SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España

Guías Metodológicas
CLAN



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 FUNDACIÓN LEALTAD
efr certificado en conciliación
ES - 225 / 2022 / Mástamika

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

CLAN

Francisco Javier Robles - ASDE Exploradores de Murcia
Fuensanta Ramallo Mingorance - ASDE Exploradores de Murcia
Irina García Padrón - ASDE Scouts-Exploradores de Canarias
Enci García Bo - ASDE Scouts de Castilla-La Mancha
Jorge García-Viera Fernández - ASDE Scouts-Exploradores de Canarias
José Tomás Andrade Peinado - ASDE Scouts de Extremadura
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 DEL ROVERISMO 1
2. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO EVOLUTIVO EN EL CLAN 4
2.1. Área del desarrollo cognitivo 4
2.2. Área del desarrollo emocional 5
2.3. Área del desarrollo espiritual 6
2.4. Área del desarrollo físico 7
2.5. Área del desarrollo social 8
3. MÉTODO SCOUT EN EL CLAN 10
3.1. Educación en valores 11
3.1.1. El lema rover 11
3.1.2. La ley scout en el Clan 12
3.1.3. La Promesa Scout en el Clan 13
3.1.4. La Buena Acción Diaria en el Clan 14
3.1.5. Las virtudes scouts en el Clan 15
3.1.6. Los Principios Scouts en el Clan 16
3.1.7. La Carta de Clan 17
3.1.8. La divisa rover 18
3.2. Educación por la acción y la propia experiencia 18
3.2.1. La participación 18
3.2.2. Técnica de proyectos: descubierta e intervención 23
3.2.3. Actividades propias 27
3.3. Marco simbólico 30
3.3.1. Símbolos propios 32
3.4. Programas progresivos y atrayentes basados en los centros de interés de sus participantes 37
3.4.1. La progresión personal 37
3.4.2. Elementos vinculados al trabajo de la progresión personal 41
3.4.3. Objetivos personales: PAI 43
3.4.4. Evaluación de la progresión personal 45
3.5. Participación en la comunidad a través del compromiso y del servicio 46
3.6. Vida en pequeños grupos 50
3.6.1. Organizados en: comisiones 50
3.6.2. Lugar de encuentro: la Cueva rover 51
3.6.3. Asunción paulatina de responsabilidades y autogestión: órganos de decisión y gestión 51
3.7. Vida en la naturaleza 53
3.8. Apoyo de adultos: el papel del equipo de scouters del Clan 55
3.8.2. La delgada línea roja 56
4. PAUTAS ESPECÍFICAS DE PROGRAMACIÓN PARTICIPATIVA 57
5. DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA Y REFERENCIAS 58

1. HISTORIA DEL ROVERISMO

La sección Rover fue la tercera que se puso en marcha dentro del Movimiento Scout, ya que comenzó oficialmente en 1922, aunque, como se verá a continuación, en los años previos ya se habían puesto en marcha diferentes iniciativas que trataban de dar respuesta a las necesidades de quienes terminaban su etapa anterior. Por ello, debe tenerse en cuenta que el comienzo de las actividades rover está íntimamente ligado al propio desarrollo de la Tropa Scout.

En 1907 se realiza el campamento experimental en la isla de Brownsea (Inglaterra). Tras el éxito de esta actividad y la publicación de Escultismo para muchachos (1908), Robert Baden-Powell pone en marcha el Movimiento Scout, originalmente destinado a niños y jóvenes de entre 12 y 17 años. Unos años después se crea la sección de Lobatos para los hermanos pequeños de los scouts, ya que ellos también querían pertenecer al Movimiento.

Ya en 1914 aparece una agrupación denominada "Sociedad amiga de los scouts", compuesta por scouts en edad de dejar las tropas. Podemos encontrar el siguiente texto, recogido en los primeros documentos de esta entidad, que nos dará una idea de los objetivos que perseguía:

- Conservar a los muchachos scouts en contacto entre ellos mismos y con el Movimiento Scout después de dejar la Tropa y entrar de lleno en la lucha por la vida.
- Conservar el ideal de buena ciudadanía que les ha sido inculcado a los scouts.
- Atraer hacia el Movimiento a los jóvenes que no hayan sido scouts, proporcionándoles la oportunidad de servir a su Patria.

Lamentablemente, el inicio de la Primera Guerra Mundial frenó bruscamente esta iniciativa y muchos jóvenes partieron a los diferentes campos de batalla, al igual que muchos scouts de diferentes países realizaron diversas tareas de servicio civil durante la contienda.

Aun así, el propio Baden-Powell continuó madurando, ese mismo año 1914, la idea de una nueva sección que ayudara a los jóvenes a conservar los valores del Escultismo y que los animara a ser de utilidad a los scouters y a los scouts en general. En esta línea, se fundan clubes pertenecientes a la denominada "Sociedad de scouts mayores", que en 1917 ya tenía una gran extensión en Inglaterra.

En 1917, Baden-Powell escribe en la Gaceta de la Oficina Central lo siguiente:

> "Por largo tiempo hemos venido considerando útil constituir una rama de Scouts Mayores. Pero queríamos esperar al final de la guerra. Acontecimientos recientes han colocado esta cuestión en la primera línea […]. Parte del adiestramiento de los Scouts Mayores tendría naturalmente que incluir el someterse a pruebas para adquirir insignias cuyas normas fueran superiores a las de los Scouts, y con vista a especializarse en alguna rama de la industria, del comercio, etc., para que esto les fuera útil en la vida futura".

Teniendo en cuenta esta orientación hacia la formación rover, se pusieron en marcha distintas iniciativas con diferentes denominaciones, como las de scouts mayores, scouts de servicio y scouts de comercio, entre otras. Muchas de estas experiencias y opiniones de scouters fueron recogidas en un Reglamento Rover, publicado en 1918, que sirvió

como germen de la futura sección. Posteriormente, se publica Notas sobre el adiestramiento de los rovers (1920), en el que se define la edad de entrada en la sección, que pasa de los 15 a los 17 años.

En el primer Jamboree de la historia, celebrado en Olympia (Londres) en 1920, se hace la presentación de los rovers, quienes realizaron diversas tareas de apoyo a la organización. Finalmente, en 1922 se publica la obra de Baden-Powell Roverismo hacia el éxito, un libro que intentaba guiar a los rovers más que proporcionarles un adiestramiento técnico.

Con la publicación de esta obra se inaugura oficialmente la sección Rover, que pasaría a establecerse de forma independiente. En 1923 se define mejor el funcionamiento de la sección y se establecen algunas pruebas para sus integrantes. Ese mismo año se publica el P.O.R. (Principios, Organización y Reglas), que se pondrá en práctica al año siguiente en el Jamboree Imperial de Wembley (1924). En este encuentro también se realiza la primera ceremonia de investidura rover, con una ambientación centrada en los caballeros medievales, sugerida por el propio Baden-Powell.

En 1927 surgen las primeras actividades rover en España, que se desarrollan con asiduidad hasta el estallido de la Guerra Civil en nuestro país, en 1936. Este conflicto bélico movilizó a muchos rovers para la batalla, y muchos de ellos tuvieron un trágico destino. La posterior ilegalización del Escultismo en España supondrá un duro golpe para la sección y para el Movimiento Scout español en general.

En 1931 se celebra el primer Rover Moot Mundial en la localidad suiza de Kandersteg, con la presencia de aproximadamente 2.600 rovers de 21 países. En 1935 se celebró la segunda edición de este evento en Suecia y, más tarde, en 1939, se llevó a cabo el tercer Rover Moot Mundial en Escocia. En los años siguientes se celebraron ediciones posteriores de este encuentro internacional con una periodicidad de cuatro años, hasta 1961. Entre 1961 y 1982 se celebraron los ”Años del Moot Mundial”, durante los cuales se organizaron de forma coordinada distintos Moots a menor escala en diferentes países durante el mismo año. En la Conferencia Scout Mundial de 1985 se decidió retomar el formato anterior del Moot, de modo que volviera a celebrarse un único evento internacional cada cuatro años. Este formato se retomó en 1991 con el octavo Moot Mundial, celebrado en Melbourne, donde también se había celebrado la séptima edición, en 1961.

En Scouts de España, durante muchos años, solo existió como documento para el adiestramiento de los rovers un pequeño folleto titulado ”Plan Rover”, que recogía una adaptación del programa rover aprobado en 1930 dentro del P.O.R. Hoy podemos afirmar que el mayor auge del roverismo en Scouts de España surgió en la década de los 80, concretamente a partir de la publicación de Roverismo: un servicio a la juventud, libro publicado por la Comisaría General Rover.

Fueron años de trabajo y experimentación, junto con una gran expansión de clanes y rovers, que culminaron con la celebración de las Rovers Moots de 1982 y 1986, consistentes en la realización del Camino de Santiago en bicicleta, y con el campamento nacional de rovers celebrado en Griebal en 1990.

Como fruto de todos esos años de trabajo, se publicó el Programa Educativo ASDE'90 y, posteriormente, en 1996, ASDE Scouts de España publicó el manual para la sección Rover, Educando a Rovers. El Programa Educativo ASDE'98 supuso una profundización y actualización de ASDE'90. Este incluyó nuevos contenidos e indicadores de evaluación,

así como los manuales para scouters y para rovers de esta serie, El Compromiso de ser Rover.

El Foro actual de Scouts de España tiene sus raíces en el antiguo Foro Joven, en el que participaban escultas en su último año de sección y rovers. Como parte del Movimiento Scout, era fundamental escuchar las voces de las personas jóvenes y considerar sus propuestas para adaptar el programa a sus necesidades e inquietudes, entendiendo así mejor sus intereses. El Foro Joven se enfocaba en el desarrollo personal y social de la adolescencia, fomentando su participación activa tanto en el Movimiento Scout como en sus comunidades.

En 2015 se llevó a cabo una transformación significativa del Foro Joven en Foro Rover, una decisión aprobada durante el Servicio de Educación Scout de ese mismo año. Se observó que la participación de jóvenes de entre 17 y 21 años era mayor que la de los escultas, quienes, además, debían asistir acompañados por scouters debido a su minoría de edad. Esta adaptación permitió enfocar mejor las actividades y responsabilidades hacia las personas jóvenes adultas, facilitando su desarrollo y liderazgo dentro del Movimiento Scout.

No fue hasta la Asamblea General celebrada en noviembre de 2016 cuando el Foro Rover se constituyó formalmente como un órgano con voz. Esta formalización reforzó el compromiso del Movimiento Scout con la participación activa y la representación de las personas jóvenes en la toma de decisiones, asegurando que sus voces y perspectivas fueran una parte integral del desarrollo del programa scout.

2. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO EVOLUTIVO EN EL CLAN

En este apartado se abordarán las características evolutivas de las chicas y los chicos del Clan. Para ello, las agrupamos en cinco áreas del desarrollo: cognitiva, emocional, espiritual, física y social, teniendo en cuenta que existe interacción entre ellas.

Es necesario tener en cuenta en todo momento que la edad rover, comprendida entre los 17 y los 21 años, se encuentra en el límite entre la adolescencia media, que suele delimitarse en los 17 años, y la adolescencia tardía, que dura hasta llegar a la adultez psicoevolutiva. Con todo, estas edades son orientativas y no reglas exactas, ya que cada educando evolucionará a un ritmo personal y debemos saber adaptar esta propuesta psicoevolutiva a cada rover.

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

Hay que 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, incluye las funciones sensoriales (visión, audición y sensibilidad al tacto), las funciones visoespaciales (orientación y reconocimiento del espacio y de la relación de nuestro cuerpo con él) y las funciones ejecutivas (planificación, organización, juicio, toma de decisiones, resolución de problemas y empatía).

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

a. Características

La adolescencia es una etapa en la que el pensamiento abstracto, el razonamiento y la creatividad han florecido, y se alcanza el pensamiento hipotético-deductivo propio de la adultez. Esta evolución también aporta a la persona adolescente la habilidad de predecir consecuencias y resolver problemas. Además, aunque probablemente todas las funciones del lenguaje se hayan adquirido en etapas evolutivas anteriores, el léxico sigue aumentando y especializándose.

En esta etapa vital aumentan significativamente las demandas, expectativas y exigencias académicas. Se espera que durante este período la persona joven obtenga logros académicos y se prepare para el futuro, tomando decisiones que seguramente definirán su futuro a medio y largo plazo. Esta etapa también suele suponer un cambio importante que llevará al rover a enfrentarse a nuevos escenarios, como incorporarse al mundo laboral o decidir cómo quiere continuar sus estudios. Cualquiera de los dos escenarios supone un reto cognitivo.

Las personas jóvenes suelen ser bastante más flexibles en su pensamiento que en etapas anteriores y, por lo tanto, son capaces de entender opiniones distintas de las propias. En este momento, los conflictos con la autoridad tienden a disminuir, ya que se sienten más seguras con sus propias ideas y no los viven con tanta intensidad.

La transición del pensamiento descrita anteriormente hace que este evolucione y que las personas jóvenes sean capaces de entender que su realidad es cambiante. Esto puede generar frustración, pero también les permite adaptarse a la situación resultante. Por ello, pueden sintetizar pensamientos, emociones o experiencias contradictorias.

b. Estrategias prácticas

- Ayudar a conocer y trabajar estrategias que permitan a cada rover autorregularse y desarrollar herramientas que favorezcan el proceso de aprendizaje.
- Propiciar la realización de actividades de mayor complejidad cognitiva. Por ejemplo, aquellas que requieran un proceso de empatía y posicionamiento, en las que la búsqueda de información y la posterior argumentación sean cuestiones prioritarias.
- Velar por el desarrollo de actividades basadas en la resolución de problemas que favorezcan el pensamiento lateral y alternativo, tales como escape rooms, teatros de sombras, juegos de ingenio, etc.
- Trabajar de manera individual la importancia de los valores para que cada rover entienda que estos, llevados a la vida diaria, son el motor del cambio personal y social.
- Recordar aquellas estrategias que permitan a cada rover autorregular su propio proceso de aprendizaje, haciéndole consciente de que es protagonista de este (el papel del equipo de scouters es asesorar sobre esas estrategias).

2.2. Área del desarrollo emocional

Abarca el proceso por el que las personas jóvenes van construyendo su conocimiento intrapersonal, su autoestima y autoconfianza, además de la forma en que se relacionan con el resto a partir de ese conocimiento. También incluye la experimentación de las emociones y la forma de expresarlas en las diferentes etapas, en función de cuánto se conocen en general y de cuánto conocen cómo las viven individualmente.

a. Características

Las amistades se hacen menos numerosas y más selectivas. Por otra parte, la persona joven vuelve a acercarse a la familia. A diferencia de las etapas anteriores, en las que existe una desvinculación familiar, en esta etapa la adolescencia refuerza los lazos familiares a través de una identidad propia, adecuándolos a su propia concepción y perdiendo la identidad familiar característica de las primeras etapas. Esto provoca un aumento gradual de la intimidad con sus progenitores o tutores, si ha existido una relación positiva con ellos durante los años previos.

Al perder influencia el grupo, la autoimagen deja de estar definida por este y pasa a depender de la propia persona.

En estos aspectos podemos encontrar rovers que tengan una autoimagen positiva y constructiva para su vida y que acepten sus cambios y su imagen corporal. Sin embargo, en las últimas décadas se está detectando un aumento de los problemas derivados de la falta de aceptación de estos cambios y de la falta de encaje entre la autoimagen y los cánones de belleza, éxito o aceptación social que imperan en la sociedad en cada momento. Esto puede conllevar múltiples conductas negativas desarrolladas por las personas jóvenes para encajar en la imagen social establecida.

Esta perspectiva de la autoimagen también influye en el desarrollo de la identidad. A diferencia de lo que sucede en etapas anteriores, la persona joven ha desarrollado su

propio esquema moral, sus opiniones, prioridades y estilo, por lo que pierde importancia la identidad como parte de un grupo de iguales y se transforma en una identidad propia. La creación de esta identidad propicia que la persona adolescente desarrolle vínculos más profundos a nivel social y emocional.

Por otro lado, con respecto a la etapa anterior, normalmente se observa un mayor control de los impulsos, se posterga la gratificación personal y aparece la capacidad de comprometerse más allá de uno mismo o una misma, dando sentido a la realización del servicio.

Se afianza y estabiliza la etapa de la intimidad frente al aislamiento. La persona puede arriesgar su identidad para lograr un vínculo de intimidad con otra persona. Es el momento de desarrollar la comprensión de lo que es una relación sana. Se desea una relación afectiva más estrecha y compartir el afecto maduro, los problemas y los pensamientos más íntimos. Se necesitan amistades cercanas con personas que permanezcan al lado, ofreciendo atención y comprensión (cuidados positivos).

