

# Proyecto Hércules

Scouts Católicos de Andalucía

# Pioneros

[www.scoutsur.com](http://www.scoutsur.com)

[www.proyectohercules.com](http://www.proyectohercules.com)





## 1. PRESENTACIÓN DE LA RAMA

La Rama de Pioneros comprende las edades de 15, 16 y 17 años. Los pioneros de un Grupo Scout forman la Unidad Pionera y cada ronda solar se constituyen en una Unidad. La Unidad es la agregación de los equipos, que al principio del curso unos fines comunes. Los equipos, son pequeños grupos de entre 6 y 8 pioneros.

El marco simbólico es la travesía. El pionero, junto con sus compañeros, navega por los mares buscando su lugar en el mundo, enfrentándose a nuevos descubrimientos y desafíos, que le harán crecer y progresar.

En esta etapa cobra especial relevancia el trabajo en equipos.

### Características de los Pioneros

La Rama de Pioneros comprende las edades de 15, 16 y 17 años, que corresponderían al último curso de enseñanza obligatoria (4º ESO) y a los dos siguientes años de educación optativa (1º y 2º de Bachillerato o Ciclos Formativos) en el sistema educativo formal actual.

Como bien se ha indicado anteriormente, los dos últimos años se corresponden con educación optativa, por lo que es probable que también nos encontremos con jóvenes que quieran comenzar su vida laboral.

Opten por el camino que opten, serán unos años de toma de decisiones importantes en sus vidas y de grandes cambios para ellos, por lo que es necesario un buen acompañamiento adulto.

El joven entra en un momento de su vida en que necesita respuestas reales para problemas reales. El juego Scout se va acercando a la realidad del joven. Éste en estas edades va a ir tomando posiciones: debe elegir unas vías profesionales, o al menos unos estudios que le conduzcan a ello; va a ir decidiendo qué entornos le gustan, qué formas de participación social le interesan, etc. Nuestro cometido como responsables es acompañar al joven en esa toma de decisiones, facilitarle el camino para experimentar la realidad que le envuelve y ayudarle a descubrir qué es lo que le motiva. Salgamos de los locales. Facilitémosles esos primeros vuelos de reconocimiento, de prácticas. El Programa espera del Responsable que acompañe esos primeros vuelos e invite al Pionero a reflexionar sobre sus resultados para aprender a tomar las mejores decisiones para su futuro.

Un tema a destacar en la etapa de Pioneros es que la propia individualidad de los jóvenes comienza a ser muy importante, algo que es de mucha menor intensidad en etapas anteriores. Es pues el momento de favorecer esa manifestación.

No todos han de saber de todo, no todos han de ser buenos en todo, no a todos les han de gustar las mismas cosas, no todos han de percibir el mundo de igual manera. Este Programa está concebido para promover el desarrollo de la personalidad de cada uno a partir de un modelo de persona común, el propuesto en los objetivos del progreso personal. Es pues el momento de favorecer las decisiones individuales, de comprender que el pequeño grupo es una suma de personalidades, y sus proyectos se llevan a cabo porque cada uno aporta cosas diferentes.

### La adolescencia desde la perspectiva de la psicología evolutiva

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la adolescencia como “la etapa que transcurre entre los 10 y 19 años, considerando dos fases: la adolescencia temprana, de 10 a 14 años, y la adolescencia tardía, de 15 a 19 años”. En esta última etapa es en la cual se encontrarían los Pioneros.

El perfil psicológico del adolescente generalmente es inestable. Durante la adolescencia se van estructurando las estrategias que permiten al individuo ir perfilando una personalidad madura, aun en situaciones de extrema dificultad. El desarrollo de la personalidad depende de múltiples factores, como son los aspectos hereditarios, las experiencias en la etapa infantil y las condiciones sociales, familiares y ambientales en las que se desenvuelva el adolescente. La adolescencia se caracteriza por un conflicto específico del sujeto consigo mismo y con su entorno.

## Desarrollo físico

El alto nivel de hormonas sexuales será el responsable de los cambios físicos propios de la adolescencia (Marchesi, Palacios y Coll, 1990).

Secuencia y edad aproximada de los principales cambios en chicos y chicas (Martí, 1997).

Edad	Rama	Chicas	Chicos
9 - 10 años	Lobatos	- Crecimiento de los huesos pelvianos. - Brote de los pezones.	
10 - 11 años		- Brote de las mamas. - Vello pubiano.	- Primer crecimiento de los testículos y el pene
11 - 12 años	Rangers	- Crecimiento de los genitales externos.	-Inicio de la espermatogénesis.
12 -13 años		- Aumenta el volumen de las mamas. - Mayor pigmentación de los pezones.	- Vello pubiano.
13 - 14 años		- Aparición de vello en las axilas. - Menarquía.	- Crecimiento rápido de testículos y pene.
14 - 15 años	Pioneros		- Vellos en las axilas y labio superior. - Cambio de voz
15 - 16 años		- Acné. - Voz más profunda.	
16 - 17 años		-Detención del crecimiento esquelético.	- Vello facial y corporal. - Acné
21 años		Rutas	

Existen grandes diferencias individuales dentro de un mismo sexo a la hora de experimentar estos cambios, aunque por lo general las chicas acusan estos cambios antes que los chicos.

Algunas de las consecuencias psicológicas y del comportamiento en la pubertad pueden deberse a la influencia de las hormonas sexuales sobre todo durante la adolescencia temprana. Sin embargo, la mayoría de los efectos psicológicos de la pubertad parecen estar mediados por factores sociales y psicológicos.

