amiga muy astuta, creativa, que enseña al niño-rana y sus hermanos lobatos y lobeznas a resolver los problemas prácticos que se les presentan en la vida. También apodada como Cabeza Chata por Mowgli.

PERSONAJES PRIMARIOS ADAPTABLES AL PERFIL DEL SCOUTER POR RELEVANCIA

- **RAKSHA**: es la mamá loba de Mowgli y de sus hermanos lobos, aunque la traducción de su nombre es "el diablo", por el carácter fuerte que muestra a la hora de tomar decisiones o cuando atacan a sus cachorros, del resto es tranquila, paciente, cariñosa y responsable.
- **HATHI**: Es el gran elefante, el animal más fuerte y viejo de la selva, que conserva sus tradiciones y conoce la historia de su creación y cómo Tha fue su creador. La memoria de lo acontecido en la selva es Hathi, por eso es el rey de ella. Representa la experiencia de los años.
- **HERMANO GRIS**: Uno de los cuatro hermanos lobos de Mowgli. Hermano Gris es el compañero inseparable de aventuras, nunca abandona a Mowgli, tanto en los buenos como en los malos tiempos. Representa la amistad y el espíritu de la Manada.
- **KOTICK**: La Foca Blanca. Tiene muchas virtudes, como la preocupación por los suyos, la educación que mostraba en el trato con los demás y lo buen nadador que llegó a ser, consiguiendo por esto un lugar sin peligros para su pueblo. Se destaca también su perseverancia en conseguir lo mejor para sus hermanos de sangre. Kotick es solidario, amigable, educado, buen atleta y perseverante.
- **RIKKI-TIKKI-TAVI**: La pequeña mangosta de cuerpo alargado, pelaje lustroso y mirada atenta. Es la amiga inquieta y valiente. En el cuento, se describe una gran inundación en la India que la arrastró hasta un jardín, donde la encontró Teddy, un niño que vivía solo con sus padres. A partir de ese momento se convierte en amiga inseparable del niño y de su familia. Demostró cuidar a quienes ama, incluso asumiendo serios riesgos.

PERSONAJES SECUNDARIOS ADAPTABLES AL PERFIL DEL SCOUTER POR RELEVANCIA

- **CHILL**: es uno de los milanos amigo de Mowgli, que cuida desde las alturas del orden y la limpieza de la selva. Es un gran mensajero.
- **WONTOLLA**: es un Lobo Solitario. Perdió a su familia y fue acogido en la Manada del Seeonee, en la cual vivieron grandes aventuras al lado de Mowgli y sus amigos.
- **DARZEE**: Pájaro tejedor que destaca por su faceta trabajadora. Aunque a veces es un poco despistado y no es capaz de tener dos ideas en la cabeza a la vez.
- **JACALA**: cocodrilo, guardián del río.
- **RANN**: Milano amigo de Mowgli, que avisó a Bagheera y Baloo cuando el primero fue secuestrado por los Bandarlog.
- **MAO**: Pavo Real. Presumido, vistoso, siempre alegre y le gustan las danzas. Hablaba con palabras bonitas de la selva.
- **FERAO**: Nombre del pájaro carpintero de color escarlata.
- **IKKI**: Erizo que lleva las noticias, pero es lento y las da al revés. Es limpio, presumido y muy quisquilloso.
- **MANG**: El murciélago. Amigo de Mowgli y vigía nocturno de la selva.
- **OO**: Tortuga muy lenta, pero a la vez muy buena.
- **RAMA**: Gran toro. Ayudó a Mowgli a dirigir la Manada de búfalos para atrapar a Shere Khan.
- **CHIKAY**: es el pequeño ratoncillo de la Manada que compartirá con la Manada todos sus juegos y aventuras.
- **THA**: el primer elefante de la selva. De él descendió Hathi y su familia, y es el creador de la selva.
- **FAONA**: loba que cuando Akela dirigía la Manada era quien indicaba las pistas a seguir. Madre de Fao.
- **FAO**: Lobo de la Manada del Seeonee. Hijo de Faona y sucesor de Akela

PERSONAJES NO ADAPTABLES AL PERFIL DEL SCOUTER

Personajes NO referentes, y que, por ende, no debe ostentar ninguna persona adulta que acompañe a la Manada en esta etapa (contrarios a lo planteado en el programa educativo referente a la sección)

- **SHERE-KHAN**, el tigre, cobarde y traicionero. No cumple la Ley de la Selva y quiere matar a Mowgli.
- **TABAQUI**, es el cotilla y cobarde de la Selva. Es el chacal que no tiene Ley ni familia. Ayuda a Shere-Khan por interés, pero huye al menor problema.
- **BANDAR-LOGS**: Son unos monos vagos, sucios y desordenados y no tienen ley.
- **MESSUA**: Es la humana que acoge a Mowgli después de volver de la selva. No es un miembro de la Manada ni de la Selva, queda fuera por tanto del marco simbólico y de su relevancia en el mismo.

Orientaciones para trabajar el libro de las tierras vírgenes:

Se debe destacar que usar animales en la selva, se pretende relacionar a la persona no sólo con su inconsciente personal, sino con los más importantes contenidos de su psiquismo, conceptualizados en la medida que es capaz de asimilarlos, presentados en

la forma que es capaz de conocerlos y de manejarlos, esto quiere decir, que cada animal va a tener una forma de comportarse que va a ayudar a interiorizar unas pautas de comportamiento acorde a lo que va aprendiendo sobre cada personaje.

El libro de las Tierras Vírgenes debe adaptarse, adaptar no es usar en su lugar El Libro de la Selva, sino elaborar una serie de aplicaciones o ayudas para que sea entendido. Se recomienda lo siguiente para poder usar el libro adecuadamente:

- Presentar a los personajes de una forma visual para que sean conscientes de quienes son. Hacer dibujos de ellos por el cubil o presentarlos en imágenes o teatrillo cada vez que se lea un capítulo del libro.
- Utilizar un lenguaje más sencillo que el que viene en el libro.
- Reinterpretar o adaptar aquellos capítulos que pueden resultar más agresivos y violentos.
- Hacer una reflexión cada vez que se lee un capítulo para conseguir que la Manada entienda el significado y los valores que se quieren trabajar en cada momento.
- Cada vez que se lea un nuevo capítulo se debe aludir a lo contado anteriormente para situar a la Manada dentro del contexto de la historia.
- Incluir parte de los capítulos del libro en ceremonias y pases de sección.

3.3.1. Símbolos propios

Color

Como viene recogido en "Explorando lo invisible", el color amarillo simboliza la semilla del Escultismo, el comienzo, el germinar de la existencia scout como modo de vida, a través de la grandeza y pequeñez de la naturaleza, la perfección de las cosas, la alegría, la música y las estrellas.

Por otro lado, el amarillo es el color del Sol que predomina en la selva, vital para crear un ambiente motivador en la Manada.

Saludo y seña

Este saludo está formado por la seña de la Manada y el apretón de mano izquierda. Para hacer la seña general de la sección consiste en doblar el antebrazo derecho hasta que la mano quede a la altura de la cabeza, con los dedos índice y corazón extendidos y separados en forma de "V", quedando el resto de los dedos de la mano doblados de tal forma que el pulgar sujete al anular y al meñique.

Este gesto simboliza las dos orejas de la cabeza del lobo, al igual que refuerza la existencia de dos partes: La Ley de la Manada y que el fuerte protege al débil (dedo pulgar sobre el corazón y el meñique).

Los Viejos Lobos, siempre que saluden a la Manada, pueden utilizar el mismo saludo que estos utilizan, ya que también forman parte.

