



UNA PROPUESTA EDUCATIVA PARA LA EXPEDICIÓN

Federació d'Escoltisme Valencià

creative commons

COMMONS DEED

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

Usted es libre de:



copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra



hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Decidimos que la publicación tenga una lectura clara, sencilla y ágil, facilitando principalmente la comprensión de los contenidos, por esto, proponemos utilizar el uso genérico del masculino.

Las razones que nos expone la RAE para elegir esta opción, nos convencen, nos parecen lógicas y fundamentadas y por ello, las hacemos nuestras¹.

PUBLICA:



C/ Balmes, 17 - 46001 Valencia (España)
Telf: 96.315.32.40 - Fax: 96.315.32.42
fev@scoutsfev.org

2007

COORDINACIÓN:

Llistó Juan, Ana
Lluch Girbés, Eli
Sanahuja Morales, Amparo

CONSEJO DE REDACCIÓN:

Esteve Aparicio, Carlos
López Serrano, Sergio
Navarro Beltrán, Paco
Pérez López, Carlos
Robles Galindo, Papi
Ruzo Gibanel, Rocío

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Civera Cerdán, Miriam
Montoro Recio, Isabel

CORRECCIÓN LINGÜÍSTICA:

Lluch Girbés, Eli
Montoro Recio, Isabel
Ferrer Miralles, Vicent
Mestre Jordá, Javier

EQUIPO DE TRADUCCIÓN:

Lluch Girbés, Eli
Navarro Montalt, M^a Teresa
Ferrer Miralles, Vicent
Ferrer Miralles, Mar
Llistó Juan, Ana

ILUSTRACIONES:

Ferragud Basagoiti, Ainhoa

COLABORAN:



Índice

1. CARACTERÍSTICAS DE LOS PIONEROS	
1.1. Psicología evolutiva.	8
1.2. Centros de interés	13
1.3. Influencias del ambiente	13
2. EL EDUCADOR EN LA EXPEDICIÓN	
2.1. Funciones del educador en la Expedición.	16
2.2. Funciones del coordinador en la Expedición.	16
2.3. Orientaciones para el educador de pioneros.	17
3. OBJETIVOS DE LA EXPEDICIÓN	19
4. LOS ELEMENTOS DEL MÉTODO SCOUT EN LA EXPEDICIÓN	
4.1. Marco simbólico.	31
4.1.1. Marco simbólico estable de la Expedición	31
4.1.2. Marco simbólico de la empresa	33
4.2. Ley y promesa	34
4.3. Educación por la acción.	36
4.4. Vida en pequeños grupos	37
4.5. Programas progresivos y atrayentes.	39
4.6. Vida en la naturaleza	40
4.7. Papel del educador	42
5. MÉTODO PROYECTOS: LA EMPRESA	
5.1. ¿Qué es el método proyectos?.	44
5.2. Fases de la empresa.	44
5.2.1. Idear y proponer.	45
5.2.2. Elegir.	45
5.2.3. Organizarse	46
5.2.4. Realizar.	47
5.2.5. Celebrar	48
5.2.6. Evaluar.	50
5.3. Algunas ideas sobre empresas.	51
5.4. Repensar las fases del proyecto en la Expedición	54
5.5. El juego democrático.	55
5.6. El código de la Expedición	56
6. PROGRESIÓN PERSONAL	
6.1. Introducción	58
6.2. Fases de la progresión personal	58
6.3. ¿Cómo trabajamos la progresión personal?	62
6.4. Herramientas para trabajar la progresión personal.	64
6.5. Ceremonias y simbología	67

1. CARACTERÍSTICAS DE LOS PIONEROS

1.1. Psicología evolutiva

Es la parte de la psicología que se encarga de estudiar todos los cambios vitales de una persona, desde su nacimiento hasta su muerte. Por "cambios vitales" se entienden todas aquellas evoluciones experimentadas a nivel psicomotor, emocional, social, cognitivo, sexual, de personalidad y moral.

¿Por qué es importante conocer las características evolutivas de los pioneros? Porque sólo conociéndolas podremos adaptar adecuadamente cómo es nuestro trabajo. Porque así descubriremos que las características evolutivas son relativas. De hecho, suponen una orientación general para él, dado que cada adolescente evoluciona de forma similar pero distinta y única al resto de sus iguales.

¿Qué ámbitos necesita conocer un educador de pioneros?

Presentamos a continuación en el marco de las diferentes dimensiones de la persona toda una serie de características destacables del momento evolutivo en el que se encuentran nuestros pioneros. Lejos de percibirse como problemas, debemos resaltar su calidad de **oportunidades**, oportunidades educativas para aquellos que dediquemos nuestro tiempo a comprenderlos mejor.

En esta época de cambio y definición toma especial relevancia la siguiente cita:

Educar a un joven no es hacerle aprender algo que no sabía, sino **hacer** de él **alguien que no existía**. John Ruskin

Ámbito	Vivir- Relación con uno mismo
Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> - La maduración del pensamiento lógico formal es objetivo y racional - Elaboran teorías de todo; aumentan sus capacidades de razonar - En general la emoción tiene más importancia que la razón - Dudan de las cosas que les han sido impuestas, especialmente cualquier creencia moral o religiosa y se muestran desafiantes ante cualquier actividad relacionada - Creen que lo saben todo, o que si han empezado a saber algo por su cuenta, pueden terminar el aprendizaje a su aire
Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> - Tienen unas necesidades de independencia: emocionales, intelectuales y de libertad de acción - Se trata de una afirmación de sí; de integración y de afecto, tanto de sentir como de demostrar ternura - Desarrollan sentimientos de atracción sexual y piensan en una persona adecuada para amar - En ocasiones las adversidades como la tragedia, el desengaño o la erosión del ánimo generan depresiones - Son capaces de comunicar sus propios sentimientos

Ámbito	Vivir- Relación con uno mismo
Carácter	<ul style="list-style-type: none"> - Saben describirse a sí mismos - Tienen inseguridad en los cambios fisiológicos que están sufriendo - Incoherencia emotiva o falta de confianza en sus propios juicios y decisiones - Necesitan afirmar la seguridad en su mundo interno: estima de sí, de sus habilidades, su equilibrio emocional e integridad física - Tienen que definirse con una personalidad única y privada - Exigen un encuadramiento del propio yo en un mundo absoluto - En algunos adolescentes se generan pulsaciones violentas debidas a la falta de madurez para controlar el comportamiento cuando se presenta un contra tiempo, tanto real como imaginario - Combinación: buen humor y llanto, sociabilidad e insociabilidad, confianza y desconfianza de sí mismos, tienen un gran sentido del ridículo
Físico	<ul style="list-style-type: none"> - Cierta temor a la pérdida del cuerpo infantil: Síndrome del demasiado: demasiado grande, demasiado viejo, demasiado peludo, etc. - Se alegran de ser definitivamente masculino o femenina, se deleita en la curiosidad - Los chicos intentan demostrar su virilidad a través de la forma física, el juego competitivo, el alto rendimiento, el riesgo - Las chicas se esfuerzan por transmitir una imagen atractiva - Si no están de acuerdo con su cuerpo, puede ser muy traumático - Al comienzo, la pubertad es fundamentalmente romántica e idealista - Las chicas maduran sexualmente antes que los chicos y como consecuencia son más precoces en el enamoramiento - Los chicos son más precoces en las relaciones físicas - Experimentan una mayor madurez sexual y exploran asuntos de identidad sexual - Se enfrentan por primera vez a la posibilidad de beber, fumar o consumir drogas - Este consumo puede provocarles un estado físico y mental eufórico y dinámico desconocido, que les suele dejar deslumbrados - Los peligros les resultan irreales porque no perciben efecto nocivo alguno - Necesitan nuevas sensaciones y buscan el límite de su cuerpo. Si esto no les llega de forma natural lo buscan en algo artificial

Ámbito	Servir- Relación con los demás
Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> - Su situación frente a la familia es ambivalente: progresiva emancipación -riesgo- y conflictos; y por otra, la familia es fuente de seguridad y ayuda -miedo a perderla- - Más adelante, la relación con la familia es más tranquila - Pasan la mayor parte del tiempo con los amigos y menos con los padres - Les importa mucho lo que piensan sus iguales - Buscan un status en los grupos de compañeros y amigos basado en pruebas físicas, palabras agresivas, agresividad contra sí mismos y los demás, manifestaciones reprimidas - Nuevas experiencias sociales, fin de la educación obligatoria, nuevos compañeros y amigos - Necesitan afirmar la seguridad de su mundo exterior: economía, estatus en la familia y en el grupo - El miedo a perderse algo es muy acusado cuando se trata del grupo
Cooperación y liderazgo	<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionan los valores morales y prefieren algunos como: el sentido del honor - nobleza y dignidad-, sinceridad -signo de personalidad-, valentía y lealtad - La moral para esta edad es un comprometer todo su ser a la búsqueda de la imagen ideal de sí mismos - Rechazo a normas impuestas: dificultad en asumir normas que no hayan sido previamente razonadas - Mayor complejidad en razonamientos morales, inclusive en principios abstractos, tales como la generosidad y el altruismo - Se oponen a los valores familiares y exploran ideas y actitudes diferentes - El líder es el espejo en que se refleja el grupo, si está en contra de algo, costará hacer que el grupo se motive, en cambio si está a favor el grupo le seguirá
Servicio	<ul style="list-style-type: none"> - No se les puede imponer que vivan ciertos valores, los tienen que descubrir por sí mismos - Tienen un conocimiento más real de la sociedad - Toman mayor conciencia de los demás, así como la pertenencia a una determinada clase social - Aparece la identificación con tendencias políticas

Ámbito	Descubrir- Relación con el mundo
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Tienen criterios muy variables condicionados por las modas o la televisión - La necesidad de sentirse cerca y no perderse nada del grupo de amigos provoca que tanto internet como el móvil tengan una gran importancia en sus vidas - Se ven presionados por sus grupos de referencia para tener un móvil - Se ven presionados también para tener ciertas marcas y modelos con características determinadas - Existe rivalidad entre ellos por el precio, aspecto, características y capacidades de los terminales - Aparecen diferentes grados de dependencia de uso del móvil e internet, pudiendo llegar a casos de adicción - Internet responde a la necesidad adolescente de explorar y descubrir cosas y personas nuevas, de tener nuevas experiencias - En la mayoría de casos puede contribuir a una mayor unión del grupo, que no se separa en todo el día (mañana colegio, tarde salir, noche chat) - En otros casos, contribuye de forma determinante a fomentar el aislamiento y la dependencia en esta tecnología para relacionarse - Los chats y mundos virtuales son una manera de salir al mundo libres del cuerpo físico y los complejos que provoca a estas edades - Reduce la necesidad de afrontar los complejos y crecer superándolos - Les permite explorar sus diversos yos de forma anónima
Trabajo	<ul style="list-style-type: none"> - Al acercarse el fin de la enseñanza obligatoria comienzan a plantearse su futuro - Por parte de los padres y de la sociedad se ven obligados a elegir cuál va a ser su futuro - Tiende a percibir acontecimientos con carácter inmediato - Les cuesta planificar a largo plazo
Medio Ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - Mayor conciencia del entorno - Los primeros planteamientos vegetarianos aparecen en esta edad, principalmente en las chicas
Consumo	<ul style="list-style-type: none"> - Vive la necesidad de estar a la altura de los demás para no sentirse desplazado - A nivel estético (ropa, accesorios, cosmética) se encuadra dentro de un determinado grupo en la búsqueda de definirse a sí mismo - El ocio en grupo se asocia a actividades que necesitan una inversión económica

Ámbito	Buscar - Relación con la trascendencia
<p>Comprensión</p>	<ul style="list-style-type: none"> - No le basta con una religión basada en normas y en sus manifestaciones convencionales - Suelen percibir las misas como una parte no fundamental de la religión - Tienen a caricaturizar las imágenes y modelos más dogmáticos (el infierno es un invento, la Iglesia) - Aparecen con intensidad las preguntas trascendentes: "¿De dónde vengo? ¿Por qué existo? ¿Tengo un fin? ¿Qué pasa cuando morimos?" - Reconocen la espiritualidad como un camino personal - Tienen la necesidad de hacer suyas las propuestas que han venido escuchando desde pequeños - El deseo de ser libre y autónomo, así como el sentido crítico, hacen que se pongan en duda las ideas heredadas - Cuando estas propuestas no responden a las sensaciones y sentimientos trascendentes del o la joven, aparecen dudas y/o rupturas, en diferentes grados de intensidad - Debido a este proceso se genera en un primer lugar una inseguridad que puede afectar a la autoestima - La presión o el apoyo (en cualquiera de los sentidos) del grupo de iguales y de figuras de referencia relevantes en su vida influirán de manera determinante en la dirección del camino que siga - Lo trascendente es afirmado como tal - influye la educación familiar, escuela y medio ambiente- - El grupo de compromiso en la fe ahonda la religiosidad del y de la adolescente y lo abre a los demás

Ten en cuenta que...

Los distintos ámbitos no son compartimentos estancos, por lo que cada joven madura de un modo distinto dependiendo de factores como la familia, la herencia genética, la cultura en la que vive, etc. Cada joven puede estar madurando correctamente en uno o varios ámbitos y no en otros.

1.2. Centros de interés

La participación activa del joven es necesaria para que se produzcan aprendizajes significativos. Para ello es importante que el joven se sienta motivado, esto se conseguirá con actividades o acciones que formen parte de sus intereses.

Actualmente estamos viviendo grandes transformaciones en nuestra sociedad que han provocado cambios en los centros de interés de nuestros jóvenes. Les motivan las nuevas tecnologías como internet, los móviles, las consolas, el ordenador...; la moda, las marcas y su imagen exterior; las motos, la sexualidad, las drogas, los conciertos, la música, la fiesta, las discotecas, la televisión, las revistas...

Vivimos en la sociedad del momento, de la velocidad. Se busca el éxito inmediato pero no existe el valor del esfuerzo. Las empresas son proyectos a medio y largo plazo, por esto corren el riesgo de perder la motivación de los jóvenes, se le da más peso al resultado final que al proceso.

Sus centros de interés están muy mediatizados, sin embargo, a veces los intereses responden a realidades sencillas pero esenciales: búsqueda de afecto, de reconocimiento del grupo, miedo, necesidad de pertenecer a un grupo de amigos, seguridad, búsqueda de nuevas experiencias, comodidad...

Papel del educador

Para poder llevar a cabo nuestra labor educativa de una manera eficaz, es necesario conocer los centros de interés de nuestros pioneros, qué cosas les motivan.