Se comparten sentimientos y se ayuda mutuamente a resolver problemas y conflictos interpersonales. Conseguir formar y mantener relaciones adecuadas con las personas de su entorno es esencial para el ajuste social y psicológico de la persona adolescente.

En relación con las relaciones sexuales, aumenta la inclinación hacia relaciones de pareja más íntimas y estables, y se afianza la identidad sexual. Por tanto, hay menos experimentación y exploración, y las relaciones suelen estar más basadas en intereses y valores similares, en compartir y en la comprensión, el disfrute y el cuidado mutuos.

b. Estrategias prácticas

- Enseñar a afrontar los problemas desde la reflexión y a gestionar las emociones negativas de manera saludable.
- Estimular el desarrollo de la automotivación y la motivación de otras personas, de manera que puedan llevar a cabo acciones optimistas y mantener una autoestima equilibrada.
- Propiciar momentos en los que cada rover pueda encontrarse consigo mismo o consigo misma, en un clima de tranquilidad y soledad, para fomentar la reflexión y el descubrimiento o reconocimiento de los sentimientos.
- Facilitar estrategias para el desarrollo de la empatía, de manera que aprendan a ver las cosas desde otro punto de vista, aceptando que hay otras propuestas tan válidas como las propias.
- Poner en valor su influencia personal, haciéndoles ver que pueden inspirar a otras personas a expresar sus sentimientos y emociones.
- Realizar actividades dentro del Clan en las que se favorezca la expresión de los sentimientos de cada rover, fomentando un clima de confianza y respeto.
- Dialogar e intercambiar opiniones, ayudándoles así a comprender la realidad y a desarrollar juicios críticos.

2.3. Área del desarrollo espiritual

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

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

a. Características

Las personas de entre 17 y 21 años se caracterizan por sus relaciones interpersonales, en las que el orden social define su desarrollo moral, ya que lo correcto será agradar y ayudar a las demás personas. Los intereses son más estables y existe conciencia de los límites y las limitaciones personales. Se adquiere aptitud para tomar decisiones de forma independiente y para establecer límites.

También amplían su visión anterior, basada en grupos, hacia una visión más global, como la de la sociedad. Según las normas establecidas, que adquieren como propias e intentan seguir, catalogan cuestiones como buenas o malas, lo que genera un aumento de la autonomía en materia moral. Las personas que se encuentran en esta etapa tienden a desarrollar su orientación moral hacia el bien o el mal, generando criterios morales que la sociedad debe contribuir a desarrollar, respetar y vigilar.

Finalmente, la orientación más compleja de la moralidad consiste en acercarse a los problemas morales no desde las necesidades egoístas ni desde la conformidad con otras personas o con la estructura social, sino desde principios autónomos y universales que conservan su validez incluso más allá de las leyes existentes y que son comprensivos, racionales y universalmente aplicables.

Esta es una etapa en la que se establecen hábitos y se toma conciencia de los propios principios. El pensamiento crítico y el pensamiento inductivo ya están asentados y reciben la influencia de la reflexión, el debate y el diálogo.

b. Estrategias prácticas

- Favorecer el autoconocimiento del origen de sus decisiones para ayudarles a comprender su ideología y sus creencias.
- Trabajar el respeto por las decisiones propias y ajenas.
- Proporcionar información veraz y variada, evitando juicios de valor y sesgos.
- Potenciar la curiosidad y la búsqueda de información para reforzar o reflexionar sobre las conductas sociales, de manera que se construya un pensamiento crítico enfocado hacia la moral.
- Generar actividades de simulación que permitan desarrollar la empatía hacia otras personas y situaciones.

2.4. Área del desarrollo físico

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

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

a. Características:

Las habilidades motrices están totalmente desarrolladas y la capacidad de aprendizaje motor es alta. Sin embargo, la manifestación de estas cuestiones depende, en gran medida, de la cantidad de práctica y de las experiencias que cada persona ha ido acumulando a lo largo de su vida. Por lo tanto, este aspecto está fuertemente condicionado por su contexto, más que por las propias características evolutivas. En

esta etapa ya quedan definidos los cambios físicos y empiezan a diferenciarse los aspectos característicos de cada persona.

Cabe destacar que las cuestiones físicas estarán fuertemente vinculadas a los hábitos individuales de práctica de actividad física.

El desarrollo de los caracteres sexuales que se iniciaba en la etapa anterior ha alcanzado la madurez sexual.

b. Estrategias prácticas

- Favorecer la incorporación de actividades físicas en el día a día del Clan, teniendo presentes las diferentes condiciones físicas de los y las rovers.
- Tener en cuenta la posibilidad de planificar rutas de diferentes dificultades en función de su duración, de la exigencia del terreno o de las cargas que haya que transportar.
- Propiciar el trabajo de los hábitos saludables (nutricionales, posturales y de actividad física) que les permitan combatir los hábitos sedentarios.
- Junto con las áreas del desarrollo emocional y social, es importante trabajar actividades relacionadas con el autoconcepto, la autoestima, la imagen corporal y todos los trastornos relacionados con la alimentación, especialmente los asociados a los posibles estereotipos de género.
- Seguir trabajando el conocimiento del desarrollo sexual. Es importante orientar las actividades de este tipo a sus intereses y dudas, las cuales se enfocarán más en las relaciones afectivo-sexuales (áreas del desarrollo social y emocional) que en la evolución de los cambios corporales (área del desarrollo físico).

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 le afecta. En esta área se ven implicadas todas las demás, ya que la socialización forma parte importante del desarrollo de la personalidad y de la capacidad para ir creando, afianzando y defendiendo relaciones sociales, así como de la relación de cada persona consigo misma.

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

a. Características:

Esta etapa se caracteriza por la pérdida de influencia del grupo de iguales, tan importante en las etapas evolutivas anteriores. Los valores del grupo de iguales se hacen menos importantes a medida que las personas adolescentes se sienten más cómodas con sus propios principios e identidad.

La relación entre la familia y el rover alcanza nuevas dimensiones que favorecen el desarrollo personal y familiar cuando el clima es de verdadero respeto y valoración de las diferencias. El o la rover, al ser una persona autónoma, busca no depender tanto de su familia y ahora puede apreciar los valores y la experiencia de sus madres y padres, buscando su ayuda, pero en un estilo de interacción más horizontal.

La convivencia entre iguales a esta edad cumple el objetivo de satisfacer las necesidades fundamentales de afecto, protección y ayuda de las personas. A esta edad, encuentran

en el Clan una comunidad donde poder satisfacer necesidades o realizar demandas que, de otro modo, no sería posible atender. En esta etapa, la socialización se articula en torno a la convivencia con otras personas, generando aprendizajes que pueden servir para el desarrollo de su vida.

Se busca la independencia financiera, que se logrará antes o después dependiendo de la realidad de cada persona. Este hecho está ligado a uno de los cambios importantes del área del desarrollo cognitivo, en la que el rover debe enfrentarse a nuevos escenarios, como incorporarse al mundo laboral o decidir cómo quiere continuar sus estudios. Cualquiera de los dos escenarios supone un reto que también es social.

En el ámbito de la sexualidad, la percepción y la actitud hacia este tema pueden variar ampliamente entre las personas adolescentes de 17 a 21 años, influidas tanto por sus experiencias personales como por el entorno social en el que se desenvuelven. Algunas pueden enfrentarse a tabúes arraigados, mientras que otras pueden abordar la sexualidad con naturalidad y apertura. Además, el círculo de amistades juega un papel crucial, ya que puede introducir una diversidad de perspectivas y comportamientos, lo que permite que coexistan diferentes formas de identificación y expresión sexual.

En esta etapa, además, se consolida la capacidad de servicio, caracterizada por el paso de un pensamiento simple a otro más complejo, desde el egocentrismo de la infancia hasta una perspectiva grupal propia de la edad adulta. Como consecuencia de este desarrollo, el pensamiento crítico se consolida, lo que permite que la argumentación sea más sólida y contribuya a mejorar las relaciones sociales.

b. Estrategias prácticas

- Cuando se trabaje en sección, se favorecerá que las decisiones y los procesos de participación sean democráticos, diversos y plurales, entendiendo la diversidad de opiniones, incluidas las minoritarias, y garantizando un entorno seguro y de confianza.
- Si el rover trabaja de manera individual, el Clan servirá como espacio de apoyo y aprendizaje para la toma de sus propias decisiones, ofreciéndole un entorno social seguro en el que avanzar como individuo.
- Se tendrá en cuenta que la gestión del tiempo en esta etapa educativa es muy heterogénea entre personas de la misma edad y está condicionada por motivos tales como las diferentes obligaciones laborales, académicas y familiares.
- Trabajar la importancia de las acciones o decisiones que cada persona toma y la necesidad de ser consecuente con ellas.
- Profundizar en los temas que consideren interesantes y desconozcan para descubrir distintas realidades y conocerlas mejor.
- Animar a que las actividades que desarrollen sean de su interés y repercutan en su vida cotidiana, de modo que puedan enlazarlas con el servicio.

3. MÉTODO SCOUT EN EL CLAN

El Método Scout busca un desarrollo integral de quienes participan en él, desde el castor más pequeño hasta el rover más grande. Sin embargo, es necesario entender que, para que esto sea efectivo, el método debe aplicarse de manera individualizada y, por tanto, adaptarse a cada situación, necesidad, interés o realidad de cada persona.

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

Al adaptar el método, se deben tener en cuenta diferentes factores, como los ritmos de aprendizaje o las necesidades educativas especiales. En este documento se recoge toda la información referente a esta sección, que debe servir de guía para adaptar el método a cada grupo o individuo, 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 del desarrollo: social, físico, intelectual, de carácter, emocional y espiritual. Todo ello se consigue a través de oportunidades y experiencias de aprendizaje.

Todo ello se concreta en el método educativo scout, que se define como un sistema de autoeducación progresiva basado en:

- Educación en valores: Ley y Promesa.
- Educación por la acción y la propia experiencia.
- Programas progresivos y atrayentes basados en los centros de interés de sus participantes.
- Vida en pequeños grupos.
- Marco simbólico.
- Vida en la naturaleza.
- Participación en la comunidad a través del compromiso y del servicio.
- Apoyo adulto.

A lo largo de esta guía se irá explicando cómo se desarrolla cada uno de estos elementos en la sección. Resulta de interés hacer hincapié en la importancia que el protagonismo de la infancia, la adolescencia y la juventud tiene en cada uno de ellos para lograr la misión del Escultismo y desarrollar la actividad con la sección.

- **Educación en valores**: a través de la Ley y la Promesa, que constituyen un compromiso personal. Por ello, son la infancia y la juventud quienes toman la decisión de comprometerse. Es importante, por tanto, 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 importancia de dejar espacio a la juventud para que cree, se equivoque, se tome su tiempo y llegue a ser capaz de crear grandes programaciones, porque poco a poco ha ido 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**: a cualquier edad, llevar a cabo actividades basadas en sus intereses promoverá no solo el aprendizaje, sino también una mayor participación. No se trata de participar solo en la toma de decisiones, sino también en la ejecución y, con ello, en la cooperación tanto con sus iguales como con sus scouters. Esto aumenta su motivación. Que los programas sean progresivos no significa que deban ser limitantes; es decir, deben adaptarse a las diferentes etapas y dejar, aun así, espacio para que las personas alcancen el máximo de sus posibilidades. Esta progresión permite, además, que la participación se adapte al ritmo de cada persona, favoreciendo un crecimiento más libre e individual.
- **Vida en pequeños grupos**: es un aspecto 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 estas, 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 progresión y al desarrollo individual con paciencia y respetando los ritmos que se requieran.
- **Vida en la naturaleza**: permite una exploración más amplia de las propias habilidades y destrezas. Dejar tiempo libre en la naturaleza permite esa indagación en el medio y el desarrollo de la creatividad a través de la búsqueda de entretenimiento empleando lo que se encuentra. Por ello, además de salir a la naturaleza, es importante disponer de tiempo libre no dirigido en ella.
- **Apoyo adulto**: como bien se define, es un apoyo, no una dirección adulta. Como personas adultas, se garantiza que la juventud se desarrolle facilitando los espacios para ello. Si bien las personas adultas son 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 se cumpla el método educativo scout.

3.1. Educación en valores

3.1.1. El lema rover

El lema es el referente básico e identificativo de la acción rover, adaptado a las características psicoevolutivas de la edad. En este caso, se refiere a la asunción del servicio como filosofía de vida; es esa máxima representación de una actitud de crecimiento individual y grupal a favor de la creación de un mundo mejor. Es la viva imagen de la cooperación a partir de su ejemplo como agente de cambio. El lema es:

Servir

a. Orientaciones para trabajar el lema rover

- Hacer conscientes de su importancia como agentes de cambio social.
- Evaluar las situaciones que nos rodean y las que no, de manera crítica.

- Establecer procesos o actividades de cooperación entre iguales para comprender el sentido del concepto.
- Generar espacios de reflexión donde definan su manera de entender el concepto.
- Establecer compromisos tangibles hacia esa definición.
- Desarrollar estrategias que permitan dar respuesta a las necesidades detectadas.

b. Ejemplos prácticos para trabajar el lema con rovers

- Realizar voluntariados (individuales o grupales) entre las entidades, acciones del barrio y la ciudad con el fin de trabajar la conciencia crítica en cualquier aspecto.
- Realizar proyectos con afán de servicio de cualquier índole (ambiental, social, etc.) de forma individual o grupal. Por ejemplo, participar en la recuperación o rehabilitación de una ruta de senderismo local, participar en la Gran Recogida de Alimentos, etc.
- Crear sinergias con entidades o comercios locales para extender acciones.
- Apoyar u organizar actividades puntuales del trimestre de otras secciones, acordes a sus programaciones, diferenciando que no son scouters de dichas secciones y no tienen la responsabilidad del cuidado del Clan.
- Videofórum de diversas temáticas enfocados al servicio.

3.1.2. La ley scout en el Clan

La Ley en el Movimiento Scout supone el código de convivencia sobre el que se basan los principios y fines educativos articulados en la promesa, de manera que resulten significativos en el contexto de cada educando y a lo largo de su vida. Un código de conducta que pretende, como ideario, guiar el crecimiento de la juventud hacia el modelo de vida scout.

1. *La persona Scout cifra su honor en ser digna de confianza.*
2. *La persona Scout es leal.*
3. *La persona Scout es útil y servicial.*
4. *La persona Scout es amiga de todas y hermana de cualquier Scout.*
5. *La persona Scout es cortés y educada.*
6. *La persona Scout ama y protege la naturaleza.*
7. *La persona Scout es responsable y no hace nada a medias.*
8. *La persona Scout es animosa ante peligros y dificultades.*
9. *La persona Scout es trabajadora, austera y que respeta el bien ajeno.*
10. *La persona Scout es limpia y sana; pura en sus pensamientos, palabras y acciones.*

a. Orientaciones para trabajar la Ley Scout con rovers

- Entender la Ley Scout como una herramienta de progresión personal.
- Poner en valor el lenguaje positivo de la Ley Scout.
- Reforzar el concepto de la Ley Scout como un conjunto de valores que forman el estilo de vida scout ideal.
- Entender la Ley Scout como una herramienta de convivencia y hermanamiento.
- Utilizar la Ley Scout como una oportunidad para entender la dimensión espiritual del Escultismo.
- Recordar que la Ley Scout debe ser pilar fundamental de todas las acciones que lleva a cabo un rover.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Ley Scout con rovers

- Adaptar juegos como el Dixit, el Time's Up o el Concept, generando las categorías del juego a los diferentes artículos de la Ley Scout.

- Elaborar actividades reflexivas para el crecimiento personal.
- Juegos de rol y dinámicas de grupo.
- Realizar acciones de servicio con su posterior evaluación, donde se contemple un seguimiento de los diferentes artículos.
- Generar espacios donde el rover, en soledad y como Clan, pueda realizar descubiertas (no confundir con la metodología de proyectos propia del Clan) de aspectos que le interesen para trabajar la conciencia social y política.
- Realizar juegos límite, donde el rover ponga sus habilidades a un nivel extremo (sin generar lesiones ni afectar a su integridad física o moral), donde la reflexión posterior cuente con la ley como el código de convivencia a seguir.
- Contar con "Experiencia Desierto o Noche en soledad", donde el rover medite acerca de sus valores, creencias y vivencias de manera individual, guiada previamente.

3.1.3. La Promesa Scout en el Clan

Como en cualquier otra sección del Movimiento Scout, las personas que conforman cada sección pueden provenir tanto de secciones anteriores como de fuera del ámbito scout, por lo que queda claro que la Promesa Scout está abierta a su formulación por parte de alguien que llega a la sección, independientemente de que haya o no podido participar en secciones anteriores.

Tengamos en cuenta que las características psicoevolutivas de la persona en esta sección hacen que comprenda con una mayor profundidad los valores inherentes a este acto, siendo capaz de explorar más a fondo el compromiso personal que supone.