Gran clamor

Es un grito de alegría que cada persona escucha dos veces en su vida como miembro de la Manada, al entrar a formar plenamente parte de la Manada tras recitar su Promesa y el día que abandona la Manada.

Para facilitar la visión de este acontecimiento, se establece una guía de cómo ponerlo en práctica llegado el momento tras realizar su promesa o al abandonar la Manada:

> La Manada formará un círculo dejando en el centro de él a la nueva persona integrante y procederán a hacer el grito de "El Gran Clamor".
>
> El resto de la Manada junto con los Viejos Lobos del círculo se ponen en cuclillas con el símbolo de la Manada en las dos manos, apoyando los dos dedos en el suelo. En ese momento, todo el mundo comienza con el cántico:
>
> ***¡Akeeela! ¡Haremos lo mejor!***
> **Una persona de la Manada se levanta saludando y grita*
> ***¡Sí, sí, sí!***
> **El resto se levanta saludando y gritando*
> ***¡Lo mejor, lo mejor, lo mejor!***
>
> Tras finalizar el grito la Manada volverá a su lugar en la formación junto a los Viejos Lobos.

Tótem

Es un símbolo de la Manada que consiste en un bordón de aproximadamente un metro y medio que sostiene la imagen de un lobo o de su cabeza y del que pueden colgar cintas de color con el nombre de los lobatos o las lobatas que han hecho su promesa y la fecha en la que la hicieron.

Su objetivo es lograr que los componentes de la Manada se identifiquen con un signo representativo y lleno de tradiciones, donde pueda comprobarse el valor de la misma, su progresión, constituyendo por tanto un estímulo, por lo que puede ser llevado por cualquier miembro de la Manada, y debe entenderse como una responsabilidad importante para la Manada y para la persona que lo porta

Canciones

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 DE LA FLOR ROJA

La Flor Roja nos alumbrará,
Manada danza en derredor,
Danzando lobos nuestra Ley cantad,
con el caer del sol.
Tú y yo somos hermanos,
y del mismo cubil.
Tu rastro va junto a mi rastro.
Mi caza es para ti.
Las lecciones de Baloo escuchad,
Manada danza en derredor.
Sabrosa caza así conseguirás,
con el caer del sol.
Tú y yo somos hermanos,
y del mismo cubil.
Mi caza es para ti.

HIMNO DEL LOBATO

Mowgli rana corre y salta,
con los lobos va a cazar,
valeroso por la jungla,
nada teme de Shere-Kan.
En la Roca del Consejo,
sabe hacer el Gran Clamor,
y ha aprendido a no hacer caso,
de los monos Bandarlog.
Como Akela le protege,
fue admitido en Seeonee,
y él a todos va enseñando,
poco a poco a sonreír.
Obedece al Viejo Lobo,
dice siempre la verdad,
siempre alegre, siempre a punto,
siempre ayuda a los demás

DESPEDIDA DE LA MANADA

Te vas de la Manada,
buscando un nuevo rastro,
que tengas buena caza,
adiós, hermano, adiós.
Con él está el Hermano Gris,
no le quiere dejar,
con él están los cuatro,
Baloo, Bagheera y Kaa.
Termina aquí tu rastro,
decídselo a la selva,
que tengas buena caza,
adiós, hermano, adiós.

DIME BALOO

Dime Baloo, ¿quién eres tú?
Yo voy a enseñarte que en la selva
hay una ley,
y que hay que obedecerla, Mowgli
cúmplela muy bien.
Yo seré tu amigo pero tienes que
aprender
y luego yo contigo por la selva
jugaré. Bagheera cuéntame, ¿qué
vamos a hacer?
hacer?
Yo voy a enseñarte con sigilo a cazar,
a oler en el aire cuando llega Shere-
Khan,
a ver en la noche llena de oscuridad,
a oír en el suelo el arrastrarse de
Kaa. La, la, lalá. La, la lalá.
La selva será tu mundo,
tu vida y tu hogar. (bis)

EN LA SELVA

La manada en la selva con Mowgli jugará,
respetando a los animales
y sabiendo el bosque cuidar.
Yo lobato, así lo digo, mi promesa he de guardar,
ayudando a la seisena, la Manada adelante sacar.
Baloo, Baloo, Baloo, Baloo, contigo quiero jugar (pará pará)
Baloo, Baloo, Baloo, Baloo, y tus máximas respetar.
En la roca del consejo la manda hoy estará (pará pará)
para lo bueno y lo malo y lo que haya de llegar, el lobato alegre vivirá.
Las seisenas blanca, roja, gris, naranja y marrón,
con sus máximas y promesas el futuro del Escultismo son.
Yo lobato, así lo digo, mi promesa he de guardar,
ayudando a la seisena, la Manada adelante sacar.
Baloo, Baloo, Baloo, Baloo, contigo quiero jugar (pará pará)
Baloo, Baloo, Baloo, Baloo, y tus máximas respetar.
En la roca del consejo la manda hoy estará (pará pará)
para lo bueno y lo malo y lo que haya de llegar, el lobato alegre vivirá.

3.4. Programas progresivos y atrayentes basados en los centros de interés de sus participantes

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 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 de la Sección en cuestión.

Para realizar esta programación atrayente y basada en centros de interés, se debe generar un entorno de confianza previamente, recordando que son personas con edades de entre 6 y 8 años y personas adultas, 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 de lo que quieren hacer o no, donde 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.

La Manada, sabe a qué le gusta jugar, qué actividades han sido sus favoritas y en cuáles podría mejorar. Aún quedan muchas por conocer, lo que no desmerece lo anterior, sino que, la 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 Manada antes de programar, no sólo 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 o 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.
- 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 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 de cada lobato o lobata) y **flexible**.

Desde esta perspectiva individualizada y personal, el equipo de scouters debe atender a los **centros de interés** de la sección 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 persona, 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 persona 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 pueda encontrarse cada persona.

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 Manada, 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 todas y cada una de las personas componentes 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 Manada y entendiendo que el rol de dinamización del equipo de scouters en este ámbito de la progresión es muy alto.

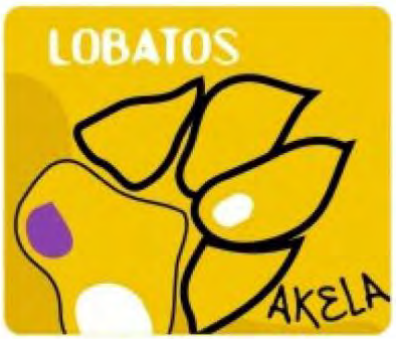
Etapas de progresión personal:

Las etapas de progresión personal representan el proceso natural de desarrollo y socialización de cada persona dentro de un grupo de iguales que es la sección. En cada una de ellas se plantearán una serie de objetivos de proceso, pautas y aprendizajes partiendo del nivel evolutivo de cada persona.

Estas etapas de progresión se vinculan con el propio marco simbólico de cada sección educativa, de manera que, la propia simbología sirva de hilo conductor del aprendizaje y evolución logrados por cada lobato o lobata. Las etapas quedan definidas de la siguiente forma:

La etapa de integración – Huella de Akela

El lobato o la lobata comienza su andadura en la Manada familiarizándose con el resto de lobatos o lobatas, los Viejos Lobos, el cubil, o la vida en la sección. En esta etapa es fundamental una buena acogida para que se sientan felices de pertenecer a la Manada y se creen lazos afectivos con el resto de las personas.