Nuestro papel no es modificar sus centros de interés sino ampliarlos, ya que esto enriquece la mente del joven y lo estimula a pensar en otros temas diferentes a los que la sociedad le suele transmitir. A partir de ahí, el joven será el que tiene que decidir cuáles son sus motivaciones.

1.3. Influencias del ambiente

Las influencias que reciben los pioneros de su entorno son numerosas y en gran medida marcan y repercuten sus centros de interés. La publicidad y los medios de comunicación tienen una capacidad ilimitada de crear necesidades, intereses y deseos.

Los jóvenes reciben influencias de: el colegio o instituto, la familia, su grupo de amigos y su pareja, la televisión, internet y los videojuegos, las actividades extraescolares, su ciudad, barrio, pueblo...

Hacemos especial mención a los cambios que están habiendo con las nuevas tecnologías, esto abre ante los jóvenes un nuevo mundo lleno de motivaciones e intereses que son importantes tener en cuenta dada su novedad:



* Internet responde a la necesidad del adolescente de explorar y descubrir cosas y personas nuevas, de tener nuevas experiencias.

* Internet y los chats son una manera de salir al mundo, libre del cuerpo físico y los complejos que provoca a estas edades.

* En la mayoría de casos puede contribuir a una mayor unión del grupo, que no se separa en todo el día (mañana colegio, tarde salir, noche chat).

* En otros casos, contribuye de forma determinante a fomentar el aislamiento y la dependencia en esta tecnología para relacionarse. Del mismo modo, reduce la necesidad de afrontar los complejos y crecer superándolos.

* La aparición de mundos virtuales (World of Warcraft, Hotel Habbo...) permite crear un personaje virtual que los otros usuarios percibirán como el joven desee que sea percibido, llevando al extremo las diferentes consecuencias (positivas y negativas) de los chats.

Como vemos, es necesario no sólo ser consciente de los centros de interés de los pioneros, sino también construir nuevos intereses que despierten la voluntad auténtica y los deseos internos de cada uno de nosotros. También es importante la educación para los medios de comunicación: una educación crítica que desvele los lenguajes ocultos de la publicidad, a través de los cuales conforman nuestros intereses y nuestro deseo.

2. EL EDUCADOR EN LA EXPEDICIÓN

2.1. Funciones del educador en la Expedición

1. Participar activamente en la elaboración, seguimiento, ejecución y evaluación del PEG.
2. Participar activamente en la vida de su grupo y en sus estructuras.
3. Establecer relaciones con los padres y madres de su unidad para favorecer una labor educativa integradora.
4. Responsabilizarse de su propia formación y acompañar en la formación de sus compañeros de unidad.
5. Participar activamente en las diferentes estructuras federativas y colaborar con las entidades de su entorno más cercano (asociaciones, parroquia, entidad patrocinadora, etc.).
6. Elaborar, llevar el seguimiento y evaluar los programas personales, los de los equipos y los de unidad, teniendo en cuenta las necesidades y capacidades de la persona.
7. Responsabilizarse de su propio desarrollo y vivir los valores hacia los que tiende el modelo de persona que proponemos para construir un mundo mejor.
8. Aplicar el método proyecto como sistema de trabajo que se desprende de la pedagogía scout.
9. Participar activa y responsablemente en la labor educativa de su unidad y del grupo.
10. Realizar actividades seguras.

2.2. Funciones del coordinador en la Expedición

1. Participar activamente, coordinar y animar la elaboración, seguimiento, ejecución y evaluación del PEG.
2. Participar activamente en la vida de su grupo y en sus estructuras. Organizar, coordinar y animar su unidad.
3. Establecer relaciones con los padres y madres de su unidad para favorecer una labor educativa integradora.
4. Responsabilizarse de su propia formación y motivar y acompañar en la formación de sus compañeros de unidad.
5. Animar a la participación activa de los miembros de su unidad en las diferentes estructuras federativas y colaborar con las entidades de su entorno más cercano (asociaciones, parroquia, entidad patrocinadora, etc.).
6. Coordinar y animar la elaboración, llevar el seguimiento y evaluación de los programas personales, los de los equipos y los de unidad, teniendo en cuenta las necesidades y capacidades de la persona.
7. Responsabilizarse de su propio desarrollo, favorecer el de los miembros de su unidad y vivir los valores hacia los que tiende el modelo

de persona que proponemos para construir un mundo mejor.

8. Velar por la aplicación del método proyecto como sistema de trabajo que se desprende de la pedagogía scout.

9. Participar activa y responsablemente en la labor educativa de su unidad y del grupo.

10. Velar por la seguridad de las actividades que se realicen en su unidad.

11. Velar por la labor educativa de su unidad y del grupo.

12. Coordinar y gestionar campamentos y lugares de acampada.

2.3. Orientaciones para el educador de pioneros

Ser educador no es sencillo y requiere una serie de capacidades. Esto no quiere decir que debemos excluir a todas aquellas personas que no cumplen al 100% con esto, pero sí que deberían convertirse en un ideal hacia el que avanzar. El equipo de educadores debe estar atento a su propio progreso y acompañarse unos a otros para mejorar día a día.

Para los educadores de pioneros es recomendable una edad mínima de 21 años. Esto se justifica por varios motivos: la diferencia de edad con los pioneros aporta una visión distinta de la realidad y ayuda a establecer una distancia suficiente en el período evolutiva de pioneros y educadores; por otra parte, es más fácil que podamos desarrollar nuestro papel como modelo si tenemos una edad en que los pioneros nos observarán como un referente adulto con experiencia en situaciones similares a las que ellos viven.

Como hemos visto, hay una serie de capacidades que debemos desarrollar y podemos diferenciarlas en aquellas que resultan básicas o prioritarias y las que resultan interesantes aunque no fundamentales para desarrollar nuestra tarea.



	Conocimientos	Habilidades	Actitudes
Fundamentales	<p>Conocimiento del Programa de Jóvenes</p> <p>Recursos para la animación</p>	<p>Habilidades de relación personal</p> <p>Habilidades de trabajo en equipo</p>	<p>Responsabilidad</p> <p>Consciencia de ser un modelo</p> <p>Animador</p> <p>Acompañante</p>
Interesantes	<p>Método general y de todas las ramas</p> <p>Intereses de los adolescentes</p>	<p>Capacidad de improvisación</p> <p>Control de diferentes situaciones</p> <p>Técnicas en la naturaleza</p> <p>Talleres y dinámicas</p>	<p>Activo</p> <p>Imaginativo Desinhibido</p> <p>Creativo</p> <p>Comprensivo</p> <p>Paciente</p> <p>Empático</p> <p>Asertivo</p> <p>Atento a la diversidad de los chavales</p> <p>Modelo de los valores en que educa</p>

3. OBJETIVOS EN LA EXPEDICIÓN

Vivir-Relación con uno mismo

Línea educativa: Intelectual

1/4

Objetivos específicos:

- Recoger información percibiendo el medio que le rodea con los cinco sentidos.
- Investigar acerca de diferentes hechos de su medio y saber organizar la información extraída.
- Aprender a resolver los conflictos de manera pacífica (no violenta).

Contenidos a trabajar en la rama:

- Asertividad
- Responsabilidad
- Actitud crítica
- Afán de progreso
- Construir, transformar
- Estimulación de los cinco sentidos
- Creatividad, imaginación
- Superación
- Autonomía

Vivir-Relación con uno mismo

Línea educativa: Afectiva

2/4

Objetivos específicos:

- Interesarse por la adecuada expresión de las propias emociones.
- Ser capaz de reconocer sus propias emociones.
- Analizar y respetar los sentimientos y las emociones de los otros.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Sentimientos
- Empatía
- Asertividad

Vivir-Relación con uno mismo

Línea educativa: Carácter

3/4

Objetivos específicos:

- Aceptar sus limitaciones y potencialidades así como las de los demás.
- Interiorizar una imagen positiva de sí mismo.
- Valorar los aspectos de su vida e ir estableciendo prioridades.
- Ser feliz.
- Tomar decisiones.
- Disfrutar de las actividades cotidianas.
- Analizar los diferentes puntos de vista de una situación.
- Aceptar y cumplir con sus responsabilidades.
- Afrontar las situaciones con optimismo.
- Integrar su desarrollo personal dentro de una comunidad.
- Tomar decisiones y aceptar sus consecuencias.
- Tener seguridad en la realización de las actividades cotidianas.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Pirámide de Maslow
- Jerarquía de valores
- Equilibrio emocional
- Pensamiento lateral
- Visión crítica
- Trabajo, estudios
- Vivienda
- Pareja
- Felicidad, alegría
- Esfuerzo
- Marco social-comunidad
- Desarrollo personal y comunitario
- Limitaciones y potencialidades
- Organización del tiempo
- Sentido del humor
- Superación
- Toma de decisiones
- Estilos de vida
- Responsabilidad
- Autoestima

Vivir-Relación con uno mismo

Línea educativa: Física

4/4

Objetivos específicos:

- Valorar y respetar su sexualidad y la de los demás como una expresión de amor.
- Realizar actividades sin discriminación de género hacia ellos mismos y hacia los demás.
- Desarrollar su sexualidad saludablemente con uno mismo y con los demás.
- Promover hábitos de higiene y orden a su alrededor.
- Adquirir hábitos de salud y bienestar disfrutando del deporte.
- Analizar y valorar las causas de la anorexia y bulimia, criticando el modelo de belleza que se encuentra en la base.

Contenidos a trabajar en la rama:

- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| - Género | - Enfermedades de transmisión sexual |
| - Sexualidad | - La práctica del deporte |
| - Afectividad | - Anorexia y bulimia |
| - Métodos anticonceptivos | - Drogas y tiempo de ocio |

Servir-Relación con los demás

Línea educativa: Convivencia

1/3

Objetivos específicos:

- Explorar otras formas de vida y considerar que la diversidad es enriquecedora y no una amenaza.
- Saber convivir con cualquier persona sin discriminación alguna.
- Aprender a afrontar los conflictos que produce la relación con los demás.
- Saber ponerse en el lugar del otro.
- Desarrollar estrategias de no-violencia.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Heterogeneidad: inmigrantes, religión, sexo, clase social, ideas políticas, discapacidades (físicas, psíquicas, sensoriales)
- Empatía
- No-violencia
- Integración
- Interculturalidad
- Prejuicios sociales o nacionalistas
- Resolución de conflictos
- Habilidades de comunicación
- Análisis e identificación con el entorno cultural del barrio, ciudad, país... y construcción de la diversidad

Servir-Relación con los demás

Línea educativa: Cooperación

2/3

y liderazgo

Objetivos específicos:

- Desarrollar habilidades de cooperación y trabajo en equipo para realizar proyectos colectivos.
- Experimentar el autoliderazgo (propuestas propias) frente a propuestas publicitarias mediante autorreflexiones, comentario grupal, sospecha, crítica y toma de decisiones (vs. impulsividad).
- Ser capaz de explicar cómo todo el mundo forma parte de un sistema interrelacionado y equilibrado y que el desarrollo sostenible engloba la interdependencia entre muchos factores humanos y ambientales.
- Ser capaz de situar la acción local en un contexto global.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Espíritu crítico
- Formas de ayuda
- Cooperación
- Implicación, participación

Servir-Relación con los demás

Línea educativa: Servicio

3/3

Objetivos específicos:

- Ser capaz de explicar los derechos humanos y las diferentes formas en que estos pueden ser negados o promovidos a través de factores sociales, económicos, políticos y culturales.
- Ser capaz de aplicarlos a su vida y actuar en consecuencia.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Unidad del servicio
- Altruismo: gratuidad
- Reflexión crítica y democrática
- Autoaprendizaje y coherencia con él

Descubrir-Relación con el mundo

1/6

Línea educativa: Medio Ambiente

Objetivos específicos:

- Profundizar sobre los conocimientos adquiridos de su medio.
- Adoptar actitudes concretas alrededor del desarrollo sostenible del medio ambiente.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Curiosidad, inquietud
- Explorar
- Apertura al entorno
- Respeto
- Relación con la naturaleza (vivencia...)
- Flora y fauna
- Geología
- Rutas naturales
- Campismo
- Orientación y topografía
- RRRR (reciclar, reutilizar, reducir, recuperar)

Descubrir-Relación con el mundo

Línea educativa: Información

2/6

y medios de comunicación

Objetivos específicos:

- Contrastar fuentes de información distintas para conocer diferentes puntos de vista.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Curiosidad, inquietud
- Explorar
- Afán de progreso
- Diferentes medios de comunicación: radio, prensa, televisión, internet...

Descubrir-Relación con el mundo

Línea educativa: Tecnología

3/6

Objetivos específicos:

- Utilizar sus habilidades técnicas y manuales para realizar tareas útiles y creativas.
- Hacer un uso responsable de las nuevas tecnologías.
- Disfrutar de las relaciones sociales sin necesidad de las nuevas tecnologías.
- Conocer los beneficios y los perjuicios de las nuevas tecnologías.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Curiosidad, inquietud
- Creatividad
- Disfrute
- Uso de las tecnologías: Internet, videojuegos, móvil, mp3, televisión...
- Habilidades técnicas y manuales

Descubrir-Relación con el mundo

Línea educativa: Consumo

4/6

Objetivos específicos:

- Desarrollar una actitud crítica hacia el consumismo.
- Consumir siendo consecuente con su propio criterio, identificando los diferentes modos existentes.
- Conocer la promoción del consumo a nivel mundial.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Actitud crítica
- Responsabilidad
- Austeridad
- Consumo de productos
- Consumo de recursos
- Modas y marcas
- Economía
- Globalización
- Pirámide de Maslow

Descubrir-Relación con el mundo

Línea educativa: Trabajo

5/6

Objetivos específicos:

- Tomar consciente, responsable y coherente todas sus decisiones.
- Esforzarse por avanzar en su crecimiento personal.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Afán de progreso
- Responsabilidad
- Autonomía
- Esfuerzo, trabajo, superación
- Actitud crítica
- Estudios
- Salidas profesionales o formativas después de los 16 años

Descubrir-Relación con el mundo

Línea educativa: Cultura

6/6

Objetivos específicos:

- Conocer y respetar las diferentes manifestaciones de la propia cultura.
- Explorar diferentes culturas e interrelacionarse con ellas desarrollando actitudes de respeto.
- Disfrutar de las manifestaciones y tradiciones culturales como fuente de conocimiento y ocio.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Curiosidad, inquietud
- Descubrimiento
- Respeto
- Tradiciones
- Culturas del mundo (interculturalidad)
- Literatura
- Arte
- Música
- Lengua

Buscar-Relación con la trascendencia

1/3

Línea educativa: Conocer

Objetivos específicos:

- Resolver las dudas que le surgen en el proceso de su búsqueda personal, compartiendo la propia experiencia de fe con el resto del grupo y el acompañamiento del educador.
- Estimular su creatividad y vencer su timidez buscando la expresión de su espiritualidad.
- Entender a Jesús como modelo para vivir todos los valores que pueden ir transformando nuestra vida y el mundo.