Además, existen momentos determinados en los que puede renovarse la Promesa de forma que sirva como recordatorio del compromiso aceptado con anterioridad y la plena validez del mismo.

El texto de la Promesa, que acepta diferentes fórmulas, refleja un compromiso personal, un compromiso con las creencias de quien la realiza, un compromiso hacia las personas de su entorno cercano (el pequeño grupo, el Clan, el Grupo Scout) y un compromiso hacia la sociedad en general.

"Yo prometo/ Prometo por mi honor y con la ayuda de (mis creencias, mi conciencia, mi fe, Dios, fe) /hacer cuanto de mí *dependa* por cumplir mis deberes con mi comunidad y (mi fe, mis creencias, con dios / con los demás / y mi comunidad, sociedad, país, estado, patria) ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la ley scout"

a. Orientaciones para trabajar la Promesa Scout con rovers

- Entender la Promesa como un acto personal, que, por lo tanto, debe ser individualizado y aceptado de forma consciente. Debemos tener en cuenta que la persona, por sus características (nivel de madurez, capacidad de comprensión y compromiso, etc.), puede vivir más intensamente los valores inherentes a la Promesa Scout, lo cual puede ser aprovechado para trabajar mejor lo que este compromiso conlleva.
- La elección de un padrino o madrina en el mundo scout es un acto de suma importancia. Estas figuras no solo actúan como guías y referentes en la vida del scout, sino que también proporcionan un apoyo constante en momentos cruciales, tanto dentro como fuera del Grupo Scout. La trascendencia de esta elección radica en la influencia positiva que pueden ejercer en el desarrollo

personal y en la formación de valores del scout. Sin embargo, es crucial entender que esta relación puede evolucionar con el tiempo y que la persona elegida cambie, ya sea por circunstancias en su propia vida o por diferencias de opinión, por lo que es importante que el scout tenga la libertad de buscar otro guía que se ajuste mejor a sus necesidades y valores en ese momento.

- En cuanto al momento de realización:
- Al ser un compromiso personal, debe desligarse la Promesa de un momento determinado y concreto de la progresión personal del educando.
- La Promesa es el inicio de un camino en el Escultismo, por lo que se entiende que no debe demorarse en exceso más allá de lo que necesite la persona.
- En cuanto a quienes participan:
- Puesto que el rover es una persona más madura, será él o ella misma quien pueda determinar ante quién quiere formular su compromiso personal.
- Realizaremos una labor previa con la sección:
- La labor previa como scouter en la etapa rover, en torno al compromiso de la Promesa, suele empezar en el momento de ingreso de cada persona en la sección.
- Trabajar la Promesa no es solo una labor con quien no la ha formulado, sino que es conveniente trabajarla con todos los y las rovers, para que profundicen en su significado y repercusión personal y social.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Promesa Scout con rovers

- Manual de ceremonias de ASDE Scouts de Extremadura.
- Explorando lo Invisible.

3.1.4. La Buena Acción Diaria en el Clan

En esta etapa, el desarrollo de la Buena Acción Diaria sigue siendo una manera de avanzar en el compromiso personal planteado en su Promesa Scout, a través de la cual se materializa un "contrato social" entre la persona que la realiza y la realidad que le rodea.

Cada rover promueve en su entorno acciones que tienen como fin poder transformarlo sin esperar nada a cambio.

a. Orientaciones para trabajar la Buena Acción Diaria con rovers

- Reforzar la acción dentro del Grupo Scout y el entorno (barrio, ciudad...).
- Potenciar que se recoja en el PAI la importancia de la buena acción diaria.
- Potenciar la realización de acciones de servicio como reflejo de la Buena Acción Diaria.
- Usar el lema rover "Servir" y el lema scout "Dejar este mundo en mejores condiciones de cómo lo encontramos" para la búsqueda de acciones concretas en las que emplear la buena acción diaria para adquirirlas como hábitos.
- Trabajar a través de los principios scouts.
- Trabajar a través del compromiso personal o Promesa.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Buena acción con rovers:

- Desarrollar proyectos concretos que aborden necesidades específicas dentro de la comunidad: jornadas de limpieza, recolección de alimentos para personas necesitadas, creación de espacios de aprendizaje para la infancia en situación de vulnerabilidad…
- Diseñar y llevar a cabo campañas de concienciación sobre temas relevantes para la comunidad: la importancia de la inclusión, el respeto al medio ambiente o la

promoción de la salud mental, utilizando medios de comunicación creativos y participativos.
- Participar en proyectos de voluntariado internacional que se enfoquen en el desarrollo sostenible de comunidades en países en vías de desarrollo, colaborando en la implementación de soluciones a largo plazo para mejorar la calidad de vida de las personas y preservar el medio ambiente.
- Organizar círculos de reflexión donde los rovers puedan compartir sus experiencias, reflexionar sobre el impacto de sus acciones y planificar nuevas iniciativas basadas en los aprendizajes obtenidos, promoviendo así un proceso continuo de crecimiento personal y comunitario.

3.1.5. Las virtudes scouts en el Clan

Como rover, es fundamental que las actitudes positivas inherentes a las virtudes scouts se conviertan en parte integral de su personalidad. Esto se logra mediante la realización de pequeñas acciones que contribuyan a la adquisición y fortalecimiento de estas virtudes en todos los aspectos de su vida diaria. De esta manera, se convierten en un ejemplo vivo y un agente de transformación en su comunidad. Las virtudes scouts son las siguientes:

- **Lealtad**: Se trata de la fidelidad hacia sus propios valores, principios y las personas cercanas a la persona.
- **Abnegación**: Consiste en la disposición a renunciar a sus propios intereses en beneficio de su comunidad, mostrando un espíritu altruista y solidario.
- **Pureza**: Implica mantener una coherencia entre los pensamientos, acciones y emociones, actuando con integridad y sinceridad en todas las relaciones y situaciones.

Al integrar estas virtudes en la vida cotidiana, los y las rovers contribuyen al fortalecimiento de su carácter y al bienestar de quienes los rodean, demostrando así el verdadero espíritu scout.

a. Orientaciones para trabajar las Virtudes Scouts con los y las rovers

- Trabajar las virtudes a través del servicio personal y del PAI.
- Dar coherencia a las virtudes scouts con las acciones de la vida cotidiana.
- Realizar actividades de inteligencia emocional sobre los conceptos de las virtudes scouts y poder así desarrollarlos.
- Usar la toma de decisiones y la reflexión sobre las mismas como herramienta para potenciar cada una de las virtudes.
- Usar cuentos, moralejas o historias relacionadas con la ambientación o el marco simbólico para realizar un trabajo de reflexión sobre las virtudes.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Virtudes Scouts con rovers:

- Elección de varios compromisos o servicios basados en intereses comunes que se puedan ir desarrollando.
- Juego de preguntas y reflexión sobre los gustos propios, las aficiones, los intereses, propiciando el autoconocimiento.
- Juegos de rol-play sobre gestión de emociones: agresividad, alegría, euforia, enfado, frustración...
- Juego tipo escape room basado en tomas de decisiones que posteriormente se reflexionen.

- Juego de postas basado en decisiones individuales cuyo fin sea reflexionar sobre la repercusión de las decisiones en el entorno más cercano (sección, familia, etc.).
- Utilizar la experiencia en soledad o experiencia del desierto como actividad de reflexión sobre las virtudes.

3.1.6. Los Principios Scouts en el Clan

Suponen los tres niveles de compromiso que se adquieren y que emanan directamente de la Promesa Scout. La Ley y la Promesa ayudan a interpretar y, en definitiva, a vivir estos elementos, que algunas personas resumen en tres palabras conceptuadas, las tres Cs del Escultismo: Casa, Comunidad y Creencias. Los Principios Scouts son tres

- *El deber del o de la scout comienza en casa*: supone la **adquisición de deberes para consigo mismo y con las demás personas**, empezando por el entorno más cercano, su familia, y habiendo interiorizado el Escultismo como estilo de vida.
- *Cada scout es solidario o solidaria con su comunidad* donde existe una **adquisición de deberes para con la comunidad** en la que viven, aumentando su espíritu de servicio hacia la sociedad, conociendo y comenzando a experimentar por lo más cercano (el propio pueblo o barrio) para pasar después a comunidades más amplias e incluyendo sus valores y rasgos de identificación, siendo fundamental en esta sección educativa.
- *Cada scout está orgulloso u orgullosa de sus creencias y las pone en práctica*, generando **coherencia con las creencias personales**, búsqueda y actuación responsable con sus decisiones, debiendo implicarse activamente con los valores en los que cree, proyectarlos sobre su vida, asentando su tránsito a la vida adulta.

a. Orientaciones para trabajar los Principios Scouts con rovers

- Utilizar el marco simbólico como metáfora sobre la vida cotidiana, la vida en sección y los principios scouts.
- Dar coherencia a los principios scouts con las acciones de la vida cotidiana.
- Realizar actividades de inteligencia emocional sobre los conceptos de las virtudes scouts y poder así desarrollarlos.
- Llevar a cabo actividades de espiritualidad para indagar sobre las creencias, si las hubiese.
- Usar la toma de decisiones y la reflexión sobre las mismas dentro de los principios: casa, comunidad y creencias.
- Relacionar los principios con los compromisos del Programa Educativo para plantear actividades encuadradas en los mismos.
- Orientar de manera personal hacia la reflexión de sus actitudes, comportamientos… de manera que vaya diseñando con ello su PAI.
- Utilizar todos los elementos posibles del marco simbólico de la sección para "ambientar" distintas actividades.

b. Ejemplos prácticos para trabajar los Principios Scouts con rovers:

- Juego de postas basado en la toma de decisiones en relación con los tres principios (casa, comunidad y creencia).
- Juego de preguntas y reflexión sobre los gustos propios, las aficiones, los intereses, etc. (autoconocimiento).
- Retar al Guardián de la Cueva a un duelo de toma de decisiones

3.1.7. La Carta de Clan

La Carta de Clan es un documento que refleja el compromiso que adquieren las personas que forman parte de la sección, los valores que definen a esta y otros aspectos que pueden variar entre los diferentes clanes que la tienen (como la organización del Clan, el compromiso social, la relación con el grupo, etc.).

Es un documento vivo que debe ser revisado con cierta frecuencia para adaptarse a la realidad del Clan en cada momento (por ejemplo, al comienzo de la Ronda Solar) y que supone la asunción de los valores del Clan por parte de las personas que la firman.

Transcurrido el tiempo necesario para que cada rover se sienta parte de la sección, el rover, de manera individual, se comprometerá con dicha carta, entendiendo qué significa y en qué consiste formar parte del Clan y, a nivel individual, qué es y qué se espera del compromiso de un o una rover. Se simboliza con la firma por parte del o de la rover de la Carta del Clan, asumiendo como propios los compromisos que en ella se reflejan.

a. Orientaciones para trabajar la Carta de Clan

- Ser elaborada, modificada o revisada por todas las personas que forman parte del Clan y asumida en Asamblea, implicando a cada rover en la medida en que pueda asumir un mayor protagonismo.
- Fomentar una especial implicación de aquellas personas que se encuentran en la última etapa de progresión, quienes pueden guiar el proceso, con orientación de sus scouters.
- Es interesante que incluya los siguientes elementos, pero cada Clan deberá darle forma en su contexto social y en su entorno:
  - definición del Clan Rover y sus particularidades
  - principios y valores relacionados con los elementos propios del Roverismo
  - compromiso consigo mismo
  - compromiso de los rovers con su Clan
  - compromiso del Clan con su grupo y su comunidad
  - opcionalmente, otros elementos como la organización del Clan, obligaciones asumidas, etc.
- Utilizar el marco simbólico de la sección para la elaboración de la misma, aportando la solemnidad e importancia que se merece.
- Usar el sentimiento de Clan y la responsabilidad personal para la colaboración y el carácter colaborativo de la misma.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la Carta de Clan con rovers

- Buscar lecturas o crear textos que generen una reflexión sobre el documento, para analizarlo como ejemplo de texto reflexivo y trascendental que les pueda ayudar para elaborar sus compromisos.
- Actividades de reflexión sobre el tipo de compromisos a escoger y la forma de llevarlos a cabo.
- Ceremonia específica o creación de un ambiente propicio y ambientado en el marco simbólico para la firma y presentación de la carta.
- Utilizar las responsabilidades y compromisos de la Carta de Clan dentro del Grupo Scout como una herramienta de desarrollo personal y trabajo en equipo.

3.1.8. La divisa rover

Rema tu propia canoa se entiende en el sentido de estar siempre preparados para afrontar los desafíos que se nos puedan presentar en la travesía por el río de la vida, entendido este como un cauce por donde no navegan solos, sino acompañados por diversas personas a las que pueden acudir en busca de apoyo. No deben esperar a que otros les solucionen sus problemas o que decidan en su nombre; deben ser protagonistas de sus vidas en todo momento, apoyándose en las personas que consideren.

Se recuerda que la canoa simboliza la vida del rover y el remo, las decisiones y acciones que se toman en el día a día y que marcan el rumbo de su vida.

a. Orientaciones para trabajar la divisa en el Clan

- Proporcionar espacios individualizados para cada rover y sus proyectos, aprovechando los símbolos.
- Clarificar el concepto de autonomía que se busca trabajar dentro de esta sección.
- Apoyar la puesta en práctica de la divisa de Clan a través de la reflexión individual del camino que se ha elegido seguir.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la divisa del Clan con rovers

- Dinámicas sobre la importancia de las acciones individuales y, como decía nuestro amigo y vecino Spiderman, "un gran poder conlleva una gran responsabilidad".

3.2. Educación por la acción y la propia experiencia

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

La pedagogía de proyectos es una herramienta educativa basada en los pilares de la educación por la acción y que 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.

Al adaptar el método, se deben 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 servir de guía para adaptarla a cada grupo o individuo, garantizando así la oportunidad de desarrollarse en un entorno seguro y motivador.

3.2.1. La participación

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

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

Carlos Giménez describe la participación de la siguiente manera: "Participar hace referencia a estar presente en, ser parte de, ser tomado en cuenta por y para, involucrarse, intervenir. Participar es incidir, influir, responsabilizarse. La participación

es un proceso que enlaza necesariamente a los sujetos y los grupos. Ser participante implica ser coagente, copartícipe, cooperante, coautor y corresponsable."

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

Para ello, como scouters, debemos entender los aspectos esenciales del proceso de participación y las herramientas que tenemos en nuestras manos para que nuestros y nuestras rovers 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 juventud 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 quienes integran el grupo. Es decir, en potenciar las amistades. Si existe una buena relación, seremos más propensos y propensas a querer participar e implicarnos y nos sentiremos en mayor confianza para expresar nuestras opiniones en la toma de decisiones. Por último, está 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	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 al Clan 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 los rovers. Así nos podremos asegurar de que realmente tendrán un papel en el que se sientan cómodos y cómodas y seguir asegurando el querer participar. Una vez definidos los roles, no podemos olvidar cuidar las comunicaciones dentro	El último pilar puede parecer muy similar al segundo, pero, mientras que el saber participar hace referencia al conocimiento, la formación y los roles, el poder participar habla de espacios, comunicación y cuidados. El Escultismo está lleno de espacios que propician la participación. El estanque de nenúfares, la roca del consejo o las asambleas de sección son lugares de participación por derecho propio. En ellos se habla, se evalúa, se decide, se aprende y se comparte sobre el entorno compartido: la sección. Ya hemos hablado en el pilar anterior de enseñar cómo funciona la metodología y, por tanto, estos espacios. En este pilar debemos asegurarnos de que estos espacios existen y funcionan correctamente, es decir, propician una plena participación. Si no existen, o no son espacios seguros, o lo que se decide en ellos no afecta para nada, o no participa todo el mundo, no son espacios participativos (ni metodológicos) y deberíamos repensarlos.

casos podemos buscar la manera de que el trabajo no sea inútil.	del grupo para facilitar ayudas, apoyos, revisar el avance del proceso y que todo el mundo pueda seguir expresando opiniones, propuestas o dudas respecto al mismo.	Por supuesto, no deben existir solo cuidando lo formal, lo que está "en el papel". Deben ser espacios de cuidado donde todo el mundo se sienta representado 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, junto 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 de 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 espectador o ejecutante, sin que el sujeto haya intervenido para nada ni en su preparación ni en las decisiones sobre su contenido.

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

PARTICIPACIÓN CONSULTIVA

Supone escuchar la palabra de los sujetos. No son meros espectadores o usuarios de algo externamente decidido. Se les demanda su opinión sobre asuntos que les afectan de forma directa o indirecta.

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 entre todas las personas 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; 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 del Clan. Cualquier joven puede participar, pero, por supuesto, cada uno tendrá su manera de aplicarla.