El inicio de esta etapa de integración se da con la llegada del nuevo lobato o lobata a la Manada, teniendo su paralelismo en el Libro de las Tierras Vírgenes en el momento en el que Mowgli es aceptado en la Manada. Este capítulo del libro se puede usar para crear una ceremonia que marque simbólicamente el inicio de la etapa a su llegada. En la imagen representativa de la etapa se identifica la huella de Akela.

Es por ello que es Akela quién les enseña los secretos de la Cacería en la Selva. "Akela te guiará por la selva enseñándote a ser un buen lobato o lobata. Con él la caza será un éxito. ¡BUENA CAZA!"

No se debe confundir con la promesa de la Manada y no tiene por qué ser en el mismo momento de celebración, pues la promesa es un compromiso personal que adquiere cada persona y la etapa de integración es una progresión en su evolución dentro de la Manada.

La etapa de participación – Huella de Baloo



Una vez se siente parte de la Manada, se aventura a tener una mayor implicación en la vida de la sección, de forma que comienza a conocer el funcionamiento y los procesos internos que se llevan a cabo en ella, siendo parte activa de los mismos. Es en este punto en el que comienza su andadura en la etapa de participación ya que es en esta donde va a desarrollarlos.

Se puede apreciar que quienes se encuentran comenzando esta etapa, ya se familiarizan con la simbología y los valores propios de la sección. Además, empiezan a tener una actitud más crítica con su entorno y a asumir responsabilidades tanto en su crecimiento personal cómo en su papel en la Manada. En esta etapa eligen su propio camino a través de los rastros (objetivos personales).

A nivel simbólico, es Baloo, el maestro de Mowgli, quien le enseña a cumplir la ley a través de sus máximas y, sobre todo, a conocer el lenguaje de la Selva para que pueda jugar en ella con el resto de la Manada.

La etapa de animación – Huella de Bagheera



La etapa de animación se caracteriza por la implicación de la persona en el proceso de dinamización de la Manada, poniendo en práctica las destrezas que ha ido adquiriendo en las etapas anteriores. También es importante que se sientan referentes del resto de miembros de la Manada.

El lobato o la lobata comienza a asumir una mayor iniciativa en la vida de la Manada con una actitud de servicio hacia el resto. Este servicio se caracterizará por la adquisición gradual de responsabilidades tanto en la organización de la Manada, como en ayudar a que sus acompañantes progresen.

Bagheera es el animal amigo de Mowgli que ha tenido más contacto con el ser humano, ya que estuvo viviendo con ellos. Por lo tanto, representa las habilidades que tienen que desarrollar para poder desenvolverse en la aldea de Messua.

Orientaciones para trabajar la progresión:

- Cualquier distintivo de etapa marca el inicio de la misma y nunca debe utilizarse como premio, debiendo ser un identificador del momento de desarrollo en el que se encuentra cada persona. El fin de una etapa es realmente el inicio de otra, como una parte de un todo que es el crecimiento y formación de forma continua.
- Cualquier ceremonia debe entenderse como una celebración y una fiesta tanto para quien la protagoniza, como para la Manada en general, festejando así el inicio y fin de cada etapa

- Es importante establecer un paralelismo de cada etapa con eventos o capítulos de "El Libro de las Tierras Vírgenes" para no perder la magia que implica el marco simbólico.
- Cada integrante debe entender cuáles son sus objetivos y líneas de trabajo para progresar de una etapa a otra.
- Es recomendable tener un espacio físico en nuestro Cubil donde se pueda representar su progresión. Por ejemplo, pasando su foto de un espacio a otro en una pared.
- Al dividir la Manada en seisenas para trabajar un nuevo contenido se debe intentar que haya igualdad de las diferentes etapas. De esta forma se potencia que quien esté en la huella de Akela se integre, la quien se encuentre en la huella de Baloo trabaje con autonomía y quien se sitúe en la huella de Bagheera ayude al resto de personas de la Manada.
- Es fundamental ir dando pequeñas responsabilidades a cada integrante en función de su etapa de progresión. De tal manera que, en la huella de Baloo se asuman tareas para el buen funcionamiento de la Manada y en la huella de Bagheera se asuman tareas de ayuda y apoyo al resto de personas de la Manada.
- Durante la cacería se debe potenciar actitudes y responsabilidades distintas en relación a su etapa de progresión. Esto es que, quien esté en la huella de Bagheera debe asumir un rol de liderazgo dentro del grupo.
- Hay que mantener un seguimiento periódico de las progresiones para adaptar las actividades. La evaluación de cada actividad debe incluir ítems relacionados con lo que se espera de cada persona en cada una de las distintas etapas.
- Durante el Consejo de Roca quienes lo deseen, podrán exponer la evaluación de la etapa en la que se encuentran y comunicar entonces su avance a la siguiente huella. El equipo de Viejos Lobos y el resto de la Manada podrá opinar al respecto, siempre manteniendo un clima positivo y de refuerzo, evitando la crítica recriminatoria. No se debe olvidar que es cada persona quien decide en qué etapa se encuentra según la guía de progresión que haya creado con la ayuda de sus scouters.

Ejemplos:

- Ceremonias individualizadas al inicio de cada etapa con un elevado simbolismo bien justificado pedagógicamente.
- Paneles, pinturas, etc. disponibles a la altura de las personas que forman la Manada en el cubil para su seguimiento personal de la progresión.
- Proporcionar turnos rotativos entre scouters para repartirse el seguimiento de las progresiones de la Manada 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 en el Programa Educativo, 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 cada lobato o lobata 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 en exclusiva de la Manada, pero donde se mantenga una relación de forma individual.
- Elementos específicos de la sección: todos los elementos muy específicos de la sección (lema, estructura de la sección) o que respondan a demandas básicas de la edad por proceso evolutivo.
- Objetivos personales (Rastros): elemento para individualizar y personalizar la progresión personal, donde cada persona (a través de herramientas y metodologías propias de la edad) pueda establecer metas personales a corto y medio plazo. Herramienta que se desarrolla en un apartado específico por la envergadura de su contenido.
- Marco simbólico y otras tradiciones de la sección: El Marco Simbólico debe estar presente en las distintas actividades scout, 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. Acorde al Marco simbólico también están las tradiciones de la sección que serán propias de cada grupo y que deben 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 Libro de las Tierras Vírgenes para presentar al rol de Viejos Lobos.
- Ir cambiando los componentes de los grupos o seisenas para que se relacionen con toda la Manada y no sólo participen con un mismo grupo.

Ejemplos:

- A la hora de presentar a sus nuevos acompañantes de la Manada, utilizar distintos juegos populares, pero utilizando los nombres como recurso: El pañuelo, pero en vez de con números, con los nombres de cada cual y sin poder repetir; El juego de los países, pero en vez de con nombres de países cada uno con su nombre, el

"pistolero". Además, se pueden incluir variantes en las que tengan que dar un dato suyo cuando los pillen, por ejemplo.

- Otra opción de presentación es que cada persona presente a otra persona de la Manada. Se pondrán por parejas para que hablen de lo que quieran y después tendrán que presentarse.
- Realizar teatralizaciones con los capítulos de El Libro de las tierras vírgenes en los que se presentan a los personajes del equipo de scouters.
- Juegos de pistas, yincanas, adivinanzas o mímica para la presentación de los personajes del equipo de Viejos Lobos.

Orientaciones para trabajar los COMPROMISOS EDUCATIVOS:

- Especificar los objetivos que se quieren alcanzar con cada actividad en función de la etapa de progresión en la que se encuentre la persona.
- Realizar actividades en las que la Manada realice diferentes tareas o roles dependiendo de su etapa de progresión.
- Las personas que se encuentren en huella de Bagheera pueden ser quienes propongan o diseñen la actividad para trabajar el objetivo que toque.