- Intuir la presencia de lo divino en todo lo humano: al enamorarse, al fracasar, al desorientarse, al comprometerse...
- Adquirir un sentido de comunidad, compartiéndolo todo, soñando juntos y trabajando por y con los demás.
- Estar receptivos a las aportaciones de los demás para ayudarnos a crecer juntos.
- Ayudarnos del contacto con otras culturas y creencias para enriquecernos mutuamente.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Inquietudes, dudas, reflexión, pararse a pensar
- Posicionamiento, plantearse las propias creencias

Buscar-Relación con la trascendencia

2/3

Línea educativa: Vivir

Objetivos específicos:

- Vivir el servicio y el compromiso activamente dentro y fuera del grupo, para sentirse partícipes de la construcción de un mundo mejor.
- Descubrir y valorar realidades de nuestro entorno que viven con y por los más necesitados.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Inquietudes, dudas, reflexión, pararse a pensar
- Apertura
- Posicionamiento, plantearse las propias creencias

Buscar-Relación con la trascendencia

3/3

Línea educativa: Celebrar

Objetivos específicos:

- Valorar las pequeñas cosas de la vida, los pequeños detalles, que se dan a nuestro alrededor.
- Expresar las emociones al grupo: alegría, tristeza, esperanza...
- Ponerse en el lugar de los otros para entenderlos y así fortalecer el grupo.
- Integrar sus acciones y reflexiones en el ámbito de un marco más grande (grupo, federación, pueblo, iglesia, ciudadanía...).
- Contemplar la naturaleza para integrarse en ella y dejarse transformar.
- Reflexionar sobre la vida y todo lo que nos rodea.
- Ver la espiritualidad allá donde estemos, en toda persona con la que estemos y con uno mismo.
- Utilizar el cuerpo como elemento fundamental de expresión de la espiritualidad.

Contenidos a trabajar en la rama:

- Interreligiosidad
- Ser trascendente
- Apertura
- Concreción de la trascendencia
- Búsqueda del sentido
- Opción por los empobrecidos

4. LOS ELEMENTOS DEL MÉTODO SCOUT EN LA EXPEDICIÓN

4.1. Marco simbólico

El marco simbólico es una adaptación de la realidad al lenguaje del juego, para facilitar su comprensión. Durante las etapas anteriores ha tenido una especial importancia el ambiente de fantasía que poco a poco ha ido dejando lugar a la realidad. Para los pioneros podemos aventurarnos en una presentación más clara y cercana del mundo real.

Es a través del marco simbólico como presentamos y facilitamos la vivencia de un determinado estilo de vida y una forma de ser persona. Para ello utilizamos los mismos elementos que definen a una sociedad (unos valores determinados, unas normas, unos modelos, una organización social y una simbología), eso sí, adaptados al lenguaje cotidiano de la Expedición.

4.1.1. Marco simbólico estable de la Expedición

Expedición. (Del lat. *expeditio*, -onis). f. Excursión para realizar una empresa en punto distante. Es la unidad formada por pioneros.

Pionero, ra. (Del fr. *pionnier*). m. y f. Persona que inicia la exploración de nuevas tierras. m. y f. Persona que da los primeros pasos en alguna actividad humana. U. t. c. adj. Cada uno de los miembros de la Expedición.

El lema de la Expedición es **descubrir**.

Los viajes de Ulises

Ulises decide marcharse cuanto antes de Troya. Está ansioso por llegar a Ítaca tras diez años. Parte con Menelao pero discute con él y regresa junto a Agamenón, que está organizando un sacrificio a los dioses. Tras esto se hace a la mar. En ese instante se desata una tormenta terrible. Ulises pierde el rumbo, en cierta forma sale del mundo conocido y entra en otro más allá.

Este es el elemento de fantasía que utilizaremos como hilo conductor. La Expedición, al igual que Ulises, inicia un camino en un mundo desconocido por descubrir. Con todo esto propondremos el paso por la Expedición como un camino,



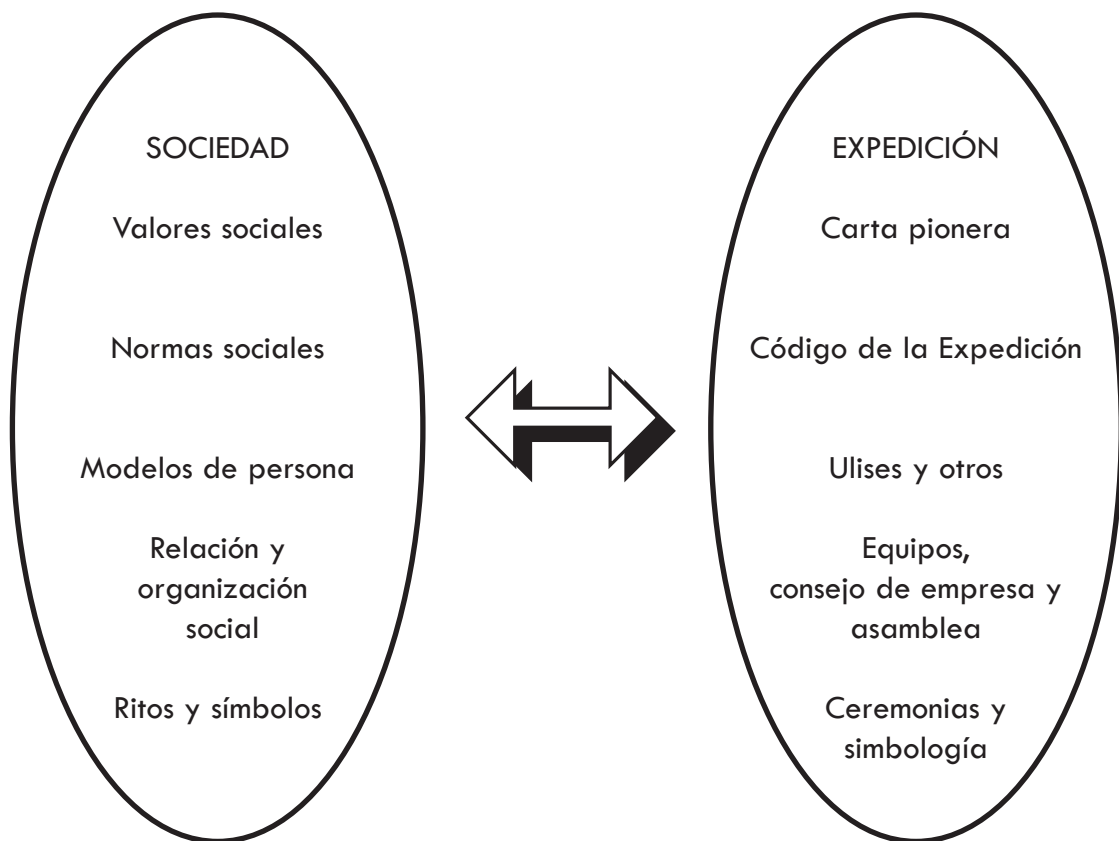
pero no una senda que recorrer sino una por crear, en la que sólo conocemos el lugar desde el que partimos y allí donde queremos llegar. Al igual que en el poema Ítaca (Constantino Kavafis) lo importante de este viaje no es el lugar al que vamos sino el propio camino. Son las experiencias que vivirán los pioneros en su paso por la Expedición las que le darán valor.

La actividad de la Expedición se enfocará según dos ideas clave:

La primera será la de descubrir: a uno mismo, a los demás, el mundo y el sentido. Surge del propio pionerismo, abrir nuevos caminos y recorrerlos para poder mostrarlos a otros...

La segunda es la itinerancia: entendida como el hecho de caminar siempre, buscando nuevos lugares en que adentrarse para encontrar nuevas ideas, sensaciones, aprendizajes...

Elementos del marco simbólico



Carta pionera (valores sociales): Expresa los valores con que cada pionero se compromete a progresar y vivir durante su paso por la Expedición (ver 4.2. Ley y promesa).

Código de la Expedición (normas y costumbres): Es la relación de objetivos y normas por los que se rige la Expedición. También puede recoger las costumbres o tradiciones que le son propias a la unidad (ver 5. Método proyectos).

Modelos de persona: La Expedición ofrece algunos modelos de persona sobre los que podemos trabajar junto con los pioneros. Estos expresan tanto aquellos valores positivos en los que educamos como aquellos que resultan rechazables.

- Ulises (*"La Odisea de Homero"*)
- Las sirenas. Simbolizan la apariencia, lo efímero; todo aquello que desde la sociedad nos atrae sin llenar nuestras vidas (consumismo, imagen...)

Juego democrático (relaciones y organización social): La Expedición tiene una estructura interna que facilita la participación de todos sus miembros y su funcionamiento. Es una forma de aprender la democracia viviéndola en primera persona (ver 5. Método proyectos).

Ceremonias y simbología (ritos y símbolos): Las ceremonias en la Expedición serán el punto

de encuentro donde reconocer la progresión de cada pionero. Se trata de momentos o espacios en los que celebrar cada hecho importante (promesa, cambio de etapa, fin de empresa...). Los símbolos son los elementos externos que identifican a un pionero con el grupo, la Expedición o su equipo o dan a conocer su progresión personal (ver 6.5. Ceremonias y simbología).

4.1.2. Marco simbólico de la empresa

En cada empresa que realicemos desarrollaremos un marco simbólico diferente además del estable que ya hemos visto. En este marco simbólico deben aparecer los mismos elementos anteriores (unos valores determinados, unas normas, unos modelos, una organización social y una simbología) adaptados según el tema del proyecto.



Para ello proponemos mantener las dos ideas clave a las que hacíamos referencia al principio: la descubierta y la itinerancia. De esta manera, las empresas estarán orientadas a conocer el mundo en todos sus aspectos y descubrir las posibilidades que ofrece.

Por ejemplo, podemos buscar a personas que han sido pioneras de la actividad que vayáis a realizar y utilizarlos como modelos. Si la empresa trata sobre ecología podemos conocer una plataforma que defienda un determinado espacio natural...

Papel del educador

- Enriquecer las empresas incluyendo un marco simbólico que acerque a la realidad y a su entorno.
- Utilizar los diferentes elementos del marco simbólico haciéndolos presentes en el día a día de la unidad y los equipos.

4.2. Ley y promesa

La adaptación de la ley scout a los pioneros se lleva a cabo a través de la carta pionera, que define ideológicamente a la Expedición, por lo tanto deberá estar siempre presente en el lugar donde desarrollemos nuestras activida-

des. La carta pretende ser una guía para la rama, y para cada uno de los pioneros. En ella se recogen los valores que el escultismo propone adaptados a la edad de los pioneros.

CARTA PIONERA

Los pioneros vivimos la vida con decisión y aprendemos de ella.
Nos conocemos y aceptamos pero nunca dejamos de mejorar.

Inventamos y creamos, por eso somos actores y no espectadores
Rechazamos la injusticia y dedicamos a todos la misma atención.

Elegimos a Jesús de Nazaret, como modelo de vida.
Vivimos nuestra fe y respetamos la de los demás.

Nos apoyamos entre nosotros para seguir creciendo día a día.
Queremos descubrir lo que nos rodea, para así construir un mundo donde todos seamos más felices.

Adherirse a la carta pionera implica que se ha conocido la rama, y el pionero estará dispuesto a comprometerse con ella.

El momento en el que el pionero decide adherirse a la rama, se representa a través de

la promesa.

La promesa debe ser personal, y la debe redactar el propio pionero. Él es quien mejor puede expresar su propio compromiso y con esto lograremos:

- Un compromiso mucho más profundo, que parte de su propio análisis.
- Un compromiso mucho más real, y por lo tanto será más probable que lo lleve a cabo y sea coherente con éste.
- El pionero reflexionará antes de actuar, siguiendo así nuestra propuesta de educación por la acción.

La promesa es, por tanto, el punto de partida del progreso personal del pionero, pero no se trata de un texto impersonal que se cuelga en una pared y se olvida, han de ser herramientas vivas y dinámicas que se deben ir adaptando a los diferentes momentos. Es reco-

mendable que los objetivos del escultismo estén expresados de un modo comprensible y apropiado.

Para redactarla, será importante que tenga siempre como referencia:

- Los principios fundamentales del escultismo, es decir, deberes para con uno mismo, con los demás y con Dios.
- La carta pionera.

Condiciones que posibilitan la promesa como instrumento pedagógico:

- ✓ Que sea percibida por el pionero como algo interesante, atractivo, como un proyecto de vida; nunca como una obligación y menos como una imposición.
- ✓ Que sea libre de modo que la unidad, el ambiente o los responsables no la condicionen.
- ✓ Que esté bien preparada: el pionero debe haberse percatado de cuál es el "estilo pionero" por medio de:
 - El ambiente de la rama, su acompañante.
 - Diálogo con otros pioneros y con el kraal.
 - La reflexión personal, motivada por lecturas, materiales de reflexión...
- ✓ Que sea personal: estudiar la conveniencia o necesidad de que cada pionero exprese con palabras suyas a qué se compromete concretamente.
- ✓ Que esté bien simbolizada mediante un ceremonial adecuado.

Papel del educador

- Ser ejemplos vivos de la ley y la promesa scout. Sólo así, podremos proponer a nuestros jóvenes que se comprometan en su propio desarrollo, siguiendo esos mismos principios.
- Facilitar el reconocimiento de los valores de la ley en las acciones cotidianas.

4.3. Educación por la acción

Ante todo debemos recordar que el pionero es el protagonista. El método scout se define por la educación basada en el protagonismo del educando en todo el proceso de aprendi-

zaje. Esto quiere decir que son los propios pioneros quienes programan, realizan y evalúan a través del esquema:



Este esquema plantea la vivencia de experiencias en primera persona. En el caso de pioneros, hablamos de adolescentes con capacidad de analizar la realidad que les rodea para después actuar en consecuencia. Es por esto que buscaremos que estas experiencias se desarrollen en contacto directo con la sociedad, alejándonos del ambiente de fantasía de las ramas anteriores.