METAPARTICIPACIÓN

Consiste en que los propios sujetos piden, exigen o generan nuevos espacios de participación. Aparece cuando un individuo 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: descubierta e intervención

Descubierta

Proceso de observar, comprender y formarse sobre un desafío, problema o acción que queramos abordar. También se puede dar el caso de que solo se quiera observar, comprender y formarse sobre un tema para trabajar la conciencia crítica.

Intervención

Proceso que se debe dar después del anterior, en el que se aplica la técnica de proyectos para trabajar sobre un desafío, problema o acción que queramos abordar.

Proyecto rover

Si se diera el caso de que se estuviera empleando la técnica de proyecto scout, debería contar tanto con la descubierta como con la intervención, siendo un proceso orgánico y vivo en el que pueden surgir cambios en ambos puntos a la hora de tomar decisiones. Se puede dar que, durante el proceso de idear o elegir durante la descubierta, se descubra que no se quiere intervenir o también que, mientras se haya decidido solo trabajar la conciencia crítica, se genere la necesidad de querer intervenir.

Existen diferentes tipos de proyectos: servicios, individuales, de ocio, grupales, con un fin concreto, de comisiones durante la Ronda… Pueden o no estar ligados a otras técnicas de proyectos scout. En el caso del Clan o del rover, la técnica de proyectos se utilizará cuando vaya a elaborar un proyecto rover, que consta de una descubierta y de una intervención para alcanzar una meta (lúdica, social, cultural, etc.). Para la realización de estos proyectos se pueden dividir en diferentes comisiones, que serán agrupaciones de rovers para desarrollar las distintas tareas que conlleva la realización del proyecto rover.

Un proyecto adecuado no es aquel que tiene la fase de "Realización" más espectacular, sino aquel en el que el proceso ha sido satisfactorio, participativo y acorde con las capacidades e intereses de los y las rovers. No es recomendable realizar proyectos demasiado largos, aunque hay que tener en cuenta las características de cada uno a la hora de establecer un límite en el tiempo.

Entendiendo la Descubierta como aquella orientada al descubrimiento de realidades y situaciones del medio social o cultural que los rovers estimen necesario conocer, puede ser realizada por el Clan en su conjunto o por algún rover o grupo de rovers que sientan esa necesidad.

Mientras que la Intervención se entiende como la actuación transformadora de las realidades detectadas durante la descubierta, que se basa en lo aprendido y observado durante el proceso anterior y que también puede nutrirse de anteriores proyectos comunitarios que ya hayan realizado.

3.2.2.1. Fases

Primera Fase: Idear

En esta etapa, los y las rovers van a pensar y anotar las posibles ideas que se pueden realizar, teniendo en cuenta los objetivos de la etapa rover, los contenidos que se hayan acordado y las distintas realidades identificadas por los rovers.

Es fundamental no interferir como scouters en la generación de ideas, limitando la función como scouters a apoyar y animar.

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.

Las propuestas deben ser presentadas y defendidas ante el Clan. Es importante que los y las rovers recojan las ideas y las organicen durante la puesta en común de las propuestas aportadas, buscando la posibilidad de sumar ideas. Se pueden tener en cuenta los objetivos anuales de sección.

Tercera Fase: Elegir

Por las características del Roverismo, existe la posibilidad de desempeñar un proyecto de forma individual, aunque lo ideal es conseguir sumar intereses entre los propios rovers, incidiendo en el sentimiento de Hermandad.

Una vez expuestas todas, es bueno iniciar un debate de preguntas y respuestas sobre cada una de las ideas presentadas y después se eligen aquellas que más hayan gustado por su originalidad, carácter aglutinador, los aprendizajes que ofrece, etc.

Es recomendable no desechar ninguna idea propuesta y utilizarlas a lo largo de la Ronda.

Cuarta Fase: Planificar

Consiste en planear lo que se va a hacer en cada momento, por lo que los y las rovers han de organizar las actividades para que cada uno sepa qué hacer, cuándo hacerlo y cómo llevarlo a la práctica. Todo esto no debe impedir a los y las rovers que, durante el desarrollo de la actividad, puedan utilizar su creatividad para enriquecer y mejorar el proyecto. Se trata de una fase de importancia capital, en la que es preciso dar respuesta a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué se quiere conseguir?
- ¿Qué necesito observar y comprender?
- ¿En qué debo formarme?
- ¿Qué contenidos educativos se seleccionan para trabajarlos en el proyecto?
- ¿Qué actividades, talleres y acciones concretas es preciso realizar?
- ¿Quién las hará? (Reparto de misiones entre los pequeños grupos, etc.).
- ¿Qué se necesita para hacerlas? ¿Cuándo se harán? ¿En qué orden?

- ¿Qué se quiere conseguir al final del Proyecto?

Todas estas decisiones deben plasmarse por escrito y preferentemente en un panel vistoso u otra herramienta que les resulte de utilidad, donde se recoja toda la información, que pueda recibir el visto bueno del Clan y que dé pie a una evaluación.

Durante esta fase, el papel del equipo de scouters es fundamental, ya que es el momento en el que se dota al proyecto de contenido educativo. Deben asegurarse de que los y las rovers así lo hacen

Quinta Fase: Realizar

Los y las rovers son quienes desarrollan el proyecto de principio a fin.

Han de procurar que todas las personas que participen puedan obtener de forma continua resultados palpables y de valor por sí mismos; de esta forma, el interés y la motivación no se perderán. Es importante también hacer el seguimiento del progreso de las comisiones (pequeños grupos de trabajo) y de cada una de las personas.

Los y las scouters deben ser parte activa durante la ejecución de las actividades, animando y siendo participantes de las mismas, sin ser los protagonistas ni los líderes.

Sexta Fase: Evaluar

La Asamblea de Clan se reúne para evaluar todos los aspectos relativos al proyecto (objetivos proyectados, actividades, participación, actitudes, progreso personal y comunitario, etc.) de manera constante, sin que tenga que ser al final del proceso.

Es importante que el equipo de scouters haya revisado previamente su propia actuación y el desarrollo del proyecto, preparando una evaluación que facilite una revisión adecuada. Desde el punto de vista de todo el proceso, la evaluación del equipo de scouters se debe centrar en cómo han ido las diferentes fases, la organización de la Sección, la distribución de tareas, etc., y en los objetivos educativos y la progresión personal.

Séptima Fase: Recopilar

Es importante tener esta fase en cuenta durante todo el proyecto, recopilando cómo ha sido el proceso y sus cambios. Situamos esta fase al final para comprobar que está toda la información que se ha ido trabajando, recogiendo la información suficiente que nos permita dar a conocer a fondo el proyecto a personas ajenas a él.

Se puede hacer de diversas formas, siempre que se recojan 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. Se celebra el proceso y todas sus fases, contando con los aprendizajes adquiridos durante la realización del mismo.

Aunque a lo largo de la misma haya existido algún aspecto negativo, es muy importante que la celebración se realice igualmente y que los aspectos negativos sirvan para aprender de ellos. El objetivo es disfrutar del final de un proyecto que ha salido adelante gracias a la ilusión, el esfuerzo y la participación de los y las rovers.

	IDEAR	PRESENTAR	ELEGIR	PLANIFICAR	REALIZAR	EVALUAR	RECOPILAR	CELEBRAR
Definición	El Clan 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 todo lo necesario para realizar los proyectos.	Llevar a cabo las actividades necesarias para hacer los proyectos.	Valorar mediante diferentes herramientas el desarrollo de proyectos.	Recoger toda la información referente al proyecto.	Realizar una actividad para poner en valor la finalización de la Descubierta o Intervención independientemente del resultado.
Pautas	No aportar ideas. Animar cualquier idea de las y los rovers.	Animar a construir, agrupar ideas, buscar consensos.	Dar la posibilidad de llevar a cabo todas las ideas que sean posibles. Agrupar ideas por semejanzas.	Acompañar, prestando ayuda solo cuando la soliciten.	Acompañar y realizar las actividades junto a ellas y ellos, prestando ayuda solo cuando la soliciten.	Buscar que todos participen. Potenciar la evaluación desde un punto de vista constructivo.	Guardar los documentos generados. Tener presente esta fase durante toda la Descubierta o Intervención. Disponer de material tangible que se pueda consultar a posteriori.	Consensuada. Cualquier actividad que sirva para cerrar la Descubierta o Intervención.
Ejemplos	• Lluvia de ideas. • Palabras aleatorias. • Ideas aleatorias.	• Carteles. • Teatrillos. • Panfletos. • Podcast. • Vídeos. • Presentaciones multimedia.	• Levantar la mano. • Colocarte en la que más te guste. • Consensuar. • Aplausómetro.	• Elaboración de plantillas. • Esquemas. • Dibujar. • Paneles.		• Por colores. • Aplausómetro. • Pósit. • Sandwich.	• Fichero de proyectos. • Video. • Album de fotos. • Drive. • RRSS.	• Piscina. • Cine. • Bolera. • Ceremonias. • Invitaciones. • Exposición.

3.2.3. Actividades propias

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

Para ello, entendiendo las diferentes características psicopedagógicas que se presentan en cada una de las secciones, indicamos como más acorde la siguiente tipología de actividades, ya que facilitarán el desarrollo individual, el alcance de objetivos y potenciarán las posibilidades propias de cada rover y de la propia sección.

- Foro rover
- Noche de soledad o Experiencia del desierto
- Juego límite

Foro rover

El Foro rover es un espacio de participación, formación y debate preparado por y para rovers pertenecientes a distintos clanes de un espacio geográfico determinado. En muchas Organizaciones Federadas, así como en Scouts de España, el Foro rover tiene carácter de órgano, por lo que su celebración y normativa están contempladas en la estructura de la federación.

Los clanes que participan en un Foro rover varían geográficamente dependiendo de la OF. Por ejemplo, en Scouts de Andalucía, estos foros se llevan a cabo en cada delegación provincial y, posteriormente, hay uno a nivel regional llamado Foro de la OF. En otras organizaciones con menos grupos scouts, como en Scouts de Ceuta, el Foro es una actividad separada de las demás actividades de la etapa educativa rover, ya que la interacción entre los rovers es más común. Además, en muchas organizaciones, el evento puede llamarse "Foro Joven" en lugar de "Foro rover", y en él participan no solo los rovers, sino también los escultas, algunos en su último año y otros de toda la sección.

En aquellos casos en los que el Foro tenga carácter de órgano, será necesario realizar una distinción entre el Foro entendido como el órgano de participación y el Foro entendido como evento. Así, el Foro como órgano incluye, además del evento, los espacios de participación rover reglados por la normativa de la Organización Federada, como pueden ser la Junta de Clanes de Castilla-La Mancha o la Comisión Permanente de Exploradores de Murcia; el equipo de Representantes Rover, cuyos miembros se encargan de transmitir la voz de la Etapa Educativa rover en el resto de espacios y órganos; y otras acciones de participación y formación que se realicen desde el Foro, tales como jornadas de formación o foros de debate. El Foro como evento, por su parte, hace referencia a aquel espacio de participación, formación y debate que tiene lugar, en términos generales, anualmente y durante un fin de semana, y que es preparado por una Comisión creada a tal efecto.

El desarrollo del Foro rover como evento no viene predeterminado, sino que es variable de acuerdo con las necesidades detectadas por los rovers a las que se quiera dar respuesta en el Foro. El desarrollo más común estructura el Foro en mesas de trabajo con diferentes temáticas, en las que se aúnan pequeñas formaciones y espacios de debate y reflexión. No obstante, existen otras estructuras que también son interesantes, tales como el enfoque del evento al desarrollo de un proyecto que dé respuesta a alguna necesidad de la etapa educativa rover o el establecimiento de un espacio que estructure el trabajo de la etapa educativa rover a lo largo de la Ronda Solar.

El Foro Rover como evento está preparado por una comisión de rovers de distintos clanes, que se reúne periódicamente para organizar el desarrollo del evento y producir documentos de trabajo. Estos documentos de trabajo toman diferentes nombres, formas y funciones dependiendo del Foro Rover, pero generalmente suelen tener la siguiente forma:

- Documento 1: establece las temáticas que se trabajarán en el Foro Rover, que pueden ser propuestas por la propia OF o en concordancia con el Foro Rover de ASDE Scouts de España, y la justificación por la que han sido escogidas, así como la estructura que tendrá el evento.

- Documento 2: recoge las metodologías con las que se trabajará cada temática, así como los recursos didácticos y bibliográficos que quienes participen pueden utilizar para hacerse una idea sobre la temática y prepararse de manera previa a su asistencia al evento, si así lo quisieran.

- Documento 3: fija el desarrollo del evento y sirve como guion durante su desarrollo. Es el equivalente a una ficha de programación de una actividad, en la que se recogen el desarrollo, los materiales, los elementos de evaluación, etc.

La Comisión preparatoria trabaja bajo la guía de la Orientación rover, un papel que asumen, al menos, un par de scouters que tengan conocimiento de la estructura y funcionamiento del Foro rover. Su función principal es apoyar a la Comisión en las labores de logística, en la organización y dinamización de las reuniones de trabajo, en la formación que sea necesario adquirir para el desarrollo del evento y en otros aspectos en los que la Comisión necesite apoyo. Al igual que cualquier scouter de rover, la Orientación rover debe situarse en una posición de apoyo y guía, dejando la voz cantante a los rovers, siendo de especial importancia esta actitud al tratarse de un espacio autogestionado de rovers en el que empoderarse por su propia cuenta.

Al final del Foro rover es recomendable redactar un documento de conclusiones en el que se resuman brevemente aquellos debates que han tenido lugar durante la celebración del Foro rover. Este documento debería servir como guía para el trabajo de la Etapa Educativa rover hasta la celebración del siguiente Foro rover, marcando unas prioridades a partir de las necesidades detectadas. También es común que al final del Foro rover tenga lugar la elección de la Representación rover, un conjunto de rovers que se encargarán de transmitir la voz de la Etapa Educativa rover en los órganos de la Organización Federada de acuerdo con sus normativas.

Celebrar un Foro rover es una oportunidad muy interesante para dotar a la Etapa Educativa rover de un espacio en el que trabajar de forma conjunta, así como de una plataforma desde la que los educandos jóvenes puedan tener una incidencia en el Escultismo más allá de sus grupos scout. Además, el Foro rover supone un aprendizaje por la acción muy atractivo mediante el que los rovers pueden adquirir conocimientos y competencias necesarias para el desarrollo de una actividad asociativa, scout o no, mediante la que puedan tener un impacto en la sociedad.

La noche en soledad o la experiencia del desierto

En muchos momentos de la vida es necesario un alto en el camino, una reflexión personal en solitario, rodeado, por ejemplo, de la naturaleza o en algún lugar que sea especial para la persona que realiza la actividad. La experiencia de soledad es un

momento para el crecimiento personal, en el que cada rover reflexiona sobre su persona, su vida en el mundo y lo que ello conlleva.

La realización de esta actividad debe partir de cada rover, pudiendo coincidir varios a la hora de realizarla. El papel del equipo de scouters será el de facilitar textos y preguntas que guíen al rover en esta reflexión, que puede centrarse en una temática concreta o bien abordar de forma global el papel del rover en la sociedad, en la etapa, etc.

En resumen, esta experiencia en soledad no es una prueba física ni una actividad de supervivencia, sino que se trata de crear un entorno propicio para estimular la reflexión personal en solitario. En ella, cada rover, de forma individual, desinstalado de su hogar y alejado de su rutina diaria, piensa, medita y reflexiona sobre sí mismo, sus relaciones afectivas y familiares; revisa su proyecto de vida y analiza los puntos fuertes y débiles, las dificultades para culminar con éxito y se plantea nuevas metas.

Para finalizar esta actividad, el rover y el scouter comentan los aspectos sobre los que se ha reflexionado e intercambian opiniones, sin que la opinión del equipo de scouters prevalezca sobre la del rover. Si la actividad la han realizado varios rovers, podrán elegir comentar sus reflexiones de forma conjunta o bien de forma individual, debido al calado personal que pueden tener las conclusiones a las que han llegado tras esta actividad.

Juego límite

El juego límite es un tipo específico de juego dentro de los desarrollados en el Clan. Se encuentra dentro de las llamadas "técnicas proyectivas" (asociación de ideas, test del tipo Rorschach, psicodetectores, dramatización, etc.), cuya finalidad no es otra que la exploración de la personalidad humana.

Su fundamento teórico podríamos resumirlo en los siguientes aspectos: puesto que la personalidad es algo dinámico y cambiante que se revela a través de la conducta personal, y existen zonas de esa personalidad que no afloran conscientemente al exterior y son, por tanto, difíciles de observar, al colocar al individuo en situaciones que escapan a su control y rozan los límites explorados se conseguirá desatar conductas, formas de actuar, actitudes y otros rasgos de la personalidad que, de otra forma, no podrían ser revelados.