Ejemplos:

- Asignar a quienes tengan la huella de Bagheera responsabilidades en la gestión de los materiales de un taller.
- Que integrantes de la Manada preparen algunas partes de las actividades para que se las expliquen al resto, pudiendo ser por seisenas.
- Realizar un banco de recursos clasificando por temáticas que contenga juegos y dinámicas, que estén a su alcance y que puedan usar en tiempos libres.

Orientaciones para trabajar la autonomía personal:

- La Manada tiene que sentir que el cubil es su espacio y para ello deben participar en su decoración.
- Todos los materiales deben de estar ordenados por y para la Manada, de tal forma que sepan donde buscar y dónde guardar cada material que se necesite o utilice.
- Como integrantes de la Manada, deben ser partícipes y responsables en la limpieza del cubil.
- Incentivar que sean parte activa en la preparación de sus mochilas y no que sean solo las familias quienes lo hagan. Es muy importante que hayan metido las cosas en la mochila para que sepan lo que llevan o no y en qué parte se encuentra, pudiendo hacer actividades previas de preparación de dichas mochilas.
- Durante las excursiones, acampadas y campamentos se debe tener una rutina clara y precisa para que la Manada mantenga su higiene personal.
- La Manada debe ser partícipe y responsable de la preparación de los materiales de la sección antes de una salida.

Ejemplos:

- La decoración del cubil debe estar compuesta, principalmente, por elementos hechas por sus integrantes en ese momento: Una pared con la progresión personal y las fotos individuales, de tal manera que, vayan moviendo su foto a medida que van pasando de etapa.
- Utilizar soluciones de almacenaje a la altura de quienes son menores para que puedan acceder sin ayuda.
- Que la Manada sea la que organice los materiales en cajas con el nombre o una imagen de dicho material.
- Designar a varias personas como encargadas del material y de su orden y cuidado.
- Hacer seisenas para hacer turnos de limpieza en las que haya integrantes de la Manada en todas las etapas.
- En los campamentos, realizar turnos para las diferentes tareas (fregar, arreglar la tienda, servir la mesa, organizar el material, …) en los que haya personas de las diferentes etapas. Es importante remarcar a quienes estén en huella de Bagheera que es su responsabilidad ayudar al resto de la Manada.
- Elaborar un "Memory" con los objetivos que pueden desarrollar su autonomía personal (responsabilizarse de tareas, acciones, materiales; elecciones de acciones a desarrollar en su día a día de manera autónoma…) para que tenga visible el contenido a trabajar.

3.4.3. Objetivos personales: Rastros

Los objetivos personales pueden estar unidos a los rastros, pero no siempre se trabaja la progresión personal pues hay variedad de herramientas que permiten la elaboración de objetivos personales. Deben ser herramientas que ayuden a la Manada a entender qué es un objetivo.

Los rastros son un instrumento más que se puede utilizar para ampliar y mejorar la progresión personal, al tiempo que facilitan la labor de individualización que se pretende en el proceso educativo, favoreciendo el incremento de las potencialidades individuales.

Hay que tener en cuenta que los rastros deben ser utilizados como una herramienta de trabajo más, sin darle el mismo protagonismo que las especialidades en la Sección Scout.

Los rastros pretenden enseñar a la Manada herramientas para poder trabajar los cuatro compromisos educativos y para desenvolverse mejor en sus vidas,

El papel de los Viejos Lobos es el de asesorar y ofrecer alternativas variadas para la consecución de los distintos Rastros. Como punto de inicio, sería interesante realizar actividades que les sirvan para conocer cuáles son sus competencias individuales.

Los Rastros han de ser:

- **Abiertos** ya que el equipo de Viejos Lobos debe poder incluir nuevos Rastros en función de sus intereses o el análisis de la realidad de su sección o grupo. Por ejemplo, si un grupo scout ha decidido hacer un ejercicio de inclusión de un

número significativo de personas con discapacidad, el kraal podría crear un Rastro relacionado con la inclusión.

- **Flexible** porque los rastros deben estar adaptados a las necesidades y condiciones personales de cada integrante. Cada persona debe ser quien defina sus objetivos y los elementos en los que se va a fijar para identificar su consecución.
- **Realistas** ya que hay que 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 Manada y su entorno. De ahí que se deba trabajar como una competencia, como un aprendizaje global y significativo.

Sería interesante entregar algún tipo de reconocimiento por sus retos conseguidos, pudiendo ser este un elemento significativo de su rastro. A esa edad el reconocimiento público es sumamente motivador y estimulante, animando a aprender más.

Para introducir los Rastros dentro del marco simbólico se pueden vincular a personajes o hechos que suceden en El libro de las Tierras Vírgenes. Además, el mencionado distintivo de reconocimiento también debería estar ligado al marco simbólico.

La Manada mediante la realización de los rastros y su consecución descubrirán que son útiles para el resto de la sección, lo que favorecerá su autoformación. Son las propias personas quienes eligen los rastros que desean preparar y pueden haberse trabajado previamente en distintas actividades preparadas por el equipo de scouters durante la ronda, lo más recomendable es que se trabajen en acampadas de más de dos días, ya que además es poco aconsejable que se lleven cosas para preparar en casa, pues en muy pocos casos disponen de los recursos para poder estudiarlas por su cuenta y además son conocimientos que pueden ser adquiridos a lo largo de campamentos durante los tiempos libres y preguntando a sus Viejos Lobos.

A continuación, se expone una serie de ejemplos de Rastros con el que se intenta abarcar un amplio espectro educativo. Cada Kraal debe intentar generar un sistema de Rastros propio, adaptado a su realidad y que permita que la Manada desarrolle sus capacidades a través de desafíos elegidos y motivantes para la propia Manada.

- *Rastro de Ikki: Orden, limpieza e higiene personal.*
  - Es importante que comprendan que el aseo es importante para la salud y el bienestar ya que protege el cuerpo de gérmenes y enfermedades. Este proceso educativo se basa en la adquisición de rutinas diarias: lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes tres veces al día, ducharse diariamente...
  - Ikki es un puerco espín, representando una figura limpia, presumida y meticulosa.

Ejemplos de indicadores de evaluación:

  - Dejo los materiales de la Manada ordenados
  - Se cual es el lugar de cada cosa en el cubil

- Mantengo mi mochila ordenada en excursiones, acampadas y campamentos
- No pierdo mi ropa y materiales
- Me lavo las manos antes de comer sin necesidad de que los Viejos Lobos me lo recuerden
- Me lavo los dientes después de cada comida

- *Rastro de Hathi: Ciudadanía, Moralidad, Ética, Espiritualidad*
  - Con la educación para la ciudadanía, la moralidad y la ética se desarrollan valores para la vida en sociedad, pues son estos los que facilitan la relación con otras personas y aumentan el nivel de bienestar común.
  - Hathi conserva las tradiciones de la selva, conoce la historia de su creación y como Tha fue su creador. En los momentos de peligro para la jungla se convierte en juez para todos. Es el animal más fuerte de la selva y ningún otro se atreve a contradecir sus normas basadas en la tradición y en la aceptación de todos. Hathi representa el poder, fuerte en sentido legal, es la autoridad aceptada, no de forma consciente y determinada sino distante y difusa pero igualmente obligatoria.