Esta actitud activa también se trabaja manteniendo una posición crítica relativa al mundo que les rodea, algo especialmente posible de

trabajar con los pioneros pues se encuentran en una edad en la que cuestionan y critican todo lo que hay a su alrededor, es por tanto el deber del educador saber encauzar este sentido crítico hacía una actitud constructiva.

Finalmente debemos destacar que la educación por la acción también incluye el ejemplo que los educadores damos a los pioneros, unos jóvenes que buscan referentes externos. Es por esto que nuestros actos son tan importantes, debiendo ser consecuentes con ellos y con el modelo de persona que proponemos.

Papel del educador

- Facilitar experiencias de contacto con la realidad y el contexto social, lo cual nos permite acercarnos a la misión transformadora del escultismo.
- Acompañar durante las actividades y proyectos como un miembro más de la unidad, ofreciendo el apoyo necesario, pero evitando condicionar las decisiones.
- Ayudar a descubrir los propios intereses de los pioneros.

4.4. Vida en pequeños grupos

Sabemos que la importancia del trabajo en pequeño grupo radica en el contacto directo, afectivo y espontáneo entre los chavales, por eso organizamos la Expedición en equipos de cinco a ocho adolescentes, en los cuales intentamos que los chavales se sientan lo más cómodos posible para así poder madurar tanto en el aspecto personal como en el grupal.

Por todo esto hemos de tener en cuenta varias cosas a la hora de la formación de los equipos como las relaciones naturales de los chavales, que aunque normalmente están con sus amigos mas cercanos, a veces les apetece trabajar con otros chavales de la Expedición que no conocen mucho, de manera que el educador ha de estar al tanto de estas cosas para detectarlas y fomentar que estos chavales salgan de sus círculos de amigos íntimos para explorar nuevos vínculos afectivos. Proponemos la formación de equipos respetando las relaciones naturales pero, hay que tener en cuenta la necesidad de que siempre haya un pionero de tercera etapa, para posibilitar la función del acompañante que tal y como proponemos en la progresión personal ha de ser de un pionero en tercera etapa con uno en primera. Por lo tanto creemos conveniente que se condicione la naturalidad del equipo a que siempre haya un pionero en última etapa.



Respecto a la duración del equipo de pioneros, proponemos que esta sea de una ronda solar, es decir, que el mismo grupo de chavales trabaje durante cerca de diez meses en el mismo equipo ya que, como podemos leer en *"Las cuatro fases de la formación de un grupo"* (Handy, 1995):

Formación: "El grupo todavía no es ningún grupo, sino un conjunto de diferentes individuos. Los individuos se quieren presentar con su propia identidad e impresionar a los otros individuos... El grupo negocia reglas básicas de cómo se comportarán entre ellos y de cómo tomarán sus decisiones en el futuro".

Tormenta: "En esta fase existen conflictos internos en el grupo y una falta de unidad. Las reglas básicas del grupo sobre los objetivos, la dirección y el comportamiento se rompen y ponen en duda. La ruptura de las reglas básicas lleva a conflictos y a una crisis en el grupo.

Después de haber superado esta crisis, el grupo nuevamente se reúne, esta vez en base a objetivos, procedimientos y normas más realistas que las primeras".

Normativa: "Por medio del acuerdo y del cumplimiento de las normas y los valores comunes se superan las tensiones y se fortalece la solidaridad del grupo. Los individuos aceptan al grupo en total y cada individuo en su peculiaridad. Se desarrolla una identidad de grupo, en la cual participa cada uno. Se desarrolla un espíritu del grupo. Se refuerza el deseo de armonía".

Participación: "En este estadio el grupo alcanza su madurez y su mayor productividad. Para llegar a éste se tiene que pasar por las tres fases. Todos los individuos están dispuestos a asumir los roles que son necesarios para llevar a cabo la tarea del grupo... Aparecen nuevas formas de ver las cosas y caminos de solución".

Pensamos que no es posible que el equipo pase por las cuatro fases que Handy propone en los dos o tres meses que suelen durar los proyectos en esta rama, por lo tanto creemos necesario que estos se mantengan durante toda la ronda para que los adolescentes que lo forman no se queden siempre en la primera fase poniendo las normas del grupo sin llegar nunca a ponerlas en práctica. El resultado que obtendremos de esto es que cuando el equipo llegue a final de ronda, si todo ha ido bien, se encontrará en la fase de participación así que tendremos un equipo a pleno rendimiento con una participación mayoritaria de todos los pioneros que lo formen.

Para el buen funcionamiento del grupo necesitamos un líder, un coordinador, alguien que sea capaz de llevar al grupo adelante en todas las situaciones, por eso proponemos un liderazgo transformacional con una duración anual, de ronda completa. Este tipo de líder ha de ser un pionero que sepa pensar en el bien del equipo, no en el individual. Debe saber combinar perfectamente el cargo de coordinador y el de miembro del equipo, también ha de saber actuar sobre las causas de los problemas, debe ser servicial y difundir el servicio entre el resto del equipo. También ha de ser humilde, realista y con sus principios muy claros. Y por supuesto ha de ser y sentirse prescindible, de manera que lejos de creerse el líder único del equipo, favorezca la participación y toma de responsabilidades del resto de los pioneros. De

esta manera se facilitará que el resto de adolescentes que pertenecen al equipo tomen el rol de coordinador en ocasiones puntuales, como por ejemplo para alguna actividad específica que coordine su equipo.

Por otra parte también necesitamos otros cargos para que el funcionamiento del equipo sea fluido, para todos son conocidos el tesorero, secretario, material, intendente, animador... No proponemos un sistema fijo de cargos ya que las necesidades del equipo siempre dependerán del proyecto que tengan entre manos. Por lo tanto los cargos serán por proyectos, no anuales, excepto el cargo del jefe de equipo que sí será para toda la ronda, ya que es la mejor manera para que los pioneros desarrollen varios roles y también contribuye a que ninguno de ellos se quede sin faena, ya que la empresa elegida no incluye ningún trabajo específico para su cargo dentro de la rama. Por poner un ejemplo, ¿qué podría hacer un intendente o cocinero en una empresa de una obra de teatro? Por esto es necesario que a la hora de plantear un proyecto, los equipos analicen las necesidades que les va a crear y a partir de ahí seleccionen los cargos que crean que les ayudarán a desarrollarlas. De esta manera también conseguiremos unos pioneros más conscientes del trabajo que han elegido hacer y posiblemente más responsables, ya que sabrán que sin su trabajo la empresa no saldrá adelante.

Papel del educador

- Orientar y facilitar el funcionamiento de la unidad con una actitud democrática.
- Enriquecer el funcionamiento de los equipos y cooperar en la resolución de conflictos.
- Facilitar espacios y actividades suficientes para que los equipos puedan desarrollar su potencial.

4.5. Programas progresivos y atrayentes

Nuestro programa se entiende como una declaración previa sobre el proceso educativo que seguirán los pioneros en el escultismo. Es un sistema que define todas las acciones que vamos a realizar y sus objetivos finales, aunque parte de las actividades se desarrollen con más o menos espontaneidad en función de los intereses y aspiraciones de los pioneros.

Un programa educativo debe responder tres preguntas fundamentales:

¿Qué hace un pionero en el escultismo? La respuesta a esta pregunta serían las actividades, que en nuestro caso se encuentran generalmente enmarcadas en los proyectos (empresas).

¿Cómo lo hace? Aquí hablamos del método como el sistema mediante el que organizamos las actividades que proponemos a los pioneros.

¿Por qué lo hace? En este caso nos referimos a los objetivos educativos finales propuestos para cada rama, que se definen de acuerdo con la misión y los principios del escultismo.



El programa debe facilitar en los pioneros un proceso en tres fases, siempre contando con el acompañamiento de los educadores:

- ✓ Comprender los objetivos educativos. Esto implica el conocerlos y hacerlos propios; esta será la mejor manera de asegurar en los pioneros una motivación por la propuesta de desarrollo personal.
- ✓ Personalizar la propuesta a los intereses, necesidades y aspiraciones de cada pionero. Sólo así podremos asegurar un programa útil y eficaz para todos y todas.
- ✓ Ver reconocido el progreso de forma que se fortalecerá la autoestima y la motivación para continuar el proceso.

Nuestro programa debe tener un carácter progresivo, es decir, tiene que proponer un reto continuo para los pioneros en todas y cada una de las áreas de desarrollo de la persona: física, social, espiritual, afectiva, intelectual y del carácter. De esta forma irán adquiriendo confianza y aumentando su motivación, pero en cualquier caso debe ajustarse a la realidad, posibilidades y potencialidades de cada pionero para poder asegurar que cada actividad

supondrá un progreso real.

Nuestro programa debe ser una propuesta atrayente para los pioneros. Es por eso que surge de la actividad espontánea de los jóvenes, utilizando sus propios intereses como eje del proceso educativo. Esta idea plantea que deben ser los pioneros quienes propongan, en gran medida, las actividades a desarrollar y en muchos casos las metas a conseguir con éstas.

Papel del educador

- Ayudar a descubrir los propios intereses de los pioneros.
- Acompañar a los pioneros en el descubrimiento de sus necesidades y favorecer el desarrollo de sus potencialidades.
- Evaluar continuamente el progreso de cada pionero.

4.6. Vida en la naturaleza

El esculatismo cuenta con la vida en la naturaleza como uno de los elementos del método. Más concretamente, en la rama de pioneros debemos contar con ella como pilar fundamental, ya que trabajamos con unos jóvenes que tienen una edad donde la búsqueda de nuevas inquietudes es algo característico.

La rama pioneros apuesta por una educación totalmente integrada en la naturaleza, y por la fundamentación de cualquier trabajo a través de ella.

En ella podemos encontrar el espacio ideal, donde el chaval ponga en duda todas las necesidades que la sociedad genera, un espacio donde aprendan a desarrollar sus habilidades manuales, y donde buscar su espiritualidad, ya que el entorno que se reúne en ella, nos regala unas condiciones inigualables.

Como punto fundamental, creemos que el esculatismo debe apostar por crear nuevos centros de interés en nuestros chavales, y consideramos que la naturaleza nos brinda un sinfín de posibilidades, que no podremos buscar en cualquier otro entorno.



Por todo esto creemos importante remarcar los diferentes puntos fundamentales en los que nos debemos basar para nuestro trabajo:

* Debemos fomentar que cada chaval sea capaz de reconocer los diferentes paisajes, vegetaciones, animales, etc., los admire, y por lo tanto desarrolle en ellos, de una forma natural, su espiritualidad.

* Debemos trabajar para que interioricen que el lugar natural de cualquier planta, animal y paisaje es mucho más coherente con el modelo de ecología que se plantea que el simple hecho de crear esos espacios en lugares diferentes, donde sin la ayuda del hombre no podrían existir.

* Fomentaremos la vida en la naturaleza, impulsando la vida que respeta y admira el entorno con el que se encuentra y se adapta a las diferentes características con las que debe convivir (espacio perfecto para que los pioneros desarrollen sus habilidades manuales e interioricen valores como la austeridad, autonomía...).

* Por último, y siguiendo el hilo de la metodología que planteamos trabajar en la rama pioneros, la naturaleza es un espacio que reúne miles de posibilidades que nos permitirán que los chavales descubran cosas nuevas continuamente, y por ello debemos aprovecharlas.

* La naturaleza es un espacio inigualable, para que los chavales desarrollen de una manera mucho más sencilla su espiritualidad, ya que en ella encontramos la obra de Dios en su estado más puro y por la tranquilidad que encontramos en ella.

Papel del educador

- Facilitar el conocimiento y la vivencia de la naturaleza a través de actividades realizadas en este marco.
- Conocer y transmitir nuestra propia experiencia en la naturaleza.

4.7. Papel del educador

El educador como modelo

Esta es la herramienta más poderosa de que disponemos para la educación en valores. Las personas aprendemos en gran medida por imitación de modelos, pero ante todo por la motivación que supone ser de una manera determinada. Los educadores somos modelos para los pioneros, y lo somos durante todo el tiempo; en nuestras acciones, nuestras decisiones, nuestros aciertos y nuestras equivocaciones. Serviría de poco que aplicásemos el método scout a la perfección si en nuestro comportamiento no quedasen reflejados los valores que propone el escultismo.

El papel como referente del educador cobra vital importancia durante esta etapa. Los modelos familiares de conducta pierden parte de la fuerza que han tenido durante la niñez y se imponen otros como los ofrecidos en los medios de comunicación. Esto nos plantea el reto de aparecer como un modelo positivo y cercano y refuerza la necesidad de nuestra propia coherencia y vivencia del modelo de persona que proponemos.

El educador como acompañante

Orientar, interrogar, cuestionar, provocar la duda y la reflexión, crear conflicto y aportar información relevante son algunas de las maneras que tenemos de favorecer en los pioneros un proceso de reflexión que les lleve a formar los esquemas mentales que constituyen su aprendizaje. Esta es una clave para definir el acompañamiento, ya que nuestro papel no consiste tanto en enseñar como en facilitar el aprender.

Para este punto es importante valorar la relación que mantendremos con los pioneros. Sin olvidar nuestro papel como educadores, es necesario establecer una comunicación abierta, que permita que todos podamos aprender. Es por eso que nuestra propuesta se basa en todo momento en el diálogo. No nos ofrecemos como amigos, sino como referentes adultos que caminan en paralelo, pero con quienes compartir experiencias que nos hacen crecer.

La educación ayuda a la persona a aprender a ser lo que es capaz de ser.

5. MÉTODO PROYECTOS: LA EMPRESA

5.1. ¿Qué es el método proyectos?

El método proyectos va a servir para dinamizar todos los elementos del método scout. En esta propuesta pedagógica, una vez más son los propios pioneros quienes van a decidir sobre el desarrollo de toda la actividad educativa en cada una de sus fases. Este método pre-

tende, en principio, desarrollar un paralelismo entre vida y educación, es decir, una práctica social.

Para empezar, podemos definir qué es un proyecto:

Un proyecto...

- ✓ Es una empresa colectiva (el educador anima pero no decide)
- ✓ Se orienta hacia una temática concreta
- ✓ Induce un conjunto de tareas en las que todos los educandos pueden implicarse y jugar un rol activo
- ✓ Suscita el aprendizaje de saberes y procedimientos de participación social
- ✓ Favorece aprendizajes evaluables

5.2. Fases de la empresa

Antes de empezar una empresa existe un trabajo previo de los educadores: **Motivar**.

Motivar es...