En algunos casos puede darse la llamada pubertad precoz, en este caso las chicas presentan consecuencias más negativas que los chicos ya que suelen mostrarse menos satisfechas con su cuerpo. Además, probablemente debido a su aspecto físico más maduro se relacionan con chicos y chicas de más edad y, por consiguiente, pueden iniciarse en conductas que no son acordes a su perfil cognitivo y socioemocional, que es más infantil.

El caso contrario es la pubertad tardía, en este caso los chicos son los que presentan más problemas ya que se sienten en una realidad de desventaja e inferioridad frente al grupo de iguales, siendo más pequeños y débiles.

Este programa no ha tenido en cuenta esa diferente velocidad madurativa, pero un acompañamiento adecuado debe tener muy en cuenta ese factor. Es especialmente importante en la formación de Equipos, ya que es fácil que haya Equipos desarrollando proyectos aparentemente un poco infantiles, mientras que otros estén en la situación contraria. La formación de Equipos por afinidad puede acentuar estas situaciones. Sin embargo no deben valorarse como algo negativo: simplemente se trata de aceptar esta realidad, acompañarla adecuadamente y dejar que los proyectos de cada Equipo respondan a los intereses de los pioneros que lo forman, que sin duda será diferente según el estado de madurez de sus componentes.

Aparte de la maduración sexual, cabe destacar otros cambios físicos importantes en esta etapa:

- Aumento de la fuerza física y la habilidad.
- Aumenta la caja torácica y la capacidad respiratoria, también la digestiva.
- Acaba la maduración cerebral.

## Desarrollo cognitivo e intelectual

En esta etapa evolutiva según Piaget (1947) el adolescente ve la realidad como un subconjunto de lo posible y desarrolla la capacidad de comprender y elaborar casi todas las situaciones posibles que podrían coexistir con la situación dada, conceptualizando con una mayor precisión el planteamiento y la resolución de un problema determinado.

Los adolescentes se interesan por problemas que tienen (o no) que ver con su realidad cercana, desarrollan la capacidad de pensar de forma crítica, adquieren valores, reflexionan y exploran sus sentimientos y pensamientos. Esto les permite tener criterio propio y cuestionar a los demás, aunque esto no solo sirve para confrontar opiniones, sino que también les permite analizar experiencias, sacar conclusiones y tener una conciencia más realista. El tratamiento que hace el Programa de esta cuestión se focaliza en la propuesta de objetivos. Se debe prestar especial atención a la relación con los adultos, que puede ser inestable por yuxtaposición entre una posición crítica y la necesidad de mantener unas relaciones de dependencia emocional.

## Desarrollo psicológico

Algunas características psicológicas de la adolescencia son:

- Inestabilidad en el estado de ánimo.
- Fluctuación de la imagen de sí mismo.
- Inseguridad.
- Descubrimiento de la intimidad y tendencia a la introspección.
- Debilidad en la voluntad.
- Abandono de la personalidad infantil.
- Se proyecta a sí mismo en el futuro, pero también a veces evade lo real.

El período de la adolescencia es determinante para el desarrollo de la personalidad. Erikson (1968) considera que la formación de la identidad personal es la tarea principal que deben resolver los adolescentes. En esta etapa se produce una crisis de identidad como consecuencia del progresivo abandono de la infancia y de todos los cambios que experimentan. Estos momentos de búsquedas y dudas representan un tiempo durante el cual el adolescente trata de encontrar su lugar en la sociedad. El Programa de Jóvenes trata esta cuestión por la vía del descubrimiento de las vocaciones, enfatizando en la etapa de pioneros la individualidad de esa búsqueda.

El pequeño grupo debe proporcionar una identidad que facilite la transmisión de valores dando al joven un espacio en el que se encuentre confortable. Es fundamental la cuestión identitaria de identidad del movimiento - grupo scout – unidad - pequeño grupo.

## La adolescencia desde la perspectiva de la Psicología social

En la adolescencia los contextos donde se desarrollan las relaciones sociales se amplían y se debilita la referencia familiar respecto a la etapa infantil.

El adolescente establece lazos más estrechos con el grupo de iguales. Estas relaciones suelen seguir un patrón típico. En primer lugar, se relacionan con pares del mismo sexo y luego se van fusionando con el sexo contrario. No debe darse pues, demasiada importancia a la formación de Equipos con predominancia de un determinado sexo, ya que responde a los intereses del propio joven.

El grupo de amigos y compañeros representa un gran punto de referencia y apoyo. En la infancia buscaban cubrir una necesidad predominantemente lúdica, mientras que en la adolescencia se busca en estas relaciones comunicación, apoyo, liberación y reducción de tensiones íntimas. El Programa hace una propuesta destinada a favorecer el desarrollo de estas relaciones, tratando el Equipo como el núcleo fundamental de amistad, y haciendo una propuesta de apertura a la intimidad en ese ámbito. El grupo de amigos ejerce influencias tanto en el planteamiento de objetivos y necesidades del presente como en la forma de vestir, lecturas, música, etc.

Aun así el adolescente no dejará de recibir la influencia familiar de forma decisiva, aunque en ocasiones rechace la manera sobreprotectora en que ésta se puede manifestar. Es frecuente que la percepción que el adolescente tiene de sus padres experimente una clara desidealización. Con frecuencia se oponen a ellos y a los valores que representan, aunque a veces los imitan, debido a la necesidad de modelos estables en los que afirmar su personalidad. Es muy importante que los padres adopten una postura sincronizada con el Programa en cuestiones de compromiso, autonomía, confianza y responsabilidad. Lo contrario puede conducir a desencuentros entre las propuestas del Programa y la vivencia familiar.

Por lo general, el adolescente observa el criterio de los padres en materias que atañen a su futuro, mientras que sigue más el consejo de sus compañeros en