"Shere-Khan sin atreverse a dar siquiera un gruñido, porque bien sabía lo que para nadie es cosa ignorada: que en último resultado el amo de la selva es Hathi"

El Libro de las Tierras Vírgenes. Rudyard Kipling

Ejemplos de indicadores de evaluación:

- No incumplo las normas que decide la Manada
- No hago trampas en los juegos y actividades
- Cruzo la calle solo por pasos de cebra y con semáforos en verde
- Evito interrumpir cuando otra persona habla y escucho lo que dice
- No arrojo basura a la calle
- Evito gritar y molestar a mis vecinos y el resto de las personas en plazas, restaurantes o la calle

- *Rastro del Hermano Gris: Trabajo en equipo, colaboración y ayuda.*
  - El trabajo en equipo desarrolla los vínculos y las habilidades sociales. También mejora la empatía, la solidaridad y la inteligencia emocional. Todo esto favorece una autoestima firme y sana.
  - Es el hermano de la camada de Mowgli. Muestra los valores de amistad y hermandad a Mowgli ya que en ningún momento le abandona.

"...siempre que necesites volver a la selva yo estaré esperando, cada noche, acostado en la frontera entre la aldea y tu casa…"

El Libro de las Tierras Vírgenes. Rudyard Kipling

Ejemplos de indicadores de evaluación:

- Apoyo y acompaño al resto de la Manada
- Presta atención a las necesidades del resto
- Promueve el trabajo en equipo
- Han sido capaces de solicitar ayuda y colaborar.

- *Rastro de la Peña de la Paz: Resolución de conflictos, convivencia, mediación.*
  - La mediación no es sólo una estrategia de resolución de conflictos, sino que conlleva una serie de valores y procedimientos que educan en la cultura de la Paz y consolidar formas de actuación y gestión de los conflictos participativas y democráticas.
  - Cuando el agua escasea en la selva, se prohíbe cazar, se evitan los conflictos, tienen que poner de su parte para el bien común.

> *"Y cuando Hathi, el elefante salvaje, cuya vida puede alcanzar cien años o más, vio que en el centro mismo de la corriente asomaba un largo, descarnado y azul banco de piedra completamente seco, comprendió que lo que tenía ante su vista era la Peña de la Paz, y entonces, de cuando en cuando, levantó la trampa y proclamó la Tregua del Agua."*
>
> *El Libro de las Tierras Vírgenes. Rudyard Kipling*

Ejemplos de indicadores de evaluación:

- Promueve que no existan conflictos
- Ayuda a solucionar los conflictos
- Ha existido un conflicto y ha mediado para resolverlo entre toda la Manada de manera unánime

- *Rastro de Bagheera: Hábitos de vida saludable (Alimentación, sueño, ejercicio físico o "estilo de vida activo", uso responsable TIC)*
  - Aprender a mantener unos buenos hábitos contribuirá a mantener su bienestar, a tener una actitud positiva; además, puede ayudar a mantener la autoestima y mejorar la autopercepción
  - Gracias a los hábitos que Baloo y Bagheera inculcan a Mowgli, este crece sano y fuerte, siendo así capaz de enfrentarse a todas las adversidades que encontrará.

"Cuando no estaba aprendiendo algo, se sentaba a tomar el sol o dormía; luego, a comer y a dormir de nuevo. Cuando sentía necesidad de lavarse o le molestaba el calor, íbase a nadar en las lagunas del bosque. Finalmente, cuando necesitaba miel -pues Baloo le había dicho que la miel con nueces era una comida tan delicada como la carne cruda-, trepaba a los árboles para buscarla, y esto último se lo enseñó Bagheera."

El Libro de las Tierras Vírgenes. Rudyard Kipling

Ejemplos de indicadores de evaluación:

- Tengo una dieta equilibrada que incluye fruta y verdura
- Hago ejercicio y practico deporte dos o tres veces por semana
- Cumplo con mis rutinas de sueño (hora de acostarse)
- Acuerdo con mi familia cuánto tiempo dedicarle a las TICs y lo cumplo

Como se ha explicado con anterioridad, se deja una serie de rastros sin desarrollar para que cada Kraal de Manada pueda poner nombre según aquellas cuestiones culturales o tradicionales que pueda albergar:

- *Rastro de _____: Técnicas Scouts*
  - Breve explicación de la importancia de educar en este aspecto.
  - Justificación en base al marco simbólico y breve extracto del Libro de las tierras Vírgenes

Ejemplos de indicadores de evaluación:

- *Rastro de _____: Creatividad. Indagación, investigación, interés por conocer, imaginación*
- *Rastro de _____: Educación Ambiental.*
- *Rastro de _____: Artística, expresión corporal y musical.*
- *Rastro de _____: Autonomía personal y autoconocimiento.*

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 Manada con el objetivo

de que tanto el equipo de scouters como la Manada, en común acuerdo, puedan valorar el nivel y calidad de la progresión alcanzada.

Los elementos que vienen en la tabla son los que el Kraal tendrá en cuenta para evaluar la progresión personal. Sin embargo, los objetivos de la Manada serán los marcados en las herramientas de progresión diseñadas por el equipo 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 también extrayendo las conclusiones necesarias, que lógicamente en la Manada contará con un apoyo muy alto de los Viejos Lobos. Quienes les proporcionarán las herramientas o dinámicas con indicadores claros y concisos. Así mismo, el papel de cada scouter es guiar y hacer reflexionar a cada infante sobre la situación en la que se encuentra, en lo que ha avanzado y en lo que no; y como no, supervisar que este trabajo de meditación se realice.

Para el seguimiento scouter, y sin que intervenga en la evaluación de la persona, 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 integrante**, 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, con las que, tanto sus iguales como equipo de scouters, pueden evaluar el avance personal de cada miembro.

Son, por tanto, un instrumento con el que cada cual 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, percibiendo como algo propio y no impuesto por su scouter; así mismo se evita las similitudes con cuadernos utilizados en el colegio sin perjuicio de que 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 y o bien los objetivos personales, adaptados a la persona de la forma más realista y consensuada contando con el apoyo de scouters y la familia.
- Trasladar los objetivos de forma clara y sencilla para su revisión, permitiendo ser reformulados en cualquier momento entre el lobato o la lobata y su scouter.
- Identificación de cada compromiso con elementos de la selva (marco simbólico) con relación y que se puedan desglosar en partes para identificar con los objetivos.

- Proporcionar libertad en su formato y uso, utilizando los rastros como otro elemento diferenciador. Procurando siempre que sea un formato sencillo, manejable de manera independiente y que permita ser un material vivo.
- Promover la participación individual de cada persona con libertad de expresión en cuanto al medio: dibujando; tomando la palabra, etc.
- Proporcionar recursos vistosos y sencillos en el cubil.
- Recopilar toda esta información por parte del equipo de scouters para realizar su seguimiento.
- Apoyo en las tecnologías de compartir información tipo Drive para recopilar todas las herramientas realizadas en cada ocasión.

Ejemplos:

- Elemento visual que permite guardar recuerdos de su aprendizaje dentro de la Manada
- Identificación compromiso de la salud con el agua del Río Waingunga cada objetivo grupal o personal son gotas de agua que emanan; o el compromiso ambiental como las Colinas de Seeonee con sus montañas como objetivo; o el compromiso social como el Cubil de Mowgli y los objetivos son cada uno del resto de lobos que viven en el cubil.

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.) 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 y o bien 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 sólo 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 puede particular 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, donde se ha de percibir su utilidad; que permita que la infancia y la juventud desarrollen una comprensión más profunda a nivel personal 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 a continuación se señalan algunas:

- Desarrolla el compromiso y la motivación.
- Fomenta el protagonismo activo, tanto de la infancia, adolescencia y 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 en base a 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 en cómo ésta 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.

La Manada es una pequeña familia que se organiza como sociedad libre dentro de la selva, lo que la convierte en una pequeña comunidad donde la implicación y participación de sus miembros es fundamental para el funcionamiento de ésta.