- ✓ Ayudar a descubrir nuevos aspectos
- ✓ Despertar las ganas de conocer
- ✓ Favorecer la curiosidad, la imaginación y la creatividad
- ✓ Educar nuevos centros de interés que se acerquen a los valores propuestos por el escultismo
- ✓ Para esta fase previa, los educadores podemos utilizar diferentes técnicas que faciliten la motivación: medios audiovisuales, periódicos y revistas, un paseo por un barrio o lugar concreto son algunas ideas.

5.2.1. Idear y proponer

Papel del educador

- Despertar la imaginación de los pioneros a través de la observación, la vivencia y el análisis de la realidad.
- Ayudar a descubrir los propios intereses de los pioneros y favorecer la aparición de nuevos a través del descubrimiento del mundo.
- Motivar y animar las propuestas de los pioneros fomentando la autoestima.
- Favorecer el diálogo en el equipo y un buen ambiente que facilite el proceso creativo.

5.2.2. Elegir

Las propuestas de cada equipo se han presentado y todos los pioneros tienen información suficiente. En este momento, la Expedición está preparada para elegir su empresa.

La empresa a realizar se decide entre toda la Expedición y todos los pioneros deben participar en esta decisión. Es un momento de aprendizaje; escuchar, tomar decisiones, dialogar; son algunas de las cosas que los pioneros pueden poner en práctica durante esta fase. Es por esto que continuamos utilizando el consenso como fórmula, no sólo de toma de decisiones sino también como oportunidad de seguir aprendiendo.



De cualquier manera, el consenso no debe convertirse en un fin y no es malo elegir de otras maneras, siempre que se haya intentado y los pioneros sean conscientes de ello. Muchas veces podemos optar por unir dos propuestas en una sola empresa o realizar dos empresas de forma consecutiva.

Tomar decisiones por consenso no es fácil y requiere más tiempo que cualquier otro método de decisión. Aquí veremos algunas formas de facilitarlo:

Algunas ideas para facilitar el consenso

El método seguido

- Que permita una clara definición del problema
- Que permita examinar todas las propuestas o respuestas posibles sobre el tema
- Que sea eficaz
- Que todos estén de acuerdo en el procedimiento a emplear, antes de comenzar la discusión

El tamaño del grupo

El número adecuado puede oscilar según las características del grupo, pero por regla general, en un grupo superior a unas quince personas es difícil llegar al consenso. Para evitar este problema podemos utilizar técnicas de participación en pequeños grupos.

Podemos utilizar algunas técnicas para facilitar que los pioneros valoren los pros y contras de cada una de las propuestas. Este tipo de dinámicas también les facilitará empatizar con el resto de pioneros.

Papel del educador

- Animar al grupo a encontrar una solución satisfactoria para todos
- Comprobar si la decisión se toma por consenso.
- Nunca debemos forzar a la unidad a llegar a una decisión artificial.
- Ayudar a la unidad a comprender que el consenso se puede conseguir de muchas maneras.
- Ofrecer sugerencias para que los miembros puedan ser útiles al grupo que intenta llegar a un acuerdo.
- Ser modelo de una actitud en busca del consenso.

5.2.3. Organizarse

Una vez elegida la empresa, la Expedición debe programar el funcionamiento de todo el proyecto. Esta fase le corresponde al consejo de Expedición aunque los equipos pueden

haberse reunido antes para hacer propuestas.

Se trata de definir todas las tareas necesarias para que la empresa funcione, sin olvidar que cada pionero debe tener un rol.

Algunos aspectos que debemos tener en cuenta a la hora de organizar la empresa:

- ✓ Definir las misiones de equipo.
- ✓ Sugerir diferentes roles necesarios para cada misión. Deben ser suficientemente completos como para motivar a los pioneros y facilitar aprendizajes.
- ✓ Proponer un calendario general.

La segunda parte de la organización de la empresa será por equipos. Cada pionero debe elegir un rol dentro de la misión de su equipo con el que desarrollará varias acciones que le permitirán progresar en las cuatro relaciones. El

equipo, con ayuda de los educadores, debe asegurar que cada pionero tiene una tarea definida y que ésta es realmente necesaria para el desarrollo de la misión y la empresa.

Enriquecimiento del proyecto

El papel del educador en esta fase del proyecto es fundamental ya que va a marcar tanto las posibilidades del proyecto como las de la progresión personal de cada pionero.

- Enriquecer la empresa según los valores propuestos en el PEG adecuando cada actividad.
- Asegurar el desarrollo de un marco simbólico adecuado y completo
- Asegurar la posibilidad de que todos los miembros de la unidad desempeñen un papel en la empresa que permita su progreso
- Centrar nuestra atención en que la educación en valores esté presente en todo el proyecto
- Identificar las necesidades de la empresa en cuanto a recursos y facilitar su consecución.
- Estar atentos a posibles problemas y dificultades que puedan ir surgiendo durante el proyecto
- Respetar y reafirmar las decisiones de los pioneros, no olvidemos que deben ser protagonistas de su proceso educativo

Enriquecer un proyecto no es tarea fácil, es por eso que durante esta fase los educadores de la Expedición deberían reunirse antes y después del consejo de la Expedición para poder seguir el proceso de forma unificada.

5.2.4. Realizar

El momento de realizar es el más apetecible de la empresa, es cuando se pone en práctica todo aquello que hemos planificado, se realizan las misiones y si todo sale bien, se culmina la empresa. Los pioneros trabajarán según decidieron en la etapa de organizarse, van desarrollando las diferentes misiones por equipos y se van completando los pasos necesarios para llevar a cabo la empresa, y cuando todo está listo se realizan las actividades que definen a la empresa como tal.

Será la etapa de la empresa que más va a durar. El resto de las etapas habrán durado

una o dos reuniones por etapa, esta etapa copará el 80% del tiempo de la empresa.

Un elemento clave para esta etapa es la motivación. Las empresas de pioneros a menudo tienen una duración de varios meses y para los pioneros resulta complicado mantener el interés. Para evitar el desánimo por la falta de resultados a corto plazo podemos optar por dividir las empresas excesivamente largas en pequeños miniproyectos de menor duración. Con ello conseguiremos una dinámica que en muchos casos favorecerá también la variedad en los roles que desempeña cada pionero y

facilitará el trabajo de la progresión personal.

Durante la realización de la empresa debemos asegurar momentos en los que revisar el trabajo realizado, tanto en los equipos como

por cada pionero en su progresión personal. También podemos hacer reuniones periódicas del consejo de la Expedición para tener una visión general del proyecto.

El mural de la empresa

El mural será una herramienta de gran utilidad para el desarrollo de la empresa. En él, los pioneros plasmarán todo aquello que se han propuesto y lo que están realizando o ya han llevado a cabo:

- Marco simbólico con sus diferentes elementos
- Código de la Expedición
- Descripción de las misiones de los equipos
- Organización de los diferentes roles de cada equipo
- Calendario de actividades
- Evaluaciones de las actividades
- Fotos
- ...

El mural de la empresa puede contener varias partes según el número de equipos, de manera que cada uno tenga un trozo diferenciado. En esta parte de cada equipo podremos plasmar las diferentes acciones que va desarrollando cada pionero en su rol.



Papel del educador

- Realizar revisiones continuas del proyecto junto con los equipos para ir adaptándose a la evolución del mismo.
- Acompañar los procesos de progresión personal y realización de las misiones de los equipos.
- Participar en la realización del proyecto como uno más sin que los pioneros pierdan el protagonismo.
- Utilizar el mural de la empresa como elemento dinamizador del proyecto.

5.2.5. Celebrar

Durante un período de tiempo, la Expedición ha trabajado con un objetivo en común. Hemos consensuado, dividido tareas, nos hemos organizado y cada cual se ha encargado de llevar

a cabo su parte del proyecto. La celebración aparece como una parte más de esta empresa, pero no debemos entenderla como un fin en sí misma.

La celebración será:

- El colofón del trabajo
- Un momento en el que compartir
- Pasar un buen rato entre amigos
- Valorar a quienes tenemos al lado y a nosotros mismos
- Dar gracias por los momentos vividos y aquellos por venir.

Para entender la celebración como una parte de la empresa tendremos en cuenta dos ideas clave:

Compartir: La Expedición vuelve a unirse como unidad después de la realización de la empresa.

Al igual que el resto de etapas del proyecto, la celebración debe organizarse aunque siempre está bien dar un margen a la improvisación.

Algunas ideas a tener en cuenta antes de celebrar:

- Debemos organizar la celebración y toda la Expedición debe participar
- Siempre será positivo que la celebración se incluya dentro de la ambientación de la empresa
- No es un fin en sí misma, es el colofón del trabajo realizado
- Debe responder a la realidad y los intereses del grupo
- Puede contener elementos religiosos, pero no es una celebración religiosa
- Es parte de la empresa... seguimos aprendiendo y educando

Unidad: Celebrar siempre tiene un componente lúdico, pero éste no es el único que podemos encontrar, y trabajar otros aspectos siempre será positivo. Un aspecto importante que debemos tener en cuenta en la celebración es la unidad de la Expedición; aunque la mayor parte de la empresa se realiza por equipos, cada uno de ellos forma parte de una unidad que les apoya y respalda.



Papel del educador

- Participar en la celebración como uno más
- Asegurar que toda la Expedición participa en la celebración
- Favorecer un buen ambiente y recordar la importancia de la unidad en el trabajo (no están solos)

5.2.6. Evaluar

Evaluar es determinar la medida según la cual los objetivos determinados se han satisfecho.

En el caso de una empresa podemos determinar cuánto ha aprendido cada pionero o cómo la Expedición se ha desarrollado. De la misma forma, los animadores deben realizar una evaluación de este progreso.

¿Qué queremos evaluar?

El desarrollo de una empresa, su éxito o fracaso, es el resultado de la combinación de varios factores que deben ser considerados con detalle. Aquí evaluaremos cada uno de los pasos de la empresa, desde el momento en que se propusieron los diferentes proyectos hasta la celebración final.

No se trata de realizar un debate informal sino de averiguar las causas reales que nos han llevado al resultado final, sea éste positivo o no. Según estas premisas, la evaluación debe estar preparada y no constituirse como un hecho espontáneo en el que cada miembro de la Expedición expone su opinión de forma desordenada.

¿Cuándo evaluar?

Al final de cada fase. Esta evaluación regular nos permite cambiar los aspectos en los que fallamos durante el transcurso de la actividad, así aseguramos que comenzaremos la siguiente fase con una buena base.

Al final de cada día. Evaluar diariamente supone un mayor seguimiento del progreso a nivel grupal, pero para que esto sea real, los pioneros deben sentirse implicados con esta evaluación.

Al final de la actividad. Debe estar incluida en la propia actividad y reunir a todos los participantes, de lo contrario no funcionará y parecerá un añadido sin sentido. Su preparación es fundamental y podemos utilizar diferentes tipos (por grupos, cuestionarios...).

Después de la actividad. Una vez finalizada la actividad, los educadores deben disponer de un tiempo para evaluar cuidadosamente ésta. Con esta revisión pondremos solución a todos aquellos inconvenientes que han surgido de cara a futuras actividades.

No es necesario que utilicemos todos estos momentos de evaluación, pero es importante saber que podemos contar con ellos si lo creemos necesario. Organizar las evaluaciones dependerá del mismo desarrollo de la empresa y del día a día.

Evaluar no consiste en hacer una lista de todo aquello que se hace mal. Es importante resaltar aquellos aspectos que han resultado positivos. Tener en cuenta esto resulta especialmente importante ya que resulta un refuerzo positivo que contribuirá a la autoestima de los pioneros y les motivará de cara a futuras actividades y proyectos.

Papel del educador

- Facilitar un ambiente que permita que todos los pioneros puedan expresar su opinión
- Recordar aquellos aspectos más relevantes del proyecto para que sean valorados
- Favorecer la visión crítica de los pioneros
- Tener en cuenta la forma en que se expresan los pioneros a la hora de hacer sus valoraciones, especialmente cuando se trate de aspectos personales

5.3. Algunas ideas sobre empresas

El buen desarrollo de una empresa depende directamente del nivel de responsabilidad de la Expedición. Esto quiere decir que dependiendo de la responsabilidad de los pioneros podrán asumir proyectos de mayor o menor envergadura.

En gran medida dependerá del trabajo realizado en las ramas anteriores, si se ha trabajado la responsabilidad con profundidad suficiente tendremos delante una Expedición capaz

de afrontar grandes retos. De lo contrario vale la pena empezar poco a poco. En cualquier caso, antes de empezar con una empresa, los educadores deben hacer un análisis de la realidad en torno a esto para evitar sorpresas.

En función del grado de responsabilidad y del conocimiento del método proyectos que tengan los pioneros podemos plantear diferentes tipos de empresa.

* **Actividades puntuales** (como si fueran miniempresas): preparar la visita a una asociación, coordinar una acampada por equipos, una descubierta de una población...

* **Proyectos sencillos**: organizar una serie de actividades sobre deportes adaptados, preparar una tarde de juegos y actividades para la residencia de mayores del barrio, organizar un campeonato de algún deporte, coordinar una actividad con otras Expediciones de diferentes grupos, organizar una ruta en bici...

* **Proyectos complejos**: planificar la participación en una actividad internacional o Jamboree, realizar una descubierta del medio rural de una comarca, coordinar una actividad con otras Expediciones de diferentes grupos...

De la misma manera, el papel de los educadores dependerá de la responsabilidad de los pioneros. Al principio tendremos una implicación mayor en cada fase, pero poco a poco iremos adoptando un segundo plano que facilite el objetivo final: que los pioneros gestionen sus propios proyectos.