Así, a través de un juego proyectivo, buscamos generar de forma segura un espacio en el que la proyección del inconsciente del sujeto adscriba a su mundo exterior procesos psíquicos que no son identificados como propiamente generados, lo que no es sino un mecanismo de defensa para conservar la salud psíquica y el equilibrio. El juego proyectivo aprovecha esta tendencia para que cada individuo pueda ahondar y descubrir estos propios aspectos que normalmente permanecen ocultos.

Para ello, poseerá las siguientes características:

- Será una actividad que solicite el Clan a sus scouters y que será organizada por el Kraal del Clan.
- Se generarán estímulos o situaciones que representar que no manifiesten el verdadero propósito del organizador del juego al proponerlo.
- Las muestras de conducta que brindará a nivel individual y grupal serán suficientemente expresivas y evaluables.

- El juego suscitará un gran número de respuestas, a veces no previstas por el organizador, que acentúan las diferencias entre los individuos.
- La participación en un juego límite será siempre con el consentimiento informado explícito de cada educando, siendo aconsejable dar pequeñas cantidades de información sobre el juego a aquellos participantes que la soliciten para participar.
- Se establecerá claramente una vía de escape, ya sea una palabra, una frase o un gesto, con el que automáticamente el juego terminará para la persona que lo necesite.
- Por último, diremos que un juego límite no tiene por qué tomar necesariamente esos tintes casi dramáticos para conseguir los fines que persigue. Muy al contrario, en ocasiones tales circunstancias pueden resultar contraproducentes y no conducirnos a nada positivo.

Para elaborar un juego límite se deben seguir estos pasos:

- Conocer las realidades individuales de los rovers participantes y la realidad grupal del Clan, para asegurar que ese juego es el adecuado en ese momento y no genera un impacto negativo en ningún educando.
- Fijar los objetivos de conducta que se van a observar (capacidad de cooperación, afán de servicio, respeto a los demás…).
- Diseñar las situaciones concretas donde se va a producir la proyección.
- Añadir escenarios o situaciones que no susciten la proyección, entre las que colocar las anteriores.
- Es aconsejable dotar al juego de alguna narrativa (catástrofes, guerras, apocalipsis, etc.).
- Elaborar los puntos que se van a evaluar a priori y modificar o adjuntar aquellos aspectos evaluables que hayan surgido durante el juego.

Para finalizar el juego, es necesaria una vuelta a la realidad donde quienes participan sean de nuevo conscientes de que lo ocurrido durante el juego ha sido parte del juego y no debe trascender más allá de este. Asimismo, se debe tener claro que el éxito del desarrollo del juego no se debe enmarcar tanto en qué se ha conseguido, sino en qué ha descubierto la actividad a quienes participan. Por ello, el juego exige, una vez terminado, una revisión inmediata no solo de las incidencias, sino, sobre todo, la valoración pedagógica de cada una de dichas incidencias y del desarrollo de la actividad.

3.3. Marco simbólico

Vamos a establecer la diferencia entre marco simbólico y ambientación:

Marco simbólico

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

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 al Clan para su participación.

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

En el ámbito scout, los símbolos tienen varios papeles fundamentales, entre ellos, ayudar al logro de los objetivos educativos, servir como indicador de progresión y actuar como elemento de pertenencia y cohesión grupal.

Existen símbolos, como el Espíritu Scout o la Flor de Lis, que representan y recuerdan la finalidad del Movimiento Scout. Otros símbolos subrayan un aspecto práctico de funcionamiento, como los colores de las secciones o el mismo uniforme.

Para saber más, Explorando lo Invisible establece la forma de entender los símbolos dentro del Escultismo y, concretamente, en ASDE Scouts de España.

El marco simbólico para los y las rovers es un aspecto de gran importancia, pues van a poder dar sentido a lo aprendido y desarrollado en el Escultismo. Es el contexto en el que se van a desenvolver, acorde con su desarrollo personal, de forma individual y colectiva.

Este marco simbólico es la Vida en Ruta, entendiendo esta metáfora como un camino de mejora personal, recorrido vivencial y conjunto de experiencias que se hace en grupo y se aprovecha desde la vivencia individual. Esta Vida en Ruta resume el espíritu del Roverismo, que se compone del servicio, el trabajo, la sociedad y el individuo.

La importancia de la ambientación

La ambientación en el Clan no debe tomarse como un elemento sin importancia, aunque la edad de los y las rovers se encuadre en las primeras etapas de la adultez, ya que es una sección que tradicionalmente está repleta de elementos simbólicos que se utilizan para diversos fines educativos, sociales y de crecimiento.

La ambientación más antigua está inspirada en la caballería medieval y las crónicas de los caballeros de la Mesa Redonda, y fue usada ya por Baden-Powell en la primera investidura en 1931, pues se establece un paralelismo entre los rovers y el ideal de caballería medieval, con su código de honor y su juramento de servicio.

No tiene por qué ser la ambientación elegida por todos los clanes, pues la ambientación debe ser una herramienta que se adapte a la realidad del Clan de la sección en cada momento.

Para que la ambientación sea un elemento importante dentro del marco simbólico de la sección, deberá cumplir las siguientes características:

- Ser un elemento motivador para los y las rovers, que les permita crear y plasmar desde sus intereses, necesidades y motivaciones.
- Ayudar al desarrollo y a la consecución de los objetivos educativos y la progresión personal de cada rover.
- Fomentar el sentimiento de pertenencia e identificación de cada rover con su grupo.
- Favorecer la relación entre iguales.
- Favorecer el trabajo en pequeños grupos.

Es importante comprender que, aunque la sección cambie sus integrantes cada Ronda Solar, no es recomendable cambiar la ambientación todas las rondas solares, ya que es

necesario dejar pasar tiempo para que esta pueda tener un peso real en la educación de los y las rovers. Aunque también es necesario estar vigilantes y revisar la ambientación periódicamente, para evitar trabajar con ambientaciones que no cumplan su función de acuerdo con las características anteriores o deriven fuera del marco simbólico.

A la hora de construir, revisar o evaluar una ambientación, debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Historia de ambientación: es la historia que sustenta la ambientación y el contexto en el que se desenvuelve esta, y puede tomar dos tipos de base:
- Real: ambientación basada en conceptos e ideas de culturas o movimientos sociales, ya sean estos actuales o pasados.
- Ficción: ambientación basada en alguna producción cultural de ficción (literaria o no), creada por la propia sección o tomada de otras producciones culturales generadas por otras personas.
- Adaptación de la historia a la realidad y metodología: independientemente de qué tipo de base se elija para la ambientación, debemos darle una base sólida, por lo que debemos motivar a los y las rovers a:
- Documentar y estructurar la ambientación elegida de manera adecuada.
- Adaptarla a la realidad de la sección y del Grupo Scout.
- Adaptarla a cada elemento de simbología propia, a las etapas de progresión y a las actividades propias.
- Dejar por escrito el porqué de las decisiones tomadas.
- Estar abiertos a adiciones y cambios.

3.3.1. Símbolos propios

Color Rojo

Es el color asignado históricamente a esta sección. Simboliza para los scouts entrega, trabajo y servicio, y recuerda que el rover debe ser un ejemplo para el resto de los educandos de otras secciones. Además, se puede considerar como el color con el que muchas frutas maduran, lo que, extrapolado a esta etapa educativa, recuerda que es la última etapa educativa dentro del Escultismo.

Además, como se recoge en "Explorando lo invisible", el color rojo simboliza entrega, trabajo y servicio y recuerda que el o la rover debe ser un ejemplo para sus hermanos y hermanas de otras ramas; también se puede identificar con el fruto que madura.

El saludo y seña

Este saludo está formado por la seña scout y el apretón de mano izquierda. Para hacer la seña scout, se extienden los dedos índice, corazón y anular, simbolizando las tres partes de la Promesa Scout (compromiso espiritual, con la sociedad y con uno mismo), mientras que el pulgar se apoya sobre el dedo meñique, simbolizando el compromiso de ayudar a las demás personas y de proteger al más débil; todo ello con la mano derecha. Cuando se saluda, se coloca esta a la altura del hombro haciendo la seña.

Cuando no solo se quiere identificar como scout, sino ir un poco más allá y saludar entre scouts a la par que se hace la seña, se extiende la mano izquierda para estrechar la mano de la otra persona. La historia del apretón de mano izquierda es la siguiente:

Durante la campaña contra Prempeh, rey de los Ashanti, Baden-Powell capturó a uno de los jefes. Al rendirse, nuestro fundador le extendió la mano derecha en señal de amistad. Sin embargo, el jefe ashanti insistió en darle la mano izquierda, explicando que "solo los más valientes entre los valientes se saludan con la mano izquierda, porque para hacerlo debían proveerse de su mayor protección, que es su escudo".

Tradicionalmente, el saludo está reservado a aquellas personas que ya han realizado su Promesa Scout.

La Horquilla

Uno de los símbolos con más significado de la sección de rovers. Indica los dos caminos que tiene el rover en el resto de las decisiones de su vida, dilema que el rover siempre lleva consigo, expresando las elecciones y la vida en ruta. Además, los nudos que componen el cuerpo de la horquilla recuerdan las decisiones tomadas a lo largo de la ruta y que nos hacen llegar hasta el punto en el que se encuentra.

También tiene una significativa relación con el lema de la sección, "Servir", puesto que siempre supone una elección que prioriza el interés y la necesidad del otro por encima de los de uno mismo.

La Canoa

La canoa se entiende como el símbolo de la vida rover, preparándose para afrontar los desafíos que se nos puedan presentar por el río de la vida. El remo simboliza las decisiones y acciones que se toman en el día a día. En el apartado de educación en valores se encuentra este aspecto, pues es la divisa del Clan.

El Hacha

Comparte con la horquilla el significado de la vida en ruta, pero también debe significar la decisión y la aventura, el trabajo y la constancia en el Roverismo. En sí misma, representa el esfuerzo del trabajo, pues debemos saber emplear adecuadamente esta herramienta para que realice su función de forma precisa. Ambos aspectos están íntimamente relacionados con la filosofía del esfuerzo.

La canción del Clan

La canción del Clan es un elemento más del espíritu rover. La canción del Clan más difundida en esta etapa educativa en ASDE Scouts de España, al igual que en otras organizaciones scout, es "La Laguna Azul":

LA LAGUNA AZUL

LA RE
*En **un**a montaña per**di**da en el cielo*
LA MI
*se en**cue**ntra una laguna a**zul***
LA RE
*que **so**lo conocen a**que**llos que tienen*
LA MI LA
*la **di**cha de es**tar** en mi **Clan**.*
LA7 RE MI7 LA7
*La**lá**, lala**lá**, lala**lá**, lala, la**le**ro, lala*
LA7 RE LA7 MI7 LA
*la**lá**, lala**lá**, lala**lá**, la**lá**, la**lá**.*
La sed de aventuras que nunca se acaban
la roca que hay que escalar
el río tranquilo que ríe y que llora
yo nunca lo podré olvidar.
Lalá, lalalá, lalalá, lala, lalero, lala,
lalá, lalalá, lalala, lala, lalá.
El sol nos enseña una ruta de ensueño
el viento nos empuja a andar
fulgores de vivos colores repiten
el eco de nuestro cantar.
Lalá, lalalá, lalalá, lala, lalero, lala,
lalá, lalalá, lalala, lala, lalá
La luz de esta llama que siempre encendida
nos quiere tanto iluminar
el cielo estrellado, el bosque dormido,
*reflejos de (nombre de tu Clan) mi Clan**
Lalá, lalalá, lalalá, lala, lalero, lala,
lalá, lalalá, lalala, lala, lalá

*Esta última estrofa se puede adecuar a cada Clan.

Otros símbolos materiales

Existen símbolos que provienen principalmente de la ambientación de los primeros clanes ingleses, siendo estos símbolos medievales, como son la espada, el agua, el aguamanil, el fuego, el escudo, la mochila, etc. Cada Clan es libre de adaptar en mayor o menor medida estos símbolos a sus tradiciones y actos, estando abierta la puerta a la introducción en cada Clan de sus propios elementos simbólicos que potencien el espíritu de servicio y la ambientación.

- **La espada**: expresa una vida en servicio a ejemplo de los caballeros que eran investidos.
- **Aguamanil, agua y fuego**: limpieza, pureza de pensamientos y de acciones, su acción se desarrolla durante la investidura para limpiar el pasado y entrar en un nuevo presente limpio y con el ánimo decidido.
- **La mochila**: la mochila del caminante, en ella llevará lo justo para pasar la noche. En la vida representa la economía, el ahorro, la austeridad del Roverismo.
- **El escudo**: en él viene representado todo aquello que es o ha sido importante en la vida del rover que se inviste. Puede haberlo realizado para su ceremonia de firma Carta de Clan.
- **La copa**: elemento de celebración compartida con el resto de integrantes del Clan. Esta copa suele ser una única copa por Clan a modo de cáliz con el que se brinda y del que todas las personas que compone el Clan beben.

Las Ceremonias

Es otro de los símbolos característicos de esta etapa educativa y se elaboran conforme al marco simbólico, donde se podrán desarrollar aspectos que resaltar y trabajar con el Clan o con los y las rovers. De forma general, en las ceremonias scout deben tenerse en cuenta una serie de características para que no pierdan su valor simbólico y educativo, entre ellas: intensidad, emoción, individualidad, compromisos, momento y lugar oportunos, etcétera.

Más allá de las tradiciones o costumbres de cada Grupo Scout, las ceremonias más extendidas son las que se resumen a continuación:

- **Bienvenida al Clan**: es la ceremonia donde los rovers dan la bienvenida y acogen a los nuevos rovers. Se suele dar una breve explicación del funcionamiento de la sección y se explican las diferencias con el resto de las etapas educativas. Se finaliza la ceremonia, como el resto de las ceremonias, brindando por el Clan y sus integrantes.
- **Firma de la Carta de Clan:** esta ceremonia no es una ceremonia de etapa de progresión, sino una ceremonia de compromiso. A través de esta ceremonia, el o la rover escenifica la firma de la Carta del Clan, con lo que se compromete a asumir los principios del Clan.
- **Ceremonias de etapas de progresión:** cuando cada rover determine que ha superado una etapa de progresión personal, podrá realizar la ceremonia correspondiente, teniendo en cuenta que estas ceremonias deben tener un marcado carácter personal y que cada rover debe ser el actor principal en su preparación y desarrollo. Debido a la marcada ambientación tradicional que ha tenido esta etapa educativa, la época medieval, las diferentes ceremonias de etapas de progresión se han conocido con denominaciones muy concretas: investidura de escudero (inicio de la etapa de participación) e investidura de caballero (inicio de la etapa de animación). El inicio de la etapa de integración no tiene una ceremonia establecida como tal, pues la persona que comienza en la etapa rover comienza la etapa de progresión de integración.
- **Ceremonia de partida o ceremonia de fin de etapa rover:** es recomendable realizar también una ceremonia cuando cada rover debe abandonar el Clan al haber completado su formación en el Escultismo. Los objetivos de esta ceremonia deben ser:
  - Despedir al rover que termina su etapa.
  - Recalcar el sentimiento de comunidad y hermandad Scout.
  - Marcar el nuevo reto: servir a la sociedad.

Se remarca la gran importancia simbólica y educativa que esta ceremonia tiene. No solo se va del Clan, sino que finaliza su etapa como educando. Hay que destacar que aún hay mucho que aprender y lo hará durante toda su vida, pero ya no con el método scout. No es solo una despedida. Es el símbolo del comienzo de un "desde ahora..." en que vivirá lo que durante su infancia, su adolescencia y su juventud fue aprendiendo a través de la vivencia de su Promesa Scout, con sus hermanos y hermanas scouts. Es el momento de ejercer finalmente como ciudadano responsable, comprometido con sus ideas y principios y coherente consigo mismo o misma. En el transcurso de la ceremonia, se le puede hacer entrega de un recuerdo; el equipo de scouters de la etapa educativa puede pronunciar unas palabras sobre la persona que ha concluido su etapa como rover y que siempre formará parte de la hermandad scout.