Cuando la participación es real, es habitual la aparición de los conflictos. En este sentido, han de aprender que no siempre van a salirse con la suya, que las decisiones hay que negociarlas, que los consensos no son fáciles de obtener, que en lo que afecta a la Manada habrá que acatar la opinión de la mayoría, y que ésta deberá ser respetada por la Manada.

De ahí que, esta convivencia en la Manada suponga un aprendizaje fundamental de participación, aportando con ello hábitos y actitudes valiosas para situaciones futuras.

a. Orientaciones para trabajar la participación de la comunidad a través del compromiso y del servicio en la Manada

- Diferenciar bien la "buena acción" puntual del servicio a la comunidad.
- Aprovechar herramientas como La Roca del Consejo, la Flor Roja y otros encuentros propios de la sección, y momentos de la ronda solar como campamentos o acampadas como espacios de participación.
- Aportar la información necesaria para que los y las integrantes puedan opinar y participar en la toma de decisiones.
- Asociar en la medida de los posible el servicio a temáticas de sus propios intereses, para captar y mantener su atención sobre ello.
- 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, El Libro de las Tierras Vírgenes.
- Vincular su servicio de forma significativa con el de las secciones mayores, de manera que éstas sirvan como ejemplo en el que querer reflejarse, pero sin quitar protagonismo e independencia al suyo propio.
- Emplear espacios significativos y de entorno natural.
- No tener como objeto abstracciones o realidades que estén fuera de su alcance, si no, cuestiones de su entorno más cercano, que es sobre el que tienen la información suficiente, lo que les facilitará poder opinar y actuar.
- Apoyar el servicio en la técnica del proyecto, para la consecución de cada uno de sus pasos.

- Concretar las acciones y delimitarlas bien en el tiempo (semanal y o bien trimestralmente), puesto que por su atención y motivación no podrán trabajar sobre grandes proyectos a largo plazo.
- Su necesidad de conocer los primeros resultados ya no es tan inmediata, por lo que se puede considerar la recopilación de los resultados en un tiempo no tan ipso facto (no mucho más extensible a un trimestre); siendo además muy conveniente hacerlos públicos.
- Conocer los objetivos del servicio, y que éstos sean concisos, claros y a corto-medio plazo (semanal y o bien trimestralmente).
- Presentar estos objetivos de manera llamativa para la captación de su atención y fácil comprensión y adquisición.
- Tener presente de forma permanente el servicio, bien a través de alguna imagen o símbolo significativo que plasmar en el cuaderno de caza o bien en algún lugar del cubil, de manera que sea fácil y accesible para recordarlo en cada ocasión.
- Asegurar que aquello de lo que se hable o se decida pueda tener efectos constatables.
- Garantizar que se tiene en cuenta la opinión de cada integrante, y que se sienten protagonistas de cada uno de los pasos llevados a cabo.
- Favorecer que el trabajo y el esfuerzo realizado sea tenido en cuenta y considerado para mejorar la realidad.
- Fomentar el debate y la reflexión sobre todo lo relacionado con las acciones realizadas en el servicio y también con respecto al compromiso.
- Motivar a la participación y el servicio de cada miembro de la Manada, y el de la propia Manada en su conjunto, de forma continua.
- Propiciar la participación de las familias en la medida de lo posible, ya sea dentro de servicios y actividades scouts, como 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 Manada

- Plantear servicios medioambientales tipo cuidado de un lugar natural (margen de un río, un parque, lugares de plantación de árboles, playas, riachuelos, etc), cuidado de animales (perreras, granjas, etc), plantación de un pequeño huerto, etc.
- Motivar a servicios dentro del propio grupo scout, entendido como responsabilidad: el cuidado de las plantas del local semanal, la limpieza semanal de alguna zona común, la creación de nuevas campañas de reciclaje, generar cartelería propia del grupo scout, etc.
- Emplear los espacios que les sean significativos, por ejemplo, su propio colegio, su barrio, el lugar de las reuniones, espacios de animales (granjas, perreras, etc.), playas referencia...
- Colaborar en el servicio de secciones mayores o del grupo de manera significativa, pero afianzando y señalando la individualidad de su propia acción. Ejemplo: cuando la Unidad acondicione un espacio natural, la Manada puede encargarse de la construcción de nidos de pájaros para ubicarlos por la zona.
- Aprovechar los espacios destinados al entorno natural (aulas de la naturaleza, talleres, reservas o parques naturales...) de los lugares donde se realicen los campamentos.

- Apoyar el desarrollo del servicio de la sección, usando las fases de la técnica del proyecto como herramienta, y recurriendo a ellas para su ubicación en el tiempo y pasos a seguir.
- Presentar los objetivos del servicio a través de un cuento, una metáfora, una canción, obra de teatro… de manera que les resulte llamativo y sean fáciles de interiorizar. Podría ser útil además que se haga planteando un problema inicial que debe ser resuelto.
- Fomentar en la medida de lo posible la comunicación directa puntual de la Manada con a quienes se dirige su acción. Ejemplo: en el caso de limpiar y o bien decorar un parque, por un lado, que quien esté a su cargo les hable orientando sobre cómo realizar la acción, agradeciendo lo que hacen y exponiendo los beneficios que tendrá su servicio; y por otro lado, hablar con la población de la zona para recibir un feedback de su servicio.
- Hacer ver el resultado de las acciones de servicio pasado un tiempo (semestralmente o en rondas posteriores, por ejemplo), recopilando fotos, contactando con las personas del lugar a través de videollamada, etc; y que esto además sirva de ejemplo y motivación para futuros servicios.
- 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... Esto servirá por un lado como satisfacción para la Manada, y por otro, como ejemplo en el que poder mirar la sección anterior, la Manada.
- Mostrar las actividades de Manada de años anteriores o de otros grupos scouts como ejemplo y modelo para motivar a la Manada, y valorar distintas posibilidades.
- Recomendar a las familias la realización conjunta de servicios de tipo medioambiental organizados por otras asociaciones u organismos, y también involucrarlas en servicios que se desarrollen por parte de la sección y del propio grupo scout.
- Utilizar los órganos de decisión y organización de la sección para potenciar la transmisión de ideas, opiniones, propuestas, sentimientos, etc. Es importante plantear la reflexión sobre la implicación, la participación y las emociones. Pueden ser fórmulas útiles:
    - Lanzar preguntas abiertas, conjuntas y o bien 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 Manada es…"

        - "Ya sabéis que la decisión es vuestra, así que haremos lo que decida la Manada al completo"
    - Reflexiones que inviten a valorar la participación e implicación:
        - "¿Creéis que hemos trabajado todos y todas de forma conjunta como una Manada?"
        - Análisis de cómo se han sentido:
        - "¿Os ha gustado realizar esto?"
        - "¿Os gusta saber que gracias a vuestro trabajo los pajaritos tengan un hogar?"
- Provocar que los servicios programados sean a partir de propuestas hechas por miembros de la Manada, presentando la acción por ejemplo a través de un cuento en el que se plantea un problema que hay que intentar resolver, y a partir de ahí proponer ideas que se vayan definiendo.

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, no solo deben trabajar individualmente, sino que tienen que 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 lo que, en cada una de las secciones educativas se articulan pequeñas subdivisiones para una labor educativa más eficaz.

3.6.1. Organizadas en: Seisenas

El tamaño adecuado de una Manada de lobatos es de 25 a 30 participantes, que se organizan en subgrupos organizativos que se establecen como seisenas para abordar tareas o actividades concretas con el fin de favorecer el proceso educativo.