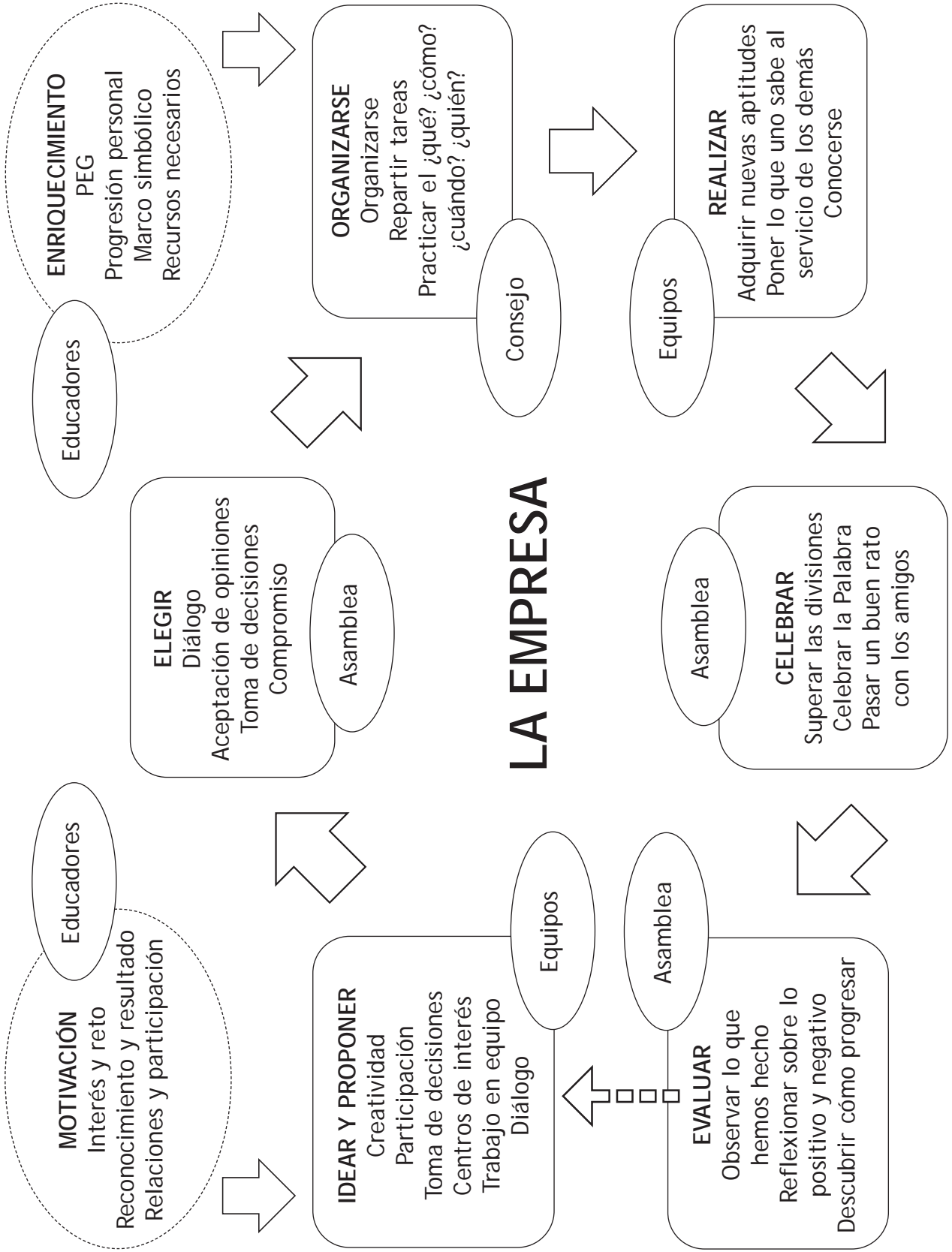
Algunas actividades atrayentes

Como ya hemos visto, la descubierta es un elemento clave en la Expedición; es por eso que podemos plantear proyectos y actividades basados en esta idea. Algunos ejemplos podrían ser:

- ✓ **Encuentros:** la rama pioneros se caracteriza por una edad, en la que compartir con otras ramas de pioneros será fundamental, para provocar en los chavales una inquietud por conocer diferentes formas de funcionar. Por ello, proponemos como una de las actividades fundamentales de la rama, los encuentros con pioneros de diferentes grupos. El punto máximo de este tipo de actividades puede ser la participación en encuentros internacionales y Jamborees. Esto siempre aumentará la motivación de los pioneros y fomentará el descubrimiento de otras formas de hacer las cosas.
- ✓ **Rutas:** apostamos por unas rutas que sirvan para descubrir el entorno en el que nos encontremos. Si es en la naturaleza, reconociendo el entorno en el que se encuentran, fauna, flora, vegetación, características del paisaje que les rodea, por qué tiene esa forma... Y si hablamos de rutas que pasan por núcleos de población, fomentando que los chavales conozcan la cultura de éste, forma de vida, culturas diferentes... Es decir, un conocimiento más profundo de los lugares por los que pasen.
- ✓ **Raid/reflexiones:** queremos remarcar la importancia de este tipo de actividades, donde propiciaremos el descubrimiento personal de los pioneros por sí mismos. Ellos deben ser los constructores de su desarrollo personal, y los educadores debemos proporcionar herramientas que lo faciliten.

Además de estas actividades, no podemos olvidar que educamos personas para que transformen la sociedad y dejen el mundo en mejores condiciones. Es por eso que deberíamos tener siempre presente la descubierta de situaciones de exclusión o injusticia social en al

menos una empresa. De esta forma haremos que la conciencia social de los jóvenes a los que educamos también crezca de manera progresiva hasta llegar a la Ruta donde podrán desarrollarse como verdaderos agentes de cambio social.



5.4. Repensar las fases del proyecto en la Expedición

Proponer	<p>El educador debe facilitar la fase de idear; para ello podemos preparar dinámicas concretas para descubrir nuevas posibilidades (raids fotográficos, una navegación orientada por internet...)</p> <p>El educador puede animar a la Expedición a utilizar las nueva tecnologías (correos electrónicos, power point, cámara digital...) para presentar sus propuestas de empresa, ya que son un centro de interés muy importante en estas edades.</p>
Elegir	<p>El consenso sigue sin ser un objetivo y seguimos utilizándolo como herramienta para educar. El educador de pioneros, en esta fase debe hacer un especial hincapié en el trabajo de la empatía. Los adolescentes serán capaces de ponerse en el lugar de sus compañeros si facilitamos esta vivencia.</p>
Organizar	<p>Debemos seguir apostando por la autonomía personal y de los equipos. En pioneros podemos favorecer reuniones de equipos y trabajo entre semana, pero evitando sobrecargar las agendas. Siguen siendo adolescentes.</p>
Realizar	<p>La motivación a largo plazo suele resultar difícil de mantener, es por eso que intentamos dividir los grandes proyectos en miniproyectos de unos tres meses. De esta manera facilitaremos la continuidad de la progresión personal y los pioneros mantendrán una mayor motivación según van cerrando etapas.</p>
Celebrar	<p>Celebrar no es sólo hacer una fiesta en la que nos permitimos los excesos que limitamos el resto del tiempo. Podemos mantener la parte lúdica de la celebración a la vez que incluimos otros aspectos. Es un momento perfecto para compartir con el resto de pioneros y reconocer el trabajo realizado y las posibilidades que nos ofrece trabajar juntos.</p>
Evaluar	<p>Suele convertirse en una rutina que puede perder sentido con el tiempo. Es fundamental que preparemos la evaluación con el mismo esfuerzo que el resto de la empresa. Podemos añadir nuevas técnicas en cada momento según lo que vayamos a evaluar y las necesidades de la Expedición.</p>

¿Cuánto dura una empresa?

No existe una duración ideal, pero en general podemos organizarla para tres meses sin perder la motivación de los pioneros.

¿Cuánto debe durar cada fase?

Evitemos invertir más de dos o tres reuniones en las tres primeras fases. Si la Expedición no es muy madura podemos facilitar algunos pasos, pero aseguremos que llegamos a la fase de realizar con ganas.

5.5. El juego democrático

Podríamos decir que el juego institucional constituye la aplicación práctica de uno de los elementos metodológicos del escultismo: la vida en pequeños grupos, entendida como verdadero trabajo en equipo, en el que todos se divierten, tienen un rol, aprenden, participan y "juegan" democráticamente. Esta forma de funcionar va a permitir a los pioneros experimentar la democracia en primera persona: decidir con el resto, expresar su opinión y escuchar la de los demás, representar y ser representados, en definitiva aprender a participar.

Siempre que el número de miembros de la

Expedición lo permita, la progresión de la unidad y la de cada pionero individualmente deben apoyarse en los diferentes órganos que definen el juego democrático. Cada actividad, cada decisión, cada meta, ha de tener un ámbito diferente para ser desarrollada. La utilización conjunta de esos diferentes ámbitos permitirá un mejor funcionamiento de la Expedición y mayores posibilidades para el desarrollo personal de cada pionero, precisamente por los beneficios que ya sabemos de la vida en pequeños grupos.

	Quién	Cuándo	Para qué
Equipo	De 5 a 7 pioneros	Proponer Realizar Evaluar	Proponer proyectos Realizar una misión de la empresa Evaluar la progresión personal y la misión en la empresa
Consejo de Expedición	Jefes de equipo y educadores	Organizarse	Coordinar las diferentes misiones de la empresa Velar porque se cumplen los acuerdos de la asamblea
Asamblea de Expedición	Toda la Expedición (pioneros y educadores)	Elegir Realizar Celebrar Evaluar	Tomar decisiones Evaluar la empresa

La organización de la Expedición es bastante sencilla y no necesita más burocracia, pero a pesar de estos tres órganos debemos tener en cuenta que el equipo es la unidad básica de funcionamiento. Es dentro del equipo donde los pioneros se van a encontrar más cómodos tra-

bajando y dentro de su misión en la empresa donde desarrollarán su progresión personal. Es por eso que haremos especial hincapié en que cada equipo tenga vida propia y la Expedición sea la unión de todos los equipos.

5.6. El código de la Expedición

Son las normas que vayan a regir la vida de la Expedición en su conjunto durante la empresa, una vez se elabora y se refrenda por sus componentes.

La progresión tanto personal como grupal, apoyada por el juego institucional, necesita de valores, actitudes, conductas, hábitos, propuestas, elecciones, evaluaciones, etc., y para ello, es necesario un orden, un buen clima de entendimiento y trabajo. Eso sólo se consigue respetando ciertas reglas de juego, estableciendo unas normas.

Ahora bien, no hay que olvidar, que los pioneros entran en una edad en la que no valen imposiciones. Toda imposición para ellos es un desafío, algo que contestar, eludir o desobedecer; una edad en la que se empiezan a cuestionar las cosas y en la que aspiran a que se les trate como adultos. Entran además en una etapa en la que, como hemos dicho, vamos a potenciar su autonomía y su implicación en la marcha de la unidad. Por todo ello, el código de la Expedición se ofrece como una herramienta perfecta para aprender a establecer normas de convivencia sin tener que imponerlo.

Para ello, es necesario que esté bien elabo-

rada y que no nos olvidemos de ella durante el tiempo que permanece vigente: desde su firma hasta la firma de un nuevo código de la Expedición (normalmente hasta la siguiente empresa).

En su elaboración, han de participar por todos y cada uno de los equipos; y posteriormente con las aportaciones de los mismos se redacta definitivamente por toda la unidad y se aprueba por la asamblea.

Algunos aspectos que debe recoger el código de la Expedición:

- ✓ **Normas de convivencia y funcionamiento (horarios, implicación y participación...)**
- ✓ **Consecuencias de incumplir estas normas**

Además de estos podemos hacer de este documento un lugar en que recoger las tradiciones propias de la Expedición y los equipos. De esa manera cobrarán fuerza y tendrán un mayor peso en la propuesta educativa.

El código de la Expedición se revisará y renovará con cada empresa para mantenerlo vigente. Según la utilidad que ha tenido podremos añadir o cambiar cuantos puntos creamos.

6. PROGRESIÓN PERSONAL

6.1. Introducción

Los pioneros están en una edad de preadolescencia y adolescencia donde todo les resulta nuevo y tienen multitud de posibilidades y nuevos recursos a su alcance. Por ello el escultismo propone un medio para descubrir el mundo que rodea al pionero y conocer sus propias metas.

Para ello se le propone ser un pionero: un descubridor de nuevos caminos y formar parte de la Expedición, donde en colaboración con el resto de los pioneros inicia un viaje para descubrir el camino a Ítaca.

Como cualquier viaje, cada paso que se da acerca más a la meta, pero aunque los pasos los da uno mismo, el camino lo hace toda la Expedición junta como un único grupo que avanza unido. Los pasos forman parte del camino y para que haya camino son necesarios los pasos.

Por lo tanto para cada pionero sus pasos forman parte de sí mismo, pero también del camino, por lo tanto el viaje, la progresión tiene dos vertientes:

* **Los pasos** (la progresión es personal): son aquellas acciones que debe hacer el pionero solo para avanzar en su viaje, en su progresión personal, pero que a la vez forman parte del camino.

* **El camino** (la progresión es comunitaria): la empresa de la Expedición que todos los pioneros juntos han decidido llevar a cabo. Para que este camino exista son necesarios los pasos de todos y cada uno de los pioneros. Es decir, para que la empresa se pueda llevar a cabo, cada pionero realizará una acción que aportará una labor necesaria para la empresa. A parte, entre los pioneros van marcando el paso, eligiendo el camino por el que dirigirse, cuánto quieren que duren sus jornadas... Entre los pioneros deciden tareas que complementan la empresa para que salga mejor y más ágilmente. Esas tareas serán las misiones para cada equipo o pequeño grupo de pioneros.

6.2. Fases de la progresión personal

En los pasos que el pionero dará en su camino a Ítaca encontramos dos preguntas principales:

- 1.- ¿Cómo han de llevarse a cabo estos pasos?
- 2.- ¿Qué hay que tener en cuenta para dar bien los pasos?

Respondiendo primero a la segunda pregunta, para dar bien los pasos, es decir para realizar las acciones de forma que contribuyan lo máximo posible al viaje del pionero hay que tener en cuenta las cuatro relaciones que hacen que el pionero progrese en todas sus dimensiones:

- 1. Vivir - Relación con uno mismo**
- 2. Descubrir - Relación con el mundo**
- 3. Servir - Relación con los demás**
- 4. Buscar - Relación con la trascendencia**

Para progresar en cada una de estas relaciones a nivel personal, el pionero irá desarrollando acciones dentro de cada empresa pionera, las cuales siempre le aportarán algún nivel de progresión en cada una de estas relaciones. En cada empresa reflexionará sobre qué acción quiere y se ve capacitado para llevar a cabo individualmente dentro de la empresa. Al fina-

lizar la empresa, en su cuaderno de descubierta plasmará su propia evaluación sobre la acción realizada y analizará en cada relación cómo ha progresado durante la empresa.

Respecto a la primera pregunta la respuesta abarca todo el recorrido del pionero en su viaje a Ítaca encontrando tres momentos diferenciados:

Cuando empieza a caminar con la Expedición: 1ª etapa

La llegada a la Expedición de nuevos miembros supone muchas cosas (cambios, reestructuraciones...), tanto para los que llegan como para los que ya pertenecían a la rama. Por esto, podemos decir que la acogida de los nuevos pioneros nos presenta dos frentes de trabajo. Por un lado hacer que los "nuevos" se sientan

a gusto en su nueva situación y, por otro, no perder la armonía entre el resto de los pioneros.