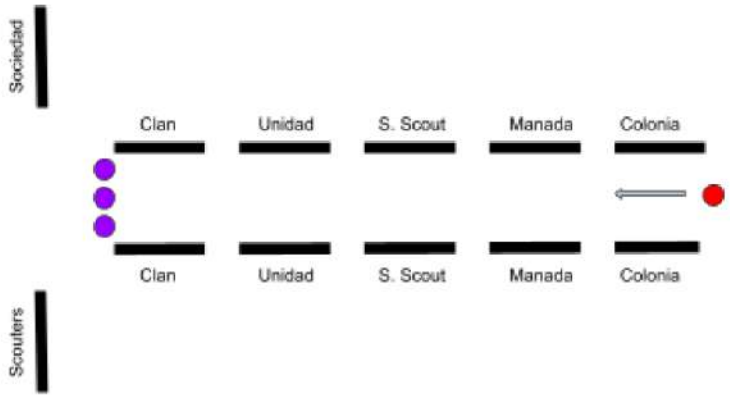
Orientaciones para trabajar los símbolos propios con la sección:

- Los símbolos no materiales pueden incluirse en las tradiciones o actividades propias de cada Clan.
- Los símbolos materiales: no es necesario que cada rover tenga su propia hacha, espada, canoa, escudo, etc. Pero sí es necesario que los conozcan, que conozcan la historia de cada elemento y el porqué de cada uno de ellos.
- **Las ceremonias:** se tienen en cuenta una serie de características para que no pierdan su valor simbólico y educativo: es un acto individual, donde la juventud es la protagonista y no la ceremonia en sí; se comparte con las personas que la persona celebrante lo desee (scout o no); se buscan los momentos y los escenarios con carga emocional y mística.

Ejemplos:

- Símbolos materiales: se pueden añadir los nombres de las personas que componen el Clan en los mangos o en las hojas de estos símbolos.
- Ceremonias: a modo de ejemplo, se propone una ceremonia de partida llamada "La horquilla de la despedida". En este caso, todo el Grupo Scout se dispone en dos filas paralelas, desde la Colonia hasta el Clan, dejando un pasillo central por el que caminará la persona que formará parte del Clan. Estas dos filas paralelas simbolizan el tronco de la horquilla y, al final del mismo, se colocará el equipo de scouters de Clan o la coordinación de grupo. La persona que parte del Clan comenzará su andadura en la etapa educativa en la que se incorporó al Escultismo y, en reconocimiento al paso por dicha etapa, el Clan y los scouters gritarán el lema de la etapa educativa por la que va caminando. Finalmente, llegará al equipo de scouters de Clan o a la coordinación de grupo que, tras unas palabras sobre la persona que finaliza su etapa como educando, le mostrará las opciones para continuar por su ruta: las dos ramas de la horquilla.
  - Una será la sociedad (representada por familiares y amistades).
  - La otra continuar en el Escultismo pero en este caso como adulto voluntario (scouters y personas adultas del Grupo Scout).

  En ese momento, la persona que ha finalizado su etapa rover o que ha decidido partir del Clan caminará hacia la opción escogida, mientras que el resto del grupo aplaude y celebra la decisión elegida.



Representación de la Horquilla de Partida

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

Atendiendo a la idea de que el Método Scout está basado en los centros de interés y buscando que la juventud progrese en sus habilidades y su desarrollo personal, se realizan actividades de forma atrayente.

Para ello, se debe generar previamente un entorno de confianza, recordando que son adolescentes y que deben establecerse límites con su referente (scouter), que siempre deben estar presentes. Esto se puede conseguir interesándose por sus gustos, preferencias e inquietudes, para que puedan generar sus propias actividades y se desarrollen conforme a la edad.

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

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

3.4.1. La progresión personal

Cuando se habla de progresión en el Escultismo, se hace referencia de manera genérica a dos conceptos muy diferentes que señalan el desarrollo de un educando a lo largo de su paso por el Escultismo y por la sección: la progresión educativa y la progresión personal.

La progresión educativa es aquella que el rover tiene con respecto a los saberes, habilidades y competencias que se derivan del Método Scout y su actividad en el Escultismo. El contenido de la progresión educativa viene guiado por el Programa Educativo de sección, un documento que debe llevar a los aspectos más concretos de la sección el Programa Educativo de grupo (serie 300), que, a su vez, debe ampliar y respetar el Programa Educativo de ASDE Scouts de España. Esta progresión, si bien es importante para el desarrollo diario de la sección, no va ligada a las etapas de progresión personal.

Por su parte, la progresión personal hace referencia al desarrollo personal del rover como individuo dentro de la sección. Esta progresión va guiada por la persona,

trabajando por alcanzar objetivos marcados por sí misma. Mientras que para los objetivos educativos recurríamos a la programación de la sección y al Programa Educativo de Sección y Grupo, para establecer la progresión personal deberemos colaborar con los rovers para diseñar un proceso de aprendizaje colaborativo, en el que el equipo de scouters de Clan tomará un rol de apoyo para ayudar a los rovers a establecer objetivos diversos y planes para su consecución.

La progresión personal del rover debe responder a cinco características principales:

- Protagonizada por la propia persona: serán los rovers quienes evalúen su propia progresión personal, correspondiendo al equipo de scouters dar medios y apoyos para el proceso.
- Educativa (formativa): servirá para mejorar, para aprender, para conocer nuestro estado presente, para definir hacia dónde queremos ir y para ayudarnos a tomar decisiones. Debe alejarse de comparaciones entre sus iguales y del alcance de méritos o marcadores estandarizados para la sección.
- Individualizada y flexible: se adaptará a cada una de las personas de la sección, independientemente de su vida scout o capacidades. Es por ello que requerirá espacios donde los rovers puedan marcarse objetivos e indicadores personales.
- Atrayente: siguiendo uno de los pilares del Método Scout, la progresión personal deberá ser atrayente y motivadora para los rovers.
- Continua: la progresión personal les guiará desde que entran en la sección hasta que salen, procurando la reflexión constante y paulatina. Para ello, deberán realizarse actividades en las que se ponga de manifiesto la progresión de todas las personas de la sección, aunque no haya cambios de etapa, al menos de forma trimestral.

Asimismo, los objetivos de la progresión personal se establecerán en ocho ámbitos: relaciones sociales con la sección, donde se atenderá al grado de conocimiento e integración con el resto de personas de la sección; **marco simbólico y tradiciones de la sección**; **participación en el proyecto de la sección**; **vida en la naturaleza**; **objetivos personales**, donde cada rover pueda establecer metas personales; **compromisos educativos**, donde los rovers podrán evaluar de forma integral el proceso de aprendizaje vinculado a la progresión educativa; **elementos específicos de la sección**, tales como la participación en las actividades propias de la sección o el desarrollo de los servicios; y **conocimiento y vivencia de los valores del Escultismo**.

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

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

Desde esta perspectiva individualizada y personal, como scouters se debe atender a los **centros de interés** del Clan para hacer de esto un proceso que resulte **motivador y emocionante**.

¿Tienes dudas sobre la progresión personal? Consulta las páginas 88 a 100 del Programa Educativo de ASDE Scouts de España, las páginas 33 a 37 del documento de Apoyo a la Implementación del Programa Educativo y el documento de Apoyo a la Progresión Personal, donde encontrarás un desarrollo mayor sobre la progresión personal y herramientas para evaluar la progresión personal con el Clan.

Etapas de progresión personal

En esta etapa educativa, las tres progresiones son similares a las del resto de secciones: integración, participación y animación, debiendo estar ligadas al marco simbólico que tenga el Clan. Para acompañar o guiar en estas etapas, el equipo de scouters proporciona los momentos y las herramientas necesarias para que cada rover pueda establecer en qué etapa se encuentra y cómo puede ser el camino que recorrer para desarrollar su progresión en cada momento.

La duración de las diferentes etapas de progresión no estará condicionada por la duración de la etapa educativa. La edad comprendida en la etapa educativa es de 17 a 21 años, pero la duración de la etapa educativa será de 3 años, con un año más que será de carácter opcional, siempre y cuando los o las rovers tengan proyectos por desempeñar. Asimismo, no se recomienda que la duración de la etapa educativa sea menor de 2 años, pues una duración inferior no permitiría el adecuado desarrollo de la persona en esta etapa educativa.

Cuando cada rover determine que ha superado una etapa de progresión personal, podrá realizar la ceremonia correspondiente, teniendo en cuenta que estas ceremonias deben tener un marcado carácter personal y que cada rover debe ser el actor principal en la preparación y el desarrollo de la misma.

La etapa de integración

El inicio de esta etapa se marca con la entrada de un nuevo miembro al Clan. Durante esta etapa, el nuevo o la nueva rover comenzará con la aproximación al resto de rovers que conforman el Clan, se familiarizará con la organización y forma de trabajo de los rovers y tendrá su primera toma de contacto con la simbología y las tradiciones propias de la etapa educativa.



La duración de esta etapa es la más corta, no durando más allá de los primeros meses de convivencia con el resto de rovers, siendo el período aproximado de dos o tres meses, según cada rover.

En muchos casos, se comete el error de acabar esta etapa y comenzar con la siguiente cuando se realiza la firma de la Carta del Clan, identificando esta con el elemento simbólico y vinculándola a la progresión. Un rover puede estar en la etapa de integración y haber firmado la Carta del Clan, pues la etapa de progresión refleja su andadura a nivel de aprendizaje y evolución personal, y la Carta del Clan es un compromiso personal, por lo que no se deben confundir.

El simbolismo que encierra esta insignia es el siguiente: el rover, a su llegada al Clan, se enfrenta a todas las decisiones y responsabilidades que le supondrá unirse a la Hermandad rover e iniciar la travesía por el "río de la vida", donde deberá "remar su propia canoa".

La etapa de participación



En esta segunda etapa de progresión personal, el o la rover conoce el funcionamiento propio de la sección y todos los procesos internos que se llevan a cabo en el Clan, siendo parte activa de los mismos; es por ello que juega un papel más activo en el grupo.

En esta etapa se adquieren más responsabilidades, tanto con el Clan como con la propia persona. Se desarrollan proyectos tanto a nivel colectivo como a nivel grupal. En el seno del Clan se desempeñan labores de gestión y organización.

En cuanto a la duración de la etapa, suele ser la etapa más larga de la vida rover, siendo aquella en la que se desarrolla en función de la complejidad de la edad y de los diferentes aspectos que condicionan la vida de la sección, desde diferentes calendarios, cambios personales, etc.

El rover ha comenzado su etapa de participación asumiendo los retos del Roverismo y entrando a formar parte de la Hermandad de la Ruta. En esta andadura de comunidad, lucha y servicio siempre podrá apoyarse en su horquilla, símbolo a su vez de la dualidad de toda situación y de la necesidad de tomar partido e implicarse ante cada una de ellas.

La etapa de animación



En esta etapa se resalta la capacidad de la persona para dinamizar el grupo, al mismo tiempo que denota una amplia autonomía para desarrollar sus proyectos personales y de servicio, poniendo en práctica los conocimientos, actitudes y aptitudes adquiridas en las etapas anteriores.

La duración de esta etapa, aun siendo una etapa no obligatoria, dependerá de la duración de la etapa educativa.

El rover en acción está en permanente disposición de prestar servicio dentro y fuera de su Clan. Por un lado, ya ha trazado la senda por la que ha decidido plantear su proyecto de vida; por otro, se convierte en guía, animador y referente del resto del Clan, al que sigue perteneciendo. Su compromiso de crecimiento personal pasa por ayudar a crecer al resto de integrantes del Clan.

Orientaciones para trabajar la progresión personal:

- Es importante establecer un paralelismo entre las etapas de progresión y el marco simbólico de la sección, atendiendo a los símbolos y elementos que lo conforman y que identifican la permanencia en cada una de las etapas.
- 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 educando. El fin de una etapa es realmente el inicio de otra, como una parte de un todo que es el crecimiento y la formación de forma continua.
- Cualquier ceremonia debe entenderse como un momento de celebración tanto para quien la protagoniza como para la sección en general, para festejar así el avance del educando y de la sección.
- Es necesario orientar a cada educando sobre la necesidad de plantearse metas a corto y medio plazo con respecto a su progresión personal y tener claros así los

objetivos de cada etapa, para que también sean quienes, al realizar el análisis y la evaluación de lo progresado, examinen y consideren cuál ha sido el camino que han realizado y cómo lo han llevado a cabo.
- Es necesario fijar momentos en la programación para analizar y evaluar los progresos individuales.
- Se recomienda aprovechar la herramienta del PAI para poder potenciar la realización de sus propuestas y actividades que les interesen, siendo esta una herramienta de evaluación de la progresión individual de cada persona.

Ejemplos para trabajar la progresión personal:

- Crear un "Mapa de Ruta Personal" donde cada rover dibuje su camino, marcando sus aprendizajes, decisiones y metas futuras.
- Realizar el "Camino de Decisiones", un recorrido con estaciones simbólicas que representen elecciones clave en su vida rover.
- Diseñar una "Rosa de los Vientos" personalizada, identificando valores y direcciones que guíen su crecimiento y servicio.
- Participar en un sistema de mentoría, donde rovers con más experiencia guíen a los nuevos en su integración y progresión.

3.4.2. Elementos vinculados al trabajo de la progresión personal

(no todos son elementos del Método Scout como tal)

En la tabla del Programa Educativo se pueden observar 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, sino flexible, dejando que cada scout 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 del Método Scout: marco simbólico, pedagogía del proyecto, vida en la naturaleza, etc.

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

- Relaciones sociales con la sección: grado de conocimiento e integración con el resto de las personas de la sección.
- Compromisos educativos: aspecto donde integrar todo el proceso vinculado a contenidos educativos de una manera amplia y flexible para que la progresión no dependa de ellos en exclusiva, pero donde se mantenga una relación de forma individual.
- Autonomía personal: apartado donde valorar la capacidad individual de desarrollo para la realización de las diferentes actividades o tareas.
- Objetivos personales: 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.

Orientaciones para trabajar las RELACIONES SOCIALES con la sección:

- Promover un clima de respeto y honestidad en el seno de la sección.
- Hacer consciente a cada componente de la sección de la individualidad de la progresión y de las situaciones personales de cada educando.
- Acercar la realidad del propio Grupo Scout al conjunto de educandos como herramienta de responsabilidad y de unión ante las circunstancias que se den en el día a día del mismo.
- Utilizar el marco simbólico de la sección como herramienta para trabajar el sentimiento de pertenencia.
- Generar actividades relacionadas con sus centros de interés, creando espacios de distensión y potenciando así el diseño de las actividades por parte del Clan, dándoles poder de decisión, organización, preparación y puesta en práctica de las mismas, promoviendo su libertad y responsabilidad, tanto individual como conjunta.
- Potenciar que las decisiones sean tomadas de manera asamblearia, intentando llegar a acuerdos en la medida de lo posible, siendo las votaciones el último recurso.
- Potenciar las habilidades sociales y comunicativas, entendiendo que debe haber diversidad de opiniones, a través de la toma de decisiones mediante acuerdos y consenso.
- Como scouters, ser personas cercanas y accesibles para cada educando y para el conjunto de la sección, entendiendo la adultez del equipo de scouters y sin quedar como iguales.

Ejemplos:

- Organizar talleres donde practicar la comunicación asertiva, la escucha activa y la resolución de conflictos.
- Realizar actividades de servicio dentro y fuera del Grupo Scout.
- Desarrollar juegos de rol donde se favorezca la empatía y la asertividad.

Orientaciones para trabajar los COMPROMISOS EDUCATIVOS:

- Trabajar los compromisos educativos para que planteen un análisis de sus necesidades en cada uno de ellos.
- Vincular actividades enmarcadas en los compromisos educativos con los objetivos de grupo o sección, de manera que se responsabilicen de su diseño y organización.
- Diseñar y elaborar actividades dentro de los compromisos educativos.
- Programar y llevar a cabo un programa de actividades encuadrado dentro de los compromisos educativos.
- Realizar actividades de servicio dentro y fuera del grupo con la finalidad de desarrollar nuestros compromisos educativos.

Ejemplos:

- A la hora de programar, los rovers seleccionan los compromisos educativos que van a trabajar en un trimestre, ven los diferentes objetivos, contenidos e indicadores de evaluación que pueden establecer y, a partir de esta selección, planifican cómo van a cumplir con lo que ellos mismos han seleccionado. Tras la puesta en práctica de la programación generada, deberán evaluar si han

alcanzado los objetivos que se establecieron y, por tanto, si han desarrollado los compromisos que han trabajado.

Orientaciones para trabajar la autonomía personal:

- Fomentar la responsabilidad a través de asumir cargos en la sección o tareas en las actividades de la misma.
- Realizar actividades de gestión del tiempo que les ayuden en su vida diaria.
- Animar a que toda la sección tome decisiones que les conciernen o que puedan verse afectados, potenciando que construyan un diálogo constructivo.
- Reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones a través de dinámicas o juegos que les hagan tomar decisiones.
- Involucrarlos en sus objetivos personales de progresión, estableciendo metas asumibles de manera individual por cada rover.

Ejemplos:

- Desarrollar cargos en la sección que les favorezcan en actividades básicas de la vida diaria, como la gestión del dinero o cocinar, teniendo que verse involucradas todas las personas de la sección en algún momento.
- Crear espacios de reflexión donde puedan desarrollar sus pensamientos de manera abierta y libre.