El tamaño máximo de una seisena, como su propio nombre indica, no supera las 6 personas, y podrán jugar con un mayor grado de libertad respecto a la presencia constante de como mínimo una persona del equipo de scouters, según sea la tarea definida previamente.

El carácter organizativo de las seisenas juega un papel más importante si cabe, haciendo hincapié en su utilidad para fines puntuales y concretos, de tal manera que en cada momento que sea necesario la subdivisión para una más eficiente labor educativa se atienda a los criterios específicos en cada caso como puede ser la experiencia en la sección o el comportamiento de los participantes.

a. Orientaciones para trabajar en subgrupos:

- Partir de un carácter organizativo para fines concretos que favorezcan alimentar el clima de Familia Feliz, sin pisar otras metodologías.
- Configurar para promover la asunción de pequeñas responsabilidades en los proyectos (cacería) u otras actividades de la Manada.
- Promover la paridad de las agrupaciones.
- Agrupar por afinidades, habilidades o intereses comunes según sea la finalidad de la tarea o actividad. Por ejemplo, en una actividad musical, juntarse por un lado quienes tengan más afinidad musical y por otro lado quienes tengan mayor destreza artística para los decorados y atrezzos, etc.
- Identificar las seisenas con colores primordialmente que correspondan con los colores de la piel de lobo que permita la identificación de la persona al grupo de iguales especialmente en tareas con mayor duración.
- Se podría considerar el reparto de roles dentro de la seisena en el desarrollo de una actividad para poder fomentar el liderazgo, la ayuda mutua y la colaboración entre iguales.

3.6.2. Lugar de encuentro: el Cubil

El lugar de encuentro es el cubil, que se ambientará con el fin de proporcionar un lugar acogedor e identificativo para las personas en términos de hechos y personajes de "Libro de las Tierras Vírgenes"

a. Orientaciones para trabajar el lugar de encuentro:

- Amplitud y luminosidad, con un espacio central desocupado para facilitar las actividades.
- Proporcionarle una decoración adecuada a la ambientación (El libro de las tierras Vírgenes) sin perder de vista la buena elección de exponer los elementos básicos de la sección como la ley, el lema o las máximas de Baloo.
- Permitir que sus integrantes le proporcionen su toque propio en cada caso, permitiéndonos explicar diferentes aspectos metodológicos.
- Identificar un espacio dónde visualizar los proyectos o actividades realizadas, a modo corcho.
- Identificar un espacio para visualizar el seguimiento de las progresiones.
- Habilitar espacios diáfanos, amplios y cómodos para permitir la movilidad con mínimos riesgos.

- Disponer de un pequeño rincón con el material de papelería básico general que se encuentre guardado.
- Utilizar mobiliarios liviano y pequeñas dimensiones que se puedan mover y separar con facilidad para los talleres o actividades en pequeño grupo.
- Anclar cualquier tipo de mobiliario o elemento decorativo tridimensional a la pared.
- Cuidar el orden y limpieza, apoyándose en los pequeños grupos para las tareas a repartir de forma rotativa.
- Guardar en una zona visible pero recogida el material de ambientación como el tótem.

3.6.3. Asunción paulatina de responsabilidades y autogestión. Los órganos de decisión y gestión: el Consejo de Roca

El órgano de decisión y gestión con carácter asambleario se denomina Consejo de Roca. En este participan tanto la Manada y scouters con voz y voto aunque es cierto que la organización de seisena puede facilitar el proceso de entrada al consejo o la agrupación por etapas de progresión para facilitar la tarea de evaluación.

a. Funciones del Consejo de Roca:

- Tomar las decisiones que afecten al correcto funcionamiento.
- Elección de las grandes actividades o proyectos (cacerías).
- Evaluar las progresiones personales de cada integrante, y sus etapas correspondientes.
- Trabajar los compromisos personales.
- Favorecer la correcta y total participación e integración de sus miembros.
- Ser un canal de expresión de inquietudes y hándicaps de manera educada.

b. Orientaciones para la preparación del Consejo de Roca:

- Ser programada individualmente en un momento determinado en una actividad de exterior o preferentemente acampada. No existe un momento adecuado en una acampada ya que la idílica elección nocturna en materia de ambientación puede ser contraproducente en cuanto al habitual cansancio acumulado a lo largo del día en una acampada. Se propone reconsiderar en cada caso según los temas a tratar.
- Definir un orden de puntos a tratar para ser lo más concisos y precisos.
- Buscar con tiempo un emplazamiento tranquilo, aislado del bullicio con una roca y próximo a un árbol que permita ascender a Kaa, Bagheera o apoyarse Baloo, que permita introducir a scouters en la asamblea que simbólicamente pertenece a la manada de lobos. En relación a la posición de Akela en la roca, nunca interpretar como símbolo de superioridad.
- Dotar de elementos simbólicos como velas, música de fondo, etc. Especialmente cuando por cuestiones meteorológicas o prácticas se deba realizar en interior.
- Favorecer la entrada autónoma mediante seisenas específicas para tal fin. Disposición preferentemente en círculo.
- Posibilidad de abrir o cerrar mediante la lectura de un pequeño texto ambientado o reflexión.

c. Orientaciones para el desarrollo del consejo de roca:

- Promover la total participación. Por ejemplo: involucrar a quienes pertenecen a la huella de Bagheera en la moderación de los turnos de palabra de sus acompañantes o la intervención escalonada por etapas de progresión.
- Establecer de antemano un protocolo de participación ordenada y una participación total.
- Controlar que no se repitan demasiado. Por ejemplo, utilizando algún recurso visual como una pizarra o cartulina con lo tratado y las conclusiones.
- Cuidar la duración, evitando que se extienda en demasía. Se recomienda un tiempo que no supere los 50 minutos.
- Definir también, un protocolo de salida ordenada tras un momento solemne como puede ser cantar el Gran Clamor.
- Mantener un tono serio y solemne apoyándonos en la magia de la ambientación.
- Alcanzar decisiones por consenso, o en su defecto por votación.
- Promover la participación de scouters mediante la entrada en un círculo común como sinónimo de una Familia Feliz que trabaja por unos fines comunes, escenificando una bajada de la roca y o bien del árbol.

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

- Realización más organizada de los talleres, incluso identificando cada seisena con una fase del proceso de elaboración.
- Agrupación de sus integrantes por etapas de progresión para la participación en un Consejo de Roca.
- Organización de la Manada en las ceremonias del grupo.
- Desarrollo de las fases de idear y presentar del proyecto (Cacería).
- Realización de actividades por videollamada cuando las circunstancias no permitan el desarrollo habitual de las actividades físicas.

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 nuestras capacidades motrices de una forma totalmente aplicada a la realidad y de una forma alejada al 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 superación de los límites propios y el 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 la Manada 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 a 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 para la reflexión y 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 en un grupo que está ubicado en una gran ciudad con muchas carencias o 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 la Manada, el medio natural les supone un reto a la vez que una gran oportunidad para experimentar fuera del entorno seguro y conocido de su casa, colegio y local scout. La Naturaleza supondrá un terreno de juego ideal para el desarrollo de actividades propias de esta sección, que bien podrán unirse al marco simbólico propio de la sección (El Libro de las Tierras Vírgenes), e incluso ir más allá…

Un conjunto de enormes piedras bien podría ser la Roca del Consejo; la zona de acampada puede identificarse como la Aldea del Hombre. Una zona de baño es el río Waingunga del libro de Kipling…

Un conjunto de enormes piedras puede ser la "Roca del Consejo"; se podría reconocer la "Aldea del hombre" en la zona de acampada; una zona de baño es el "Río Waingunga"; un islote en el mar puede ser la "Peña de la Paz"; las zonas peligrosas; o los límites del campamento podrían identificarse con las "Moradas Frías"...