El paso de rama debe ser un proceso continuo. Muchas veces lo reducimos a una pequeña ceremonia al acabar el campamento de verano y esto puede provocar una sensación de desarraigo en los chavales.

Podemos dividir este proceso en tres partes o pequeñas etapas:

- 1.- Acercamiento de la Expedición al explorador antes del paso de rama.**
- 2.- Paso de rama (ceremonial, especificado en el punto 6.5. Ceremonias y simbología).**
- 3.- Entrada en la Expedición.**

Una vez los nuevos miembros de la rama han entrado en ella comenzarán a participar poco a poco, se irán adaptando al camino que el resto de pioneros van guiando, por ello comienza a caminar con la Expedición y se implica en la primera etapa.

Esta es una etapa muy importante en la vida del pionero. En ella se marcarán las bases del estilo pionero, que después permitirán el desarrollo de las dos siguientes.

Cuando el nuevo pionero se enrola en la Expedición, se incorporará a un equipo y se le proporciona un acompañante (será un pionero de tercera etapa que ya ha adquirido experiencia en la Expedición y puede ponerla al servicio de los demás) el cual le guía en el funcionamiento de la rama. Este acompañante, siempre y cuando la situación de la Expedición lo permita, será de su propio equipo.

Para conseguir un acompañante se hablará

dentro del equipo para valorar qué persona es la más apropiada para acompañar al nuevo pionero, teniendo en cuenta afinidad, preparación, ritmo de progresión, actitud y disponibilidad.

Al comenzar la primera empresa de pioneros, el pionero de primera etapa, al igual que el resto de pioneros, se fijará una acción a llevar a cabo en la empresa, pero esta acción la consultará con su acompañante, el cual le ayudará a llevarla a cabo. Es importante que las acciones de los pioneros de primera etapa, se enfoquen a conocer todo lo que le rodea, a "descubrir" el mundo y su influencia en el entorno.

Por otro lado, al llegar a la Expedición, vivirá otras experiencias:

DESCUBRIR LOS PIONEROS: LA CARTA

La carta pionera es el marco que engloba y da sentido a cada una de las cosas que se realizan en la vida diaria de la Expedición: los equipos, las empresas, los campamentos... Es el espíritu pionero sobre el que se construye la rama. Por esto es importante que cada uno de los pioneros la asuma como suya de forma personal y reflexione sobre ella.

El descubrimiento de la carta y la reflexión sobre cada uno de sus puntos requiere un período de tiempo y una implicación de los educadores. Es importante que trabajemos sobre esto

personalmente con cada uno de los miembros de la Expedición, ya que sus propias metas dentro de la Expedición saldrán de aquí.

PREPARAR EL COMPROMISO

La realización del compromiso es la última fase de esta primera etapa y de paso a la segunda etapa pionera.

El compromiso es un punto de partida en el que el propio chaval decide emprender su viaje a Ítaca.

Quando ya conoce el ritmo del paso y el caminar con la Expedición: 2ª etapa

El pionero ya forma parte del camino, está en su viaje a Ítaca, se siente totalmente preparado para poder desarrollar sus responsabilidades en la Expedición de forma individual.

En esta etapa continua eligiendo una acción en cada empresa a realizar y desarrollando un rol en el equipo pero con un análisis previo de las acciones más profundo para poder desarrollar su progresión en las cuatro relaciones de la forma más completa posible.

De igual manera en esta etapa el pionero coge más responsabilidades dentro del equipo, lo cual le ayuda a asentarse más en la

Expedición y a progresar.

En esta etapa es importante un seguimiento por parte del educador para animar al pionero a superarse en cada una de sus acciones para que no sea presa del desencanto y de la inercia.

Llegará un momento, en que el pionero se verá preparado para nuevos retos. Es el momento de, consultando con el equipo, realizar un acompañamiento de un pionero de primera etapa. Será en este momento cuando esté preparado para pasar a la tercera etapa.





Cuando ya está experimentado y ayuda a los demás en sus pasos y a la Expedición en la elección del camino: **3ª etapa**

Al entrar en su tercera etapa, la cual se enfoca al servicio, su primer servicio es ayudar a su acompañado a desarrollar su progresión. A parte de ayudar al nuevo pionero a desarrollar sus acciones, el pionero de tercera etapa se fijará nuevas acciones dentro del proyecto de pioneros en los que sobre todo contribuyan al buen funcionamiento general de proyecto (coordinando un taller, dirigiendo un equipo, etc...). Esta tercera etapa tiene una duración hasta que el pionero abandona la rama.

Al cabo de sus tres años en la rama, el pio-

nero tendrá una ceremonia en la que se despiden de la rama y se expone su "expulsión" del grupo, hasta que él decida por su propio pie incorporarse en la rama ruta.

Esta etapa de su viaje es la que más le marcará y le hará descubrir sus metas, ya que es cuando su compromiso ya no sólo le atañe a él mismo, sino también a otro pionero al que acompañara en su progresión personal. Su evolución se completa y está preparado para afrontar nuevos retos que él mismo debe encontrar.

Expediciones con pocos pioneros

¿Qué pasa si no hay pioneros de segunda o tercera etapa para ser acompañantes, o no hay pioneros de primera etapa para acompañar?

El acompañamiento no siempre debe ser en la Expedición de su propio grupo. Se podría acompañar o ser acompañado por un pionero de otra Expedición de su asociación o comarca. Teniendo en cuenta que la realidad de algunos grupos es tener expediciones poco numerosas (3-4 pioneros), esta propuesta serviría para

conocerse mejor y trabajar en red, contribuyendo al desarrollo de ambas expediciones, y haría que los pioneros tuviesen conciencia de proyectos o empresas de otras expediciones.

Por otro lado, también existe la opción de realizar el acompañamiento por el educador. Si la Expedición es poco numerosa el educador tendrá menos trabajo, por lo cual puede realizar el acompañamiento del pionero de primera etapa.

6.3. ¿Cómo trabajamos la progresión personal?

Elegir un rol

- ✓ Se elige una vez la empresa está elegida y las misiones de los equipos repartidas
- ✓ Los roles se deciden en el equipo con el acompañamiento del educador y del resto de pioneros
- ✓ El pionero se compromete a desempeñar un rol en el equipo. En este rol desarrollará diferentes acciones y deberá tener en cuenta su desarrollo en las cuatro relaciones, potenciando las que ha trabajado menos o aquellas en las que tiene mayores necesidades
- ✓ Al elegir el rol, el pionero indicará los diferentes aprendizajes que espera tener
- ✓ La elección del rol supone un compromiso con el resto del equipo y consigo mismo, ya que la misión dependerá de la realización de todos los roles
- ✓ Anotará todo esto en el cuaderno de descubierta

Revisión

- ✓ Los roles se revisan por lo menos una vez, en la mitad del proyecto
- ✓ Es un momento para valorar si los aprendizajes previstos se están dando o no
- ✓ Según su evolución podrán redefinirse cambiando algunos aspectos o añadiendo otros
- ✓ La revisión se realiza en el equipo con el acompañamiento del educador y del resto de pioneros
- ✓ Anotará la revisión y los cambios en el cuaderno de descubierta

Evaluación

- ✓ Cada pionero realiza una evaluación individual de su rol, pero se pone en común en el equipo con el acompañamiento del educador y el resto de pioneros
- ✓ Se revisa el rol elegido y las acciones que se había propuesto
- ✓ Se valoran los aprendizajes previstos y se identifican aquellos que se han dado aunque no aparecían en la elección
- ✓ Si ha cumplido con su compromiso se le reconocerá con una madera
- ✓ La evaluación del rol se anotará en el cuaderno de descubierta



Etapa de acogida	
Finalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el funcionamiento de la Expedición - Conocer a sus compañeros y educadores - Descubrir la carta pionera y lo que supone comprometerse a ser pionero
Duración	<p>Será aproximadamente de tres meses pues se entiende que es el tiempo necesario para conocer el funcionamiento de la Expedición y haber participado en, al menos, una empresa</p>
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> - El nuevo pionero participa activamente en la vida de su equipo y las actividades de la Expedición - Tomará un rol acompañado por un pionero de tercera etapa, de esta manera podrá implicarse en la empresa y la misión de su equipo a la vez que va conociendo la Expedición - Cuaderno de descubierta
El papel del educador	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitar la integración en el equipo y la Expedición - Velar por un correcto acompañamiento



Etapa de desarrollo	
Finalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Progresar en las cuatro relaciones de forma equilibrada, de manera que el desarrollo sea integral - Participar en varias empresas (4 ó 5) viviendo experiencias reales que favorecen un aprendizaje social e individual - Aproximarse al servicio y adquirir una motivación real para el desarrollo en la tercera etapa
Duración	<p>La duración aproximada es de un año y medio, entendiendo que en este periodo el pionero habrá realizado empresas suficientes como para haber progresado en las cuatro relaciones</p>
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> - Tomar un rol activo en cada empresa para la realización de la misión del equipo - Reconocer las necesidades en cada una de las relaciones - Ser consciente del progreso conseguido en cada una de las relaciones - Cuaderno de descubierta
Papel del educador	<ul style="list-style-type: none"> - Acompañar en la progresión individual y colectiva de cada uno de los pioneros - Favorecer el desarrollo en las cuatro relaciones - Enriquecer los roles desde el PEG - Ayudar a reconocer e integrar lo aprendido

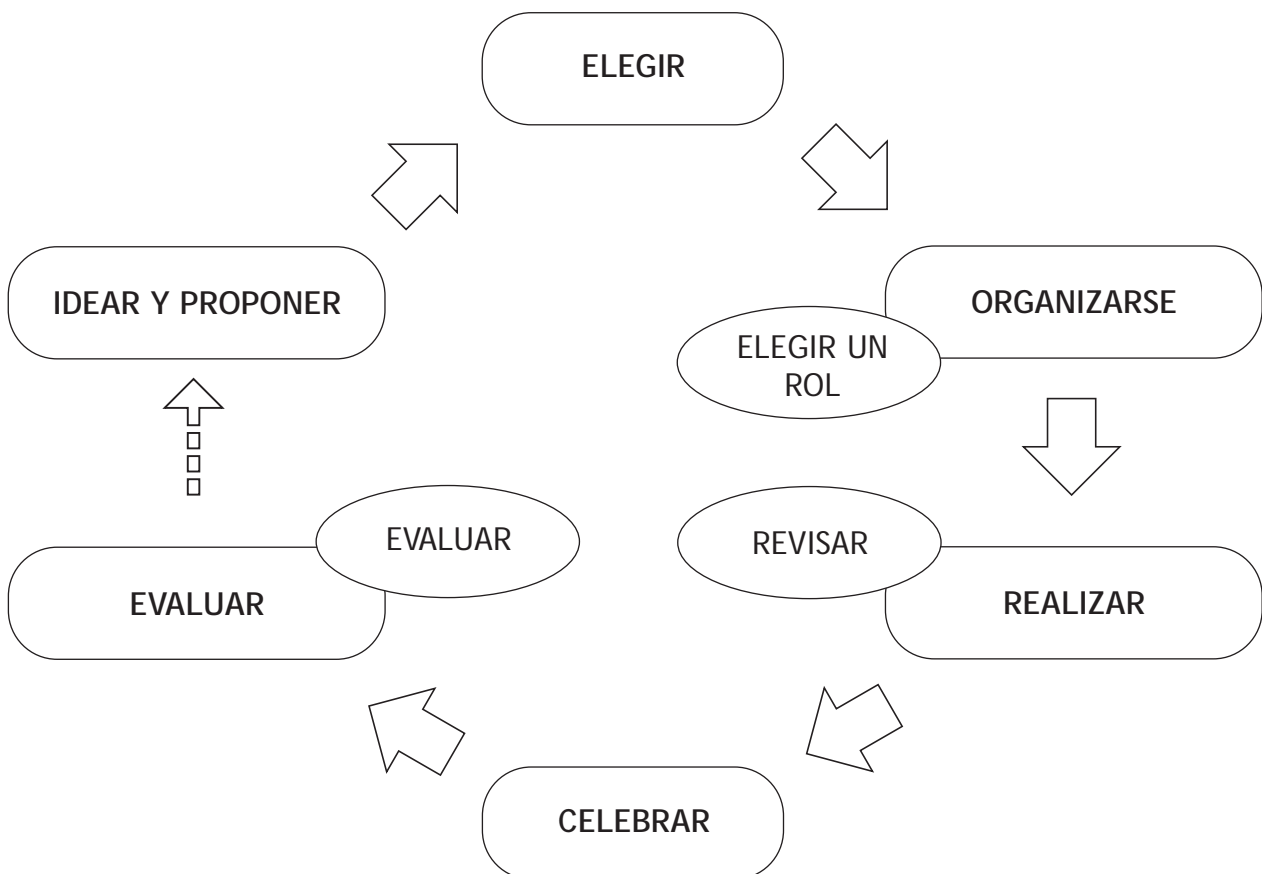
Etapa de servicio	
Finalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar el servicio como forma de implicación con el entorno cercano - Ser modelo para el resto de los pioneros - Preparar la descubierta de la ruta
Duración	<p>La duración será de aproximadamente un año. Aunque puede recortarse según la etapa de desarrollo, es muy importante que todos los pioneros vivan esta etapa con suficiente duración</p>
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> - El pionero pone al servicio de los demás sus aprendizajes, convirtiéndose en un modelo de persona - Acompañar a nuevos pioneros en su etapa de acogida - Orientar sus acciones en el equipo al servicio - Tomar conciencia de su rol como modelo para el resto de pioneros - Cuaderno de descubierta
El papel del educador	<ul style="list-style-type: none"> - Acompañar en la progresión individual y colectiva de cada uno de los pioneros - Facilitar experiencias de servicio - Apoyar el acompañamiento de los nuevos pioneros

6.4. Herramientas para trabajar la progresión personal

Método de proyectos

Como hemos explicado al principio, la progresión personal pierde sentido si transcurre paralelamente a la empresa que elige la Expedición para llevar a cabo. Si las acciones de la progresión personal van vinculadas a la

empresa, la realización de la empresa servirá para que el pionero pueda progresar individualmente y la Expedición progrese como grupo. Cada parte de la progresión personal se dará en una fase de la empresa:



Cuaderno de descubierta

Para que cada pionero pueda seguir su progresión y plasmar sus reflexiones sobre las acciones que se han fijado y su punto de vista sobre las empresas, cada pionero dispone de un cuaderno personal. En este cuaderno apuntará cada uno de sus pasos o acciones en la Expedición y una vez acabado analizará cómo esta acción llevada a cabo le ha ayudado a progresar en cada una de las cuatro relaciones. Si en alguna de las relaciones ha progresado menos que en alguna otra, es algo a tener en cuenta a la hora de fijarse una nueva acción en la próxima empresa.