3.4.3. Objetivos personales: PAI

La herramienta del Plan de Avance Individual, más conocido como PAI, es un instrumento que permite a los rovers desarrollar proyectos de índole personal de una forma ordenada, clara y con unas metas alcanzables.

Como herramienta que es, el PAI es una opción de trabajo para rovers; no se debe convertir en algo obligatorio ni en un "coleccionable de PAIs". Tiene un fin establecido y definido, y una serie de elementos que ayudan al rover a progresar. En la realización de un PAI no se asegura que se alcance la meta final. Por eso, es importante que cada rover pueda hacer autocrítica para asumir que no se ha alcanzado lo planteado en el PAI y obtener un aprendizaje personal de lo desarrollado.

La realización de un PAI no está ligada ni a la etapa de progresión personal de los rovers ni a la realización de ninguna ceremonia. No es requisito necesario para ningún elemento ni condición dentro de la sección rovers. El PAI es una herramienta a disposición de los y las rovers, que deben conocer su existencia y funcionamiento, pero no es de obligada utilización.

Los elementos que componen el PAI son:

1. Elección de acompañante.
2. Análisis de la realidad personal del rover que va a realizar el PAI.
3. Establecer los objetivos generales y específicos del plan.
4. Teniendo en cuenta los puntos 1.º y 2.º, establecer la planificación y secuenciación de las tareas que se van a realizar para cada uno de los objetivos establecidos.
5. Determinar los momentos, instrumentos y criterios de evaluación.
6. Finalizar el PAI con la elaboración de una memoria donde se recojan todos los aspectos relevantes del mismo, desde las dificultades que han ido surgiendo

hasta las ayudas recibidas, los logros alcanzados y, sobre todo, la valoración personal del rover que ha realizado el PAI, para que sea consciente de su progresión a nivel personal y de la utilidad del PAI.

La figura del acompañante de PAI es la de la persona que va a apoyar al rover en su PAI. Va a ser el "Pepito Grillo" del rover para cualquier cuestión relacionada con el PAI, facilitando procesos, como en caso de que se tenga que finalizar antes de lo esperado o por cualquier otra circunstancia, y sirviendo de asesor en diversas cuestiones y desafíos que se encuentre.

El perfil del acompañante es el de una persona que conozca al rover en cuestión y su realidad. Puede ser su scouter directo o no, pero, en caso de no serlo, deberá haber una comunicación fluida entre ambos (scouter-acompañante). Y, lo que es más importante, deberá conocer cómo se desarrolla un PAI, conocer las fortalezas y debilidades de esta herramienta, así como las oportunidades que brinda y las amenazas que conlleva.

De cara al resto del Clan, el rover que quiera llevar a cabo un PAI debe informar a sus compañeros de sección, pues la realización de este proyecto puede conllevar efectos directos o indirectos sobre el normal desarrollo de la programación de la sección. Por ejemplo, que el rover implicado no pueda asistir durante un tiempo a las reuniones del Clan o que necesite los recursos de la sección.

A diferencia de los proyectos rovers, intervención o descubierta, el PAI es una herramienta de progresión personal, mientras que los otros son herramientas de conocimiento. Eso no quita que, para el desarrollo y puesta en práctica de un PAI, se planifique y se lleve a cabo uno de estos proyectos.

Ejemplos de cómo trabajar el PAI.

EL MAPA DE TU VIDA.

OBJETIVO: Realizar una revisión de los avances realizados en la vida y planificar los objetivos que se quieren lograr en un futuro próximo.

DESARROLLO: Cada rover plasma en un mapa dibujado por sí mismo un camino y añade pequeñas llamadas o cuadros donde incluye logros conseguidos desde que tiene uso de razón. Después, se marca el punto actual del camino. Se irán colocando puntos en los siguientes pasos de la ruta y ahí se incluirán ambiciones y objetivos que lograr. Cuando se haya terminado, se hará una introspección pensando en lo que ya han conseguido, las aptitudes que tienen y qué necesitan para conseguir los logros propuestos para la ruta futura.

QUIÉN SOY

OBJETIVO: Descubrir qué imagen tengo de mi persona. Analizar cómo de preparado o preparada estoy para afrontar los retos futuros.

DESARROLLO: El equipo de scouters les dice que dentro de la caja que les va a mostrar está lo más importante de sus vidas. En la caja hay un espejo. Ellos y ellas deben pensar en lo que ven y en si consideran que es lo más importante de sus vidas. Deben valorar los siguientes aspectos:

- ¿Quién está por encima de ellos o ellas para no quererse o valorarse lo suficiente?
- ¿Qué cuestiones hacen que no avancen para conseguir los objetivos que se proponen?
- ¿El semblante o los gestos de sus caras muestran quiénes son? ¿Enseñan a las demás personas lo que quieren que vean y no lo que son?
- ¿Se ven en el espejo tal y como se veían hace dos años? ¿Han logrado lo que se propusieron?
- ¿Adónde quieren llegar?

LA VENTANA DE JOHARI

OBJETIVO: Ser conscientes de la imagen que tienen de sí mismos. Valorar sus logros, los obstáculos y la capacidad de sobrellevar las dificultades y alcanzar sus objetivos.

DESARROLLO: Se pondrá la plantilla que se presenta a continuación para que la rellenen ellos y el resto del grupo. Se trata de poder plantearse la imagen de sí mismos, teniendo en cuenta cómo les ven las demás personas y si coincide una imagen con la otra. También deben analizar si se comparan con el resto y si es importante cómo les ven las demás personas.



3.4.4. Evaluación de la progresión personal

La evaluación de la progresión personal debe proporcionar información sobre la situación de cada rover para que pueda tomar decisiones acerca de su paso de etapa, pero la finalidad principal ha de ser la orientación de su progresión. Así, la evaluación de la progresión personal debe responder a los objetivos marcados por cada rover, que deberán ser de proceso y no de objetivo, flexibles y estar representados en una

herramienta atrayente y útil. Es necesario realizar una evaluación de la progresión personal de forma trimestral como mínimo, que pueda servir como momento de reflexión sobre los objetivos marcados para poder así realizar los ajustes en las estrategias que sean necesarios.

Cabe resaltar también que no resulta imprescindible que un rover se marque y alcance un objetivo en cada uno de los ámbitos antes indicados para establecer un cambio de etapa de progresión. Aunque los objetivos deben ser diversos, la progresión personal no es una lista de valoración en la que marcar todos los elementos, sino una herramienta para el desarrollo personal autoguiado. Por ello, puede darse el caso de que la consecución o el trabajo continuo en un par de objetivos diferentes sea suficientemente significativo para el rover como para marcar un cambio de etapa de progresión.

Puedes consultar más información en la Serie 300.

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 o a la vida de la comunidad en la que uno vive".

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

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.
- 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 podamos articularla 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, etcétera).
- 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 de la realidad a nivel personal, adaptada a las distintas edades, mientras tienen una contribución significativa en los objetivos generales de la comunidad en la que viven. Podríamos resumir, por tanto, que la participación es una fabulosa herramienta y, al mismo tiempo, también un objetivo primordial.

Por otro lado, entendemos 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, lo entendemos 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, suponiendo un beneficio para la comunidad, donde:

- Se desarrolla el compromiso y la motivación.

- Se da a la adolescencia y la juventud un rol protagonista, ya que son vehículos principales de la acción.

- Se favorece el uso de la técnica del proyecto.
- Se trabaja la investigación y se permite la experimentación.
- Se asimilan nuevos aprendizajes para la realización del servicio.
- Se experimentan aprendizajes colaborativos y cooperativos.
- Se desarrolla el pensamiento estratégico en base a un escenario real.
- 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.
- Se facilita la atención de necesidades reales y sentidas de una comunidad, colaborando en la solución de problemáticas específicas.
- Se contribuye a la transformación social.

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

Como movimiento educativo, el Método Scout debe propiciar que sus educandos asuman una actitud solidaria, realicen acciones concretas de servicio y se integren progresivamente en el desarrollo de sus comunidades, adaptado a las capacidades de cada persona.

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

- Aprovechar el servicio en comunidad como una herramienta de crecimiento personal.
- Contextualizar la participación y el servicio en el marco simbólico de la propia sección, la vida en ruta.
- Utilizar el PAI como una herramienta para el desarrollo de una actitud de servicio.
- Aprovechar momentos de la Ronda Solar, como campamentos o acampadas, como espacios para participar en comunidad.
- Reflexionar sobre los beneficios y las consecuencias de participar en la comunidad como parte de la misma acción de servicio.
- Trabajar a través de la metodología del proyecto.
- Valorar el servicio en la comunidad, más allá del Grupo Scout, como una oportunidad para crecer en el Roverismo.
- Valorar la posibilidad de vincular las acciones de servicio (personales o de sección) entre rovers de ciudades cercanas, creando así una comunidad rover de servicio.
- Entender que el servicio no se debe limitar a la acción puntual de "ir a los scouts", sino que debe ser un modo de vida para contribuir a una mejora de la sociedad.

No tomes el servicio del rover como una herramienta para beneficiar al Grupo Scout sin tener en cuenta que cada servicio debe contribuir al crecimiento personal de cada rover. Montar el pabellón del campamento o cuidar de la manada en el tiempo libre no son acciones de servicio, sino tareas que los rovers pueden o no asumir fuera del contexto del servicio como herramienta educativa.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la participación de la comunidad a través del compromiso y del servicio en el Clan

- Fomentar la búsqueda de otros clanes con los que poder establecer una red de trabajo colaborativo.
- Garantizar a los rovers el desarrollo y la gestión autónomos de sus propios campamentos, actividades grupales, etcétera.
- Potenciar la adquisición de competencias personales que puedan repercutir en la vida de la sección, así como en el crecimiento personal.
- Garantizar la autonomía de los rovers en la toma de decisiones, como proceso propio de la asunción paulatina de responsabilidades.
- Evaluar de forma continua cada una de las acciones de servicio.
- Favorecer que la metodología del proyecto se oriente hacia el servicio, sin limitar las posibilidades que nos puede ofrecer la técnica.
- Valorar al acompañante del PAI como apoyo para el crecimiento individual del rover.
- Entender que puede existir tanto un servicio individual como un servicio de Clan, generando metas a corto, mediano y largo plazo.
- Realizar una reflexión personal sobre el desarrollo del servicio, poniendo en valor el aprendizaje desarrollado y las habilidades adquiridas.
- Realizar un servicio más allá del Grupo Scout, tomando contacto con entidades y colectivos locales.

c. Ejemplos de lo que es o no es un servicio en el Clan

Sí son servicio:

- Recogida de basura en un parque: actividad que mejora el entorno y promueve el cuidado del medio ambiente.
- Organización de un evento comunitario: planificar y llevar a cabo un evento que beneficie a la comunidad local.
- Visitas a residencias de mayores: pasar tiempo con personas mayores, ofreciendo compañía y apoyo emocional.
- Ayuda en un comedor comunitario: colaborar en la preparación y distribución de alimentos para personas necesitadas.
- Talleres de educación ambiental: enseñar a otros sobre la importancia de cuidar el medio ambiente.
- Reforestación: plantar árboles en áreas degradadas para mejorar el medio ambiente.
- Campañas de donación de sangre: organizar y participar en campañas para ayudar a bancos de sangre locales.
- Clases de apoyo escolar: ofrecer tutorías a niños o jóvenes que necesiten ayuda con sus estudios.
- Construcción de refugios para animales: crear espacios seguros para animales abandonados o en riesgo.
- Participación en campañas de salud: colaborar en actividades de sensibilización sobre temas de salud en la comunidad.

No son servicio:

- Fiestas de cumpleaños del Clan: celebraciones que no tienen un impacto comunitario.
- Actividades de team-building sin enfoque social: ejercicios de cohesión que no benefician a la comunidad.
- Proyectos artísticos sin un objetivo comunitario: crear arte solo para exhibición sin un propósito de servicio.
- Reuniones para discutir problemas internos del Clan: encuentros que solo tratan temas internos sin impacto externo.
- Viajes de placer: excursiones o viajes que no incluyen actividades de servicio a la comunidad.
- Actividades recreativas sin propósito comunitario: jugar o hacer deportes sin un objetivo de servicio.
- Reuniones internas del Clan: encuentros que solo benefician a quienes integran el Clan sin impacto en la comunidad.
- Proyectos personales: actividades que solo benefician a un individuo y no tienen un impacto en el grupo o la comunidad.
- Eventos de recaudación de fondos sin causa clara: organizar eventos que no están vinculados a un servicio específico o a una necesidad comunitaria.
- Actividades de ocio: excursiones o campamentos que no incluyan un componente de servicio a la comunidad.

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 exige trabajar individualmente, sino también animar, apoyar y ayudar al resto del grupo; es decir, la responsabilidad de cada integrante no solo se centra en dominar una habilidad o conocimiento, sino que también implica ayudar al resto de personas a desarrollar dichas habilidades o conocimientos. De tal forma que se crea un clima de interés, responsabilidad, respeto y confianza.

Para el correcto funcionamiento del pequeño 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. Organizados en: comisiones

El tamaño adecuado de un Clan es de 12 a 15 participantes, donde la vida en pequeños grupos se divide en comisiones. Estas se formarán por afinidades entre rovers para lograr realizar un proyecto o bien para el funcionamiento interno del Clan.

a. Orientaciones para trabajar en comisiones:

- Establecer retos que les requieran apoyo colaborativo.
- Potenciar las habilidades y aficiones personales, pero haciendo hincapié en saber llegar a acuerdos que sumen al colectivo.
- Utilizar los proyectos de servicio con el trabajo en comisiones.
- Se pueden dar nombres a las comisiones apoyándose en el marco simbólico.
- Podrán formarse a partir de 2 personas, y no se recomienda que superen las 6 personas para favorecer el trabajo.
- Respetar la propia tendencia de agrupación de los propios educandos, no imponer grupos ni pautas de funcionamiento internas, sin olvidar que hay que potenciar que existan grupos diversos y diferentes para que desarrollen sus habilidades y capacidades como se explica en el apartado de actividades propias.
- Identificar específicamente las tareas concretas de la comisión, procediendo a su disolución en el momento oportuno en el que termine su actividad encomendada.
- En el caso de comisiones más permanentes en la Ronda Solar, como podría ser un cargo en la sección que ostenten varias personas, promover una rotación sana dentro de la sección para que puedan adquirir dichas habilidades, pues hablamos de tareas periódicas en el tiempo.

- Respetar la propia organización interna de las comisiones en cuanto a la toma de decisiones, reparto de tareas o elección de cargos, promoviendo siempre que exista una coordinación o portavocía.

3.6.2. Lugar de encuentro: la Cueva rover

La Cueva es el lugar donde los y las rovers se reúnen, proyectan, discuten, debaten y reflexionan. Es importante que, como scouter, conozcamos la función pedagógica del ambiente que se crea dentro del local del Clan. Es un espacio específico para las y los rovers, un lugar de encuentro de iguales, disponible y apto para sus actividades.

Las ventajas educativas de la existencia de un espacio donde el Clan pueda reunirse residen en tener un lugar donde se guarde su material, donde se exhiban sus símbolos y donde sea agradable trabajar.

Este espacio, de poder ser, debería estar integrado dentro del mismo local del grupo, resaltando su pertenencia al mismo. Debe ser un espacio abierto donde cualquier miembro del grupo pueda entrar y participar de él. Debe ser un lugar agradable, multifuncional y preparado para el trabajo y el ocio (mesas, herramientas, cajas de material, etc.), pero siempre limpio, cuidado y ordenado, donde cada rover ha puesto algo de su esfuerzo y trabajo para considerarlo parte de él.

a. Orientaciones para trabajar el lugar de encuentro

- Colaborar en la decoración de la cueva, en el mantenimiento de la historia (libro de oro, fotos, recuerdos, etc.) y de los elementos propios del Clan, dándole un lugar destacado en la cueva.
- Participar en la organización y el mantenimiento del orden, limpieza, etc., de la cueva a través del establecimiento de responsables de la misma.

b. Ejemplos prácticos para trabajar el lugar de encuentro

- Se puede decorar toda la cueva con papel de estraza (o continuo) de forma arrugada por todas las paredes de la cueva para que simulen el interior de la cueva. Asimismo, la iluminación también se puede modificar para facilitar ese ambiente de cueva.
- Para la historia del Clan se puede hacer un rincón con fotos y recuerdos de las personas que han formado parte y de los momentos vividos.
- Para dar relevancia a los símbolos materiales del Clan se pueden colgar de las paredes o establecer lugares de gran importancia dentro de la cueva para estos elementos.
- Para establecer un responsable de la cueva, se puede desarrollar el cargo de "Guardián de la Cueva", que será un rover responsable del uso y mantenimiento de la cueva rover.