La conciencia medioambiental está ya presente en las "Máximas de Baloo": ***El lobato o la lobata cuida y respeta la naturaleza.***

a. Orientaciones para trabajar la vida en la naturaleza en la Manada

- Limitar una zona de juego que permita la libertad de la Manada pero que pueda ser supervisada y controlada por sus Viejos Lobos de un solo vistazo.
- Crear una temática en el entorno de forma que estimule la imaginación y creatividad, potenciando así la sensación de aventura.
- En muchas ocasiones, se enfrentan por primera vez a situaciones que las personas adultas pueden ver como cotidianas. Por ejemplo, se debe explicar cómo hacer sus necesidades en la montaña.
- Una actividad continuada en el medio natural hace necesario unas normas claras y específicas de aseo.
- Fomentar el respeto al medio natural e intentar reducir nuestra huella. Como sostiene la Máxima de Baloo: "El lobato o la lobata cuida y respeta la naturaleza". Pisar las plantas o destrozar el camino de las hormigas son cosas que suelen hacer en estas edades, pero no por maldad, sino porque no son conscientes del daño que hacen.
- Las actividades en el medio natural suponen un riesgo por el carácter cambiante. Llevar gorra e hidratarse para evitar una insolación o deshidratación, un calzado adecuado para evitar torceduras o la manera correcta de progresar en un terreno, son aspectos que se deben asegurar que conozcan y respeten. Otro aspecto relevante con respecto a los riesgos inherentes del medio natural es que sus integrantes conozcan los protocolos en caso de accidentes.
- La vida en la naturaleza en estas edades implica un primer contacto con la noche y la oscuridad. Es importante ser comprensivos con los miedos que puedan surgir y dar una sensación de seguridad y normalidad.
- Los juegos nocturnos deben ser grupales, que no exijan soledad. También es importante que se acostumbren a la oscuridad, sin usar linterna, intentando mimetizarse con el medio, sin montar escándalo.
- Las rutas pueden ser de longitudes medias, valorando si es necesario o no ir sin mochila y siempre manteniendo a la Manada entretenida con canciones y juegos.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la vida en la naturaleza en la Manada

- Taller de astronomía con explicación de las constelaciones y de las leyendas que las conforman.
- Taller de reciclaje para la elaboración de elementos con otros fines, como juguetes, instrumentos musicales, etc.
- Juegos de pistas o rastreo que aprovechen la diversidad paisajística y cuyos elementos sean parte integrante del juego (árboles, piedras, ríos…).
- Juegos nocturnos como el cuento o la lata de sardinas. La Naturaleza servirá para trabajar con la Manada la pérdida del miedo a la oscuridad, la importancia de la atención con todos los sentidos, etc.
- Utilización del campamento y sus alrededores como representación de elementos del marco simbólico: la Roca del Consejo, el río Waingunga, las moradas frías, la aldea del hombre, etc.

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

El equipo de scouters de la Manada para poder ser responsables 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.
- Tener en cuenta las características evolutivas de la Manada, lo que implica: ser paciente; tener capacidad de escucha; mostrar cariño; fomentar la creatividad y la imaginación, y ser capaz de anteponer las necesidades básicas de la Manada a las propias. Y por último, saber fomentar su autonomía y consecución de sus responsabilidades
- Cuidar el lenguaje de las explicaciones. Adaptarlo a la edad de la sección, dando las indicaciones de una en una y repitiendo las veces que haga falta.
- Ser capaz de trabajar en equipo.
- Ser capaz de gestionar dificultades que puedan surgir de repente.

3.8.1. La relación con las familias

En esta etapa, las personas ya están preparadas para hacerse cargo de trasladar la información a las familias, además de ser responsables de la gestión de sus cuidados básicos y de asumir pequeñas responsabilidades, como traer y llevar cosas. Aún así, la información de lo que se hace en las actividades debe ser abundante.

Las familias necesitan conocer la metodología scout, en concreto la que se usa en la sección de sus hijos e hijas. Además, se les debe explicar la terminología scout; los nombres asociados al funcionamiento de la sección.

Orientaciones para trabajar con las familias:

- En esta edad, entran nuevas personas en el grupo, por lo que se tiene que seguir dando pautas para la organización de la ropa de acampadas y campamentos.
- Dar pautas para la preparación de las comidas en actividades, ya que estás suelen ser problemáticas en campamentos si no se ha trabajado la introducción de todo tipo de alimentos durante salidas de día o acampada.
- Se debe informar de buenos y malos comportamientos, dando indicaciones a las familias para que acompañen al equipo de scouters en la labor educativa.
- Se les debe informar de la importancia de la Progresión Personal y del seguimiento y acompañamiento que pueden hacer desde casa.
- 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 tristes o cansados.

Algunas buenas prácticas pueden ser:

- Tener publicada la metodología de la sección en la página web.(Con los Nombres de Viejos Lobos, 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.
- Dar indicaciones de comidas apropiadas para acampadas o enseñar el menú del campamento para que puedan introducir esas comidas desde casa.
- Publicar las fotografías o compartirlas una vez ha acabado la actividad.
- Dar pequeñas responsabilidades como el paso de la cadena de la próxima actividad; ó, realización de pequeñas actividades en casa que puedan implicar a las familias y en las que se encarguen de transmitir la información.

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 madurez o responsabilidad. Por lo tanto, no siempre es apropiado que scouters empiecen su etapa como responsables en secciones pequeñas. Se debe atender a sus capacidades y habilidades con las distintas edades educativas.
- Debe cuidarse la igualdad en toda la Manada. No puede haber diferencias de trato porque haya componentes de la Manada que demandan más atención o tengan más necesidades que el resto.
- Se debe exigir a la Manada acorde a la edad y sus capacidades. No se debe denigrar o ridiculizar a ningún joven porque no sea capaz de realizar alguna actividad.
- El Kraal de la Manada debe estar en plenas condiciones y capacidades para atender a la Manada. Si no fuera así, se deberían tomar medidas para que los comportamientos del equipo responsable no supongan un riesgo para la Manada. En ocasiones, puede ser necesario apartar a Scouters de su labor educativa si no pueden hacerse cargo de las labores que se precisan en la sección.
- La Manada no debe permanecer sola en los tiempos de actividad o de descansos en los que Scouters son responsables.
- No se deben forzar las progresiones personales. Se deben acompañar las evaluaciones, pero no condicionar las decisiones de elección de objetivos a conseguir.
- No se puede condicionar la metodología scout a las opiniones del Kraal y a su interpretación. Se debe recordar el compromiso Scout 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 cualquier integrante. Por eso, se debe valorar el contenido que se utiliza para trabajar con la Manada (noticias, películas, opiniones partidistas o religiosas, participación en actos o actividades con una inclinación no decidida por la sección).
- El equipo de scouters no debe escoger sección de tal forma que siempre acompañen a una generación de educandos 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 tal y como se definen a continuación
- Física: Cualquier agresión física que pone en riesgo la integridad del infante
- Psicológica: se produce cuando se dan ataques verbales contra el infante, por ejemplo, reprendiéndoles continuamente, ignorándoles o aislándoles.
- Sexual: el abuso sexual comprende cualquier actividad sexual con un infante sea con contacto o sin contacto (exposición a material pornográfico, relaciones sexuales, tocamientos etc.).
- Negligencia: un infante 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 lobato o lobata. 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).
- Kipling, R. El libro de las tierras vírgenes