De igual manera podrá plasmar la planificación de las empresas y las misiones de estas, conformando un diario de su vida en la Expedición.



Diario de abordo (mural del proyecto)

Es importante que quede plasmado físicamente todas aquellas cosas que han motivado a la elección de la empresa y que son un ejemplo de su realización, ya que siempre serán un referente de motivación para los pioneros.

Para ello se propone realizar un mural que lleve el diario de la empresa, contemplando los siguientes puntos:

- * **Al comenzar la empresa:** los pioneros que forman la Expedición, los objetivos, calendario de actividades, y actividades propuestas para la empresa.
- * **Durante la empresa:** fotos de las actividades, misiones elegidas por los equipos, acciones de los miembros de la Expedición, otros...
- * **Al finalizar la empresa:** La evaluación, fotos de la celebración, progresión personal de cada uno sus miembros.

Este mural puede ayudar a los pioneros a ver reconocido su esfuerzo y por ello sentirse más integrados, así como a encontrar otro mecanismo de participación en la vida de la Expedición.

Enriquecimiento de la progresión personal y comunitaria

Los educadores trasladan los valores elegidos en el proyecto educativo de rama a la progresión personal del explorador según sus necesidades y motivaciones. Para ello, es importante que el kraal se reúna previamente a la elección de los roles para tener preparado los aspectos que quieren trabajar con cada uno

de los pioneros. El educador está presente en los momentos de elegir los roles, revisarlos y evaluarlos desde donde podrán enriquecer los programas personales.

El papel de acompañamiento del educador se puede entender teniendo en cuenta varios aspectos:

- * Crear espacios de encuentro, reflexión y experimentación. No sólo en el plano personal; podemos utilizar los pequeños grupos como elemento de desarrollo personal.
- * Situarse como figura de referencia que camina en paralelo. Tan fácil como estar ahí cuando seamos necesarios y, ante todo, escuchar.
- * Permitir que "cometan errores". Ésta es una buena forma de aprender y debemos valorar que las situaciones a las que se enfrentan los jóvenes no son las mismas que nosotros hemos vivido.
- * Seguir un esquema de "tienen-son-pueden". Partir siempre de ellos, valorando y contando con los valores que tienen, lo que son en cada momento y el potencial que poseen como personas.
- * Ofrecer alternativas. Dar nuevas visiones y formas de afrontar cada problema puede ser un buen estímulo, pero siempre deben ser ellos quienes pongan en práctica su propia solución.
- * Ayudar a integrar los cambios. El proceso educativo supone una crisis y un cambio continuo. Es nuestro papel facilitar que este proceso tenga lugar de una manera positiva.



6.5. Ceremonias y simbología

Las ceremonias marcan momentos importantes en la vida de la Expedición al mismo tiempo que colocan al pionero en un punto de cambio de etapa. Se trata de momentos solemnes en los que se valora y se celebra el progreso de cada uno. Es por esto que debemos cuidar su preparación sin olvidar que los pioneros deben ser los protagonistas, tanto de la ceremonia como de su preparación. Todas las cere-

monias se realizan dentro de la Expedición, por eso participan todos los pioneros.

La simbología nos ofrece una gran oportunidad para reforzar estos momentos y lo que para cada uno implican. Los símbolos que utilizamos identifican a cada pionero con el resto, le hacen parte de la Expedición y recuerdan los compromisos adquiridos y los progresos logrados.

Entrada en la expedición

Supone un gran cambio, ya que deja de ser explorador para entrar en la Expedición. Debe ser un momento de bienvenida y acogida en el que el nuevo miembro de la Expedición se sienta rápidamente arropado. Si lo hemos previsto con antelación, puede ser un buen momento para que conozca al pionero de tercera etapa que será su acompañante.

Algunos elementos que podemos utilizar:

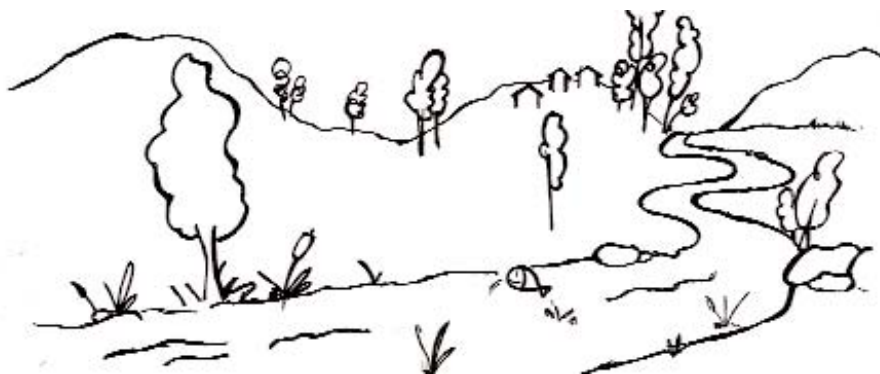
- ✓ **Leer el poema Ítaca de Constantino Kavafis**
- ✓ **Explicar el viaje que se emprende y que se hace junto con el resto de la Expedición**

Compromiso

Es el momento en el que el pionero se compromete consigo mismo y con el resto de la Expedición a seguir progresando según la carta pionera. No se trata únicamente de un compromiso individual, también entra a formar parte de un proyecto común con el resto de pioneros.

Algunos elementos que podemos utilizar:

- ✓ **Cayado o bastón: Es un elemento que le ayudará a caminar, a descubrir y recorrer nuevas sendas**
- ✓ **Leer la carta pionera**
- ✓ **El símbolo de esta etapa es el pasapañoletas**



Ítaca

Si vas a emprender el viaje hacia Ítaca,
pide que tu camino sea largo,
rico en experiencias, en conocimiento.

A Lestrigones y a Cíclopes,
al airado Poseidón nunca temas,
no hallarás tales seres en tu ruta
si alto es tu pensamiento y limpia
la emoción de tu espíritu y tu cuerpo.

A Lestrigones ni a Cíclopes,
ni a fiero Poseidón hallarás nunca,
si no los llevas dentro de tu alma,
si no es tu alma quien ante ti los pone.

Pide que tu camino sea largo.
Que numerosas sean las mañanas de verano
en que con placer, felizmente
arribes a bahías nunca vistas;
detente en los emporios de Fenicia
y adquiere hermosas mercancías,
madreperla y coral, y ámbar y ébano,
perfumes deliciosos y diversos,
cuanto puedas invierte en voluptuosos y delicados perfumes;
visita muchas ciudades de Egipto
y con avidez aprende de sus sabios.
Ten siempre a Ítaca en la memoria.

Llegar allí es tu meta.
Mas no apresures el viaje.
Mejor que se extienda largos años;
y en tu vejez arribes a la isla
con cuanto hayas ganado en el camino,
sin esperar que Ítaca te enriquezca.

Ítaca te regaló un hermoso viaje.
Sin ella el camino no hubieras emprendido.
Mas ninguna otra cosa puede darte.

Aunque pobre la encuentres, no te engañará Ítaca.
Rico en saber y en vida, como has vuelto,
comprendes ya qué significan las Itacas.

Constantino Kavafis

Paso a la etapa de servicio

En esta ceremonia se reconoce al pionero el progreso realizado. Es un momento para valorar las experiencias vividas durante el viaje a Ítaca. Por otra parte, su papel dentro de la Expedición cambia en este punto y se espera de él que ponga todo lo aprendido al servicio del resto. Así comienza la tercera etapa.

Algunos elementos que podemos utilizar:

- ✓ **Agua (símbolo): La del mar es la que une todos los destinos, la del río es la que raudamente lleva hasta el lugar indicado**

El pionero puede hacer una pequeña explicación de lo que espera de su etapa de servicio.

Despedida de la Expedición

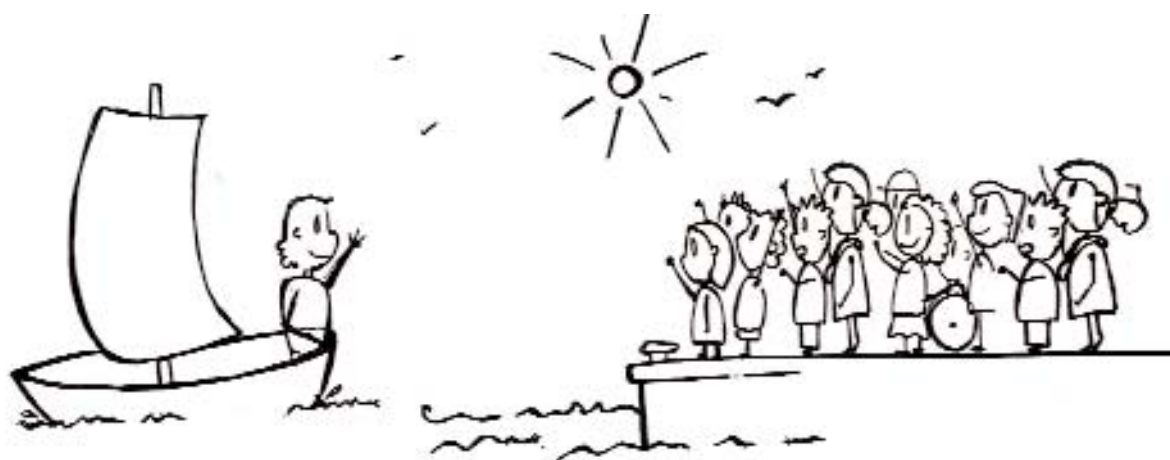
En esta ceremonia, el pionero ya ha alcanzado la madurez suficiente como para ver que la Ítaca que busca Ulises tal vez no es la que él mismo busca. A partir de ahora el pionero debe buscar su propio camino.

Algunos elementos que podemos utilizar:

- ✓ **Algún recuerdo (símbolo) del paso por la Expedición**

El resto de pioneros pueden tomar la palabra para expresar su gratitud o motivarle en el nuevo camino

Como hemos visto, los símbolos refuerzan ideas o momentos importantes y poco a poco entran a formar parte de nuestras costumbres, pero no debemos interpretar los cambios en estos como pérdidas, sino como oportunidades de crecimiento y desarrollo. Los pioneros de cada Expedición deben ir creando su propia tradición y los símbolos que les identifiquen, sólo así sentirán su viaje como propio.



¹ Respuesta de la RAE a la consulta realizada en mayo de 2007

Desde un punto de vista estrictamente lingüístico, los **desdoblamientos** a los que usted hace referencia en su consulta, **fruto del interés por evitar el sexismo que supuestamente entrañaría el uso exclusivo de las formas gramaticalmente masculinas** en los casos de sustantivos con flexión de género que designan seres animados y, por tanto, susceptibles de referirse a individuos de uno u otro sexo, **son innecesarios**.

El empeño en realizar sistemáticamente estos desdoblamientos tiene su origen, en unos casos, en el desconocimiento de lo que gramaticalmente se define como "uso genérico del masculino gramatical" y, en otros, en la voluntad declarada por parte de determinados colectivos sociales y políticos de suprimir este rasgo inherente al sistema de la lengua como si fuese una consecuencia más de la dominación histórica del varón sobre la mujer en las sociedades patriarcales. Sin embargo, el uso genérico del masculino gramatical tiene que ver, simplemente, con el principio básico de la economía lingüística, que supone la materialización en el ámbito comunicativo de la tendencia general del ser humano a obtener sus fines con el menor esfuerzo posible.

El uso genérico del masculino gramatical se basa en su condición de término no marcado en la oposición binaria masculino/femenino.

En lingüística, la expresión "no marcado" alude al término que opera cuando la distinción en la que se basa una oposición de este tipo queda inactiva; dicho de otro modo: **cuando no es relevante la distinción, el sistema determina el uso de uno de los dos términos, que pasa a incluir también, en su referencia, el subconjunto designado por el término marcado** (el femenino, en el caso de la oposición de género). Esta es la razón de que en los sustantivos que designan seres animados, el masculino gramatical no solo se emplee para referirse a los individuos de sexo masculino, sino también para designar la clase, esto es, a todos los individuos de la especie, sin distinción de sexos. También se anulará en la oposición cuando sustantivos de este tipo se emplean en plural, pudiendo incluir en su designación a seres de uno y otro sexo.

Cabría preguntarse en qué medida es incorrecta esta repetición, a todas luces innecesaria desde el punto de vista lingüístico. Estrictamente, **sólo cuando la oposición de sexos es un factor relevante en el contexto se requiere la presencia explícita de ambos géneros. El desdoblamiento indiscriminado conduce a la eliminación de la posibilidad del empleo distintivo**; este fenómeno propiciado por factores sociopolíticos, y no del propio sistema lingüístico, se considera inadecuado, más que por su "incorrección", por resultar un factor empobrecedor, por un lado, y generador de un lenguaje artificioso, por otro.

Por lo que respecta a la concordancia y a la exigencia de un artículo o determinante ante cada sustantivo resultante del desdoblamiento, cuando se coordinan dos o más nombres concretos cuyos referentes son entidades distintas, lo normal y recomendable es que cada uno de ellos vaya precedido de su propio determinante.

Evidentemente, lo normal es que los hablantes traten de mitigar la pesadez en la expresión provocada por tales repeticiones, afán que ha suscitado la creación de soluciones artificiosas que contravienen, de forma más o menos flagrante, las normas de la gramática, como decir el diputado o diputada, las y los ciudadanos, o la aplicación de recursos ingeniosos, como el empleo del símbolo de la arroba (@) para integrar en una sola palabra las formas masculina y femenina del sustantivo: l@sníñ@s. Asimismo, se han ensayado, en ocasiones, sustituciones sistemáticas como la ciudadanía en vez de los ciudadanos, las personas afectadas, en vez de los afectados, el alumnado en lugar de los alumnos, etc.; **estos artificios son, en el mejor de los casos, innecesarios, y, en el peor, rebuscados y hasta ridículos**.

A todo esto se añade **la imposibilidad de aplicar consistentemente y en todos los contextos posibles estos procedimientos y todo procedimiento no consistente, en este caso por ir contra la naturalidad lingüística, está condenado al fracaso**. De hecho, estos fenómenos se producen exclusivamente en el ámbito del lenguaje político y administrativo por razones, insistimos, de carácter extralingüístico".



FEV - Colección Rosa de los Vientos



federació
d'escotisme
Valencià