3.6.3. Asunción paulatina de responsabilidades y autogestión: órganos de decisión y gestión

Existen dos órganos de trabajo, uno de decisión y otro de gestión dentro del Clan, pudiendo celebrarse ambos en un mismo periodo de tiempo o incluso cambiándose durante el proceso.

El órgano de decisión con carácter asambleario se denomina Asamblea de Clan, mientras que el órgano de gestión se denomina Consejo de Clan. En este caso, diferenciamos ambos órganos en la parte relacionada con la vida en pequeños grupos, que facilita el trabajo y seguimiento de manera más práctica y efectiva.

3.6.3.1. La Asamblea de Clan

La Asamblea de Clan estará constituida por todos los integrantes del Clan, rovers y scouters, en la que se tomarán decisiones de manera consensuada, pudiendo optar, en caso de no llegar a un acuerdo, por un sistema de votación, en el que los y las rovers son actores principales y decisores de sus acciones, y el equipo de scouters mantiene su papel de acompañante, con voz, pero sin voto.

a. Funciones de la Asamblea de Clan.

- Aprobación de la Carta de Clan y otros aspectos simbólicos propios.
- Determinar los diferentes proyectos y programas a realizar como grupo.
- Establecer las normas de convivencia.
- Evaluación y seguimiento de las progresiones y compromisos de sus integrantes.

b. Orientaciones para la preparación de la Asamblea de Clan.

- Por las características del trabajo, es habitual que la Asamblea se reúna con mayor asiduidad que en otras secciones. Sin embargo, no debemos perder la magia de la ambientación. Es importante que los y las rovers jueguen un papel importante en las tareas de preparación, en las cuales podemos aprovechar el uso de las comisiones, llegando incluso a la total delegación en tareas como la búsqueda de un espacio adecuado y tranquilo o proporcionarle una ambientación acogedora e identificativa cuando sea posible.

c. Orientaciones para el desarrollo de la Asamblea de Clan.

- Controlar el desarrollo para evitar descentralizar el contenido y desvirtuar el carácter de la Asamblea frente a una reunión habitual de la sección. Sin embargo, la moderación debe ser llevada por ellos mismos.
- Participar como observador y fuente a consultar sin pretender imponer sus opiniones, sabiendo extraer su responsabilidad como scouter cuando así se requiera.
- Asegurar que la toma de decisiones sea por consenso o, en su defecto, por mayoría. Cualquier desajuste serio deberá elevarse al Kraal de grupo por medio de los Representantes Rovers.

3.6.3.2. El Consejo de Clan

Por su parte, el Consejo de Clan se entiende como un órgano de gestión para el seguimiento del desarrollo de los proyectos, actividades u otras tareas que desarrolle el Clan, así como de las acciones definidas en las asambleas.

Es en el Consejo donde se pone de manifiesto la vida en pequeños grupos para favorecer una gestión eficaz, pero sin sustituir a la asamblea y sus funciones. La composición del mismo variará en función de los temas a gestionar y la representación que se necesite de las comisiones o equipos de trabajo.

a. Funciones del Consejo de Clan.

- Proporcionar los medios y recursos para el cumplimiento de las acciones aprobadas por la Asamblea.
- Realizar un seguimiento y evaluación de las actividades o de las comisiones, informando a las personas correspondientes.

b. Orientaciones para la preparación del Consejo de Clan.

- Establecer un orden del día a modo de convocatoria oficial.

- No es excluyente, por lo que pueden participar los rovers que quieran como observadores.
- No es necesario realizar los consejos en horarios de actividad; se pueden aprovechar los tiempos entre actividades, realizándolos bien presencialmente o en formato online.

c. Orientaciones para el desarrollo del Consejo de Clan.

- Supervisar la realización de un acta de la reunión para dar siempre cuentas al colectivo, preferentemente en Asamblea.
- Actuar como guías o acompañantes, procurando que los propios rovers desarrollen la reunión (promoviendo el uso respetado de turnos de palabra y la participación de todos sus miembros, animando a que se expongan claramente todos los avances en cada aspecto a tratar).

Ejemplos prácticos para trabajar la vida en pequeños grupos en el Clan:

- Reuniones periódicas de equipo donde aunar esfuerzos en tareas de trabajo colaborativo de proyectos colectivos.
- En clanes grandes, fomentar el reparto de tareas para su ejecución más eficaz.
- Participar en diferentes órganos o iniciativas a nivel local o federativo, como la participación en un foro rover o en una campaña del ayuntamiento de la ciudad.
- Participación del Clan en los consejos de grupo como una forma de adquirir responsabilidades adultas.

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 diversidad que pueden presentar los diferentes medios naturales que tiene la orografía española, o internacional si se diera el caso (en cuanto a variedad de relieves, vegetaciones o terrenos), y a las distintas maneras de relacionarse (correr, trepar, saltar, nadar, bucear, remar…), desarrollamos nuestras capacidades motrices de una forma totalmente aplicada a la realidad y de una forma alejada del alto esfuerzo físico característico de la mayoría de las actividades físico-deportivas.
- La vida en la naturaleza implica el uso de innumerables recursos (desde el hilo de pita hasta un hacha, pasando por la brújula y el mapa o un GPS), lo que nos 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, pudiendo ser una ruptura con lo cotidiano.
- La naturaleza supone un espacio para el desarrollo de la curiosidad y el fomento de la autonomía.
- Contando con diferentes espacios, se pueden potenciar actividades de seguridad y prevención de riesgos que en el día a día de la ciudad no se tienen en cuenta y que es necesario saber aplicar o detectar para el crecimiento personal.
- La persona siente que cualquier actividad introducida en este medio gana automáticamente un componente de aventura del que probablemente carecía con anterioridad.

- Proporcionar una conciencia ambiental que permita garantizar un futuro sostenible en relación con la salud del planeta y todos sus miembros como parte intrínseca del ser humano.
- El contacto con la naturaleza es un marco que favorece los momentos para la reflexión y la espiritualidad.
- No debemos olvidarnos de que el contexto de cada Grupo Scout es muy diferente y tendremos necesidades de trabajo diferentes. Por ejemplo, podemos encontrarnos 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 podemos estar en un grupo en un contexto rural donde la naturaleza tiene una mayor presencia y adquiere otros significados en su día a día.

El contacto con la naturaleza supone una oportunidad de explorar facetas que van más allá de las actividades en el medio natural que pueden realizar secciones menores. Las personas que conforman el Clan se encuentran en un momento de gran trascendencia en sus vidas; los cambios internos y externos pueden provocar efectos de consideración en la imagen que tienen de sí mismas, en su forma de relacionarse con otras personas y en sus conceptos vitales.

El compromiso ambiental en esta etapa puede ser trabajado de una forma muy profunda gracias, por un lado, a la actitud que la juventud debe desarrollar o haber desarrollado previamente, unida, por otro lado, a la capacidad organizativa que se presupone en esta edad. La posibilidad de trabajar en equipo (en construcciones y en la empresa), la superación de retos (como las rutas), la posibilidad de una mirada hacia el interior, etc., son posibles gracias al incomparable marco natural. En este sentido, a la hora de que un o una rover establezca su servicio, este podrá enmarcarse en la conservación de la naturaleza, siendo un ejemplo el desarrollo de voluntariados ambientales, donde podrá ejercer su labor de servicio junto con la conciencia de protección del medio ambiente.

Por otro lado, la realización de actividades más exigentes (rutas de varios días) o de retos personales (como la experiencia en soledad) permitirá la aparición de momentos de intimidad que servirán para poner al o a la rover frente a un espejo en medio de la inmensidad de la naturaleza: un bosque, una montaña, una playa, un río, un cielo estrellado… servirán para la aparición de planteamientos vitales que en otros entornos serían casi imposibles.

a. Orientaciones para trabajar la vida en la naturaleza en el Clan

- Dado que existe un desconocimiento de los diferentes medios que pueden existir, el trabajo de unas nociones básicas de primeros auxilios es primordial.
- Los y las rovers deberán ser los encargados de elegir la zona de acampada en función de las características del entorno. Para ello, deben ser conscientes de cómo afectan las pendientes, las zonas arboladas o la posición del sol a la hora de estar preparados contra las inclemencias del tiempo.
- Cada rover debe tener unas nociones avanzadas de orientación. No solo debe saber seguir una ruta marcada en el mapa, debe poder decidir qué ruta es la más adecuada entre dos puntos en función del relieve o la cantidad de sombraje, por ejemplo. Además, debe ser capaz de utilizar métodos naturales como la posición del sol o las estrellas.
- Las construcciones deben ser llamativas y creativas. En esta sección tienen la capacidad de impresionar a todo el grupo con ellas. Pueden hacer construcciones de varias alturas, puentes entre estructuras, paredes de barro, formas originales (como de barco o casa de árbol)…

- Con respecto al desarrollo interior o espiritual que nos aporta el medio natural, podemos propiciar actividades centradas en realizar reuniones o ceremonias alrededor de un fuego (si el espacio lo permite y hay zonas acondicionadas para ello), en la noche o en un mirador al amanecer. Estos parajes son un marco incomparable para compartir experiencias, sentimientos y emociones.
- En estas edades, las actividades de aventura como el rafting, el piragüismo, el barranquismo, la vela o los parques de árboles son una oportunidad para experimentar sensaciones nuevas y emocionantes. Además, muchas de ellas nos permiten conocer de primera mano las singularidades de la naturaleza o la fuerza de esta y, además, estas actividades proporcionan diferentes conocimientos de las áreas del desarrollo de las personas que constituyen el Clan al Kraal que los acompaña.
- Con respecto al cuidado y respeto del medio ambiente, además de reducir nuestra propia huella y participar en actividades para la protección medioambiental de terceros, el Clan debe ser capaz de organizar, gestionar y dar visibilidad a sus propias iniciativas en función de las necesidades que ellos mismos han identificado en su entorno.
- A la hora de trabajar aspectos como la supervivencia, se deberá tener en cuenta lo desarrollado en secciones anteriores para marcar un punto de inicio y avanzar hacia conocimientos más avanzados y complejos sobre supervivencia en el medio natural.

b. Ejemplos prácticos para trabajar la vida en la naturaleza en el Clan

- Rutas de varios días en el medio natural, involucrándose en su diseño, ejecución y evaluación, tanto para las tareas de diseño de itinerarios como para la preparación logística.
- Experiencia en soledad, poniendo énfasis en las medidas de seguridad adecuadas respecto al conocimiento del terreno, la información sobre posicionamiento, los tiempos de contacto con cada scouter, etc.
- Colaboración activa en campañas de reforestación y limpieza del medio, adquiriendo un papel protagonista en la búsqueda de la actividad, su organización, el contacto con las autoridades o con entidades sociales, etc.
- Taller de cocina trampera (poniendo atención a las medidas de seguridad para la utilización del fuego y conociendo en profundidad la legislación vigente en cada momento en ese sentido), para la elaboración de recetas diversas (patatas rellenas, pescado en papillote, carne hecha en brasas, etc.).
- Diseño de un campamento sostenible en el que se ayude al Grupo Scout a mejorar en la reducción del impacto ambiental en materia de orientación hacia actividades sostenibles con las ramas, disminución del consumo de recursos como gasolina para motores o consumo de electricidad, correcta separación y gestión de residuos, utilización de elementos de limpieza no perjudiciales para el medio ambiente, etc.
- Construcciones de campamento mediante técnicas de pionerismo (portada del campamento, mástil, zona de tendederos, bancos y mesas, etc.).

3.8. Apoyo de adultos: el papel del equipo de scouters del Clan

La figura de las personas adultas en la sección rover se aborda desde dos apartados. Por un lado, la familia y, por otro lado, el equipo de scouters. En esta etapa educativa, la autonomía de las y los rovers es muy elevada, pero siempre existe la figura del adulto como guía y apoyo, pues la figura rover sigue siendo la de un educando y no la de una

persona voluntaria que adquiera responsabilidades más allá de la programación, planificación y puesta en práctica de las actividades.

3.8.1. La relación con las familias

En esta fase de desarrollo de los rovers, se presenta una situación compleja donde se entrelazan la independencia personal con la conexión familiar. Aunque la mayoría son adultos jóvenes, muchos todavía están vinculados a sus hogares familiares. Es importante tener en cuenta esta dualidad al trabajar con ellos como scouters. A pesar de ser responsables de sus propias acciones y decisiones, no viven en un vacío; la mayoría sigue manteniendo vínculos familiares significativos.

Aunque a veces no lleguemos a conocer directamente a las familias, es esencial contar con información de contacto y establecer algún tipo de comunicación para evitar que ambas partes se conviertan en extrañas entre sí. Como scouters, nuestra labor implica facilitar este puente entre la autonomía scout y el arraigo familiar, asegurando que los rovers se sientan apoyados y conectados, tanto en su desarrollo personal como en su participación en la comunidad scout.

3.8.2. La delgada línea roja

El contacto estrecho con el Clan se puede malinterpretar, pues no debemos olvidar que el equipo de scouters siempre debe actuar desde la perspectiva adulta y que esto ejerce una posición de poder, tanto ante la ley como de manera implícita por las convenciones sociales sobre la figura del adulto.

Es por eso por lo que, como scouter directo del Clan, no podemos caer en diferentes cuestiones:

- Scouter colega: No somos amigos ni amigas de cualquier integrante del Clan.
- Esto no nos permite contar nuestra vida personal, por mucho que sepamos de la de ellos.
- No nos permite tener una relación fuera del ámbito scout, a no ser que sea para preparar alguna actividad o cuestión que, por lo tanto, se considera del mundo scout.
- Relación entre educandos (personales, entre mismos rovers, rovers que pasan a scouters y salen con un o una rover): Esta es una cuestión que ha reunido muchos quebraderos de cabeza. Entendemos que, entre secciones mayores, es habitual que existan relaciones afectivas (pudiendo o no ser románticas). Debemos dejar claro que, si existen, hay que trabajar de manera individual para que no condicionen las actividades y que se entienda que durante el tiempo de actividad no puede haber cambios de actitud que afecten al buen hacer de la actividad.
- Tratos o comentarios inapropiados: No se debe permitir en ninguna circunstancia ningún tipo de trato discriminatorio, peyorativo o vejatorio, tanto por parte de los y las rovers como de ningún scouter.
- Recordar siempre que no nos podemos poner a la altura de ningún educando, que son personas en proceso de formación y que somos referentes en su educación. No caer en el adultismo (el adulto siempre tiene la razón), pero sí dejar claro que nuestra figura es la de una persona responsable.
- El equipo de scouters no debe escoger sección de tal forma que siempre acompañe a una generación de educandos de forma consecutiva en cada una de las etapas.

4. PAUTAS ESPECÍFICAS DE PROGRAMACIÓN PARTICIPATIVA

A la hora de programar, los y las rovers deben tener presente que deben programar actividades propias para todo el Clan y momentos que se preverán para desarrollar actividades en las que solo participarán unos o unas rovers. Cada scouter, a la hora de programar, como en el resto de los aspectos, será un guía o un facilitador, cuyo papel será el de recordar diversos aspectos que pueden influir en la programación, como puedan ser diferentes calendarios que hay que tener en cuenta (instituto, universidad, Grupo Scout, etc.), y velará porque se siga el programa educativo, ya sea facilitando o incluso explicándolo previamente para poder facilitar la labor de programación a los y las rovers.

El equipo de scouters del Clan debe tender a construir un ideal de Clan con los y las rovers en el que sea la juventud quien realice el 100 % de las labores, ya sean organizativas, de coordinación, de programación, etc. El equipo de scouters debe limitar su realización de actividades al acompañamiento y soporte, y solo dirigir aquellas que requieran de sus conocimientos únicos (por sus estudios particulares, por su oficio, por sus experiencias personales, etc.) y que sean solicitadas por los y las rovers. Por ejemplo, es interesante que sea el equipo de scouters quien, si los y las rovers lo solicitan, programe y dirija una actividad que verse sobre el acceso al mundo laboral, ya que seguramente tenga experiencia en ese sentido y sus rovers no.

Al principio de cada Ronda Solar, entendiendo que comienzan nuevos integrantes, es interesante que el equipo de scouters pueda preparar algunas actividades, enseñándoles también el mecanismo de trabajo.

5. DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA Y REFERENCIAS

- *Roverismo hacia el éxito*
- Manual Metodológico 2009 - ASDE Scouts de España
- Explorando lo Invisible - ASDE Scouts de España
- *Desarrollo del niño y del adolescente* - Laura E. Berk
- 4.ª edición- 2001 - Prentice Hall
- *Desarrollo psicosocial del adolescente* - Verónica Gaete
- Revista Pediatría Chilena - vol.86 - nº 6 - 2015
- *El Guardián de la Cueva* - Ed. El Barco de Vapor
- 13.ª edición - 1989. I.J.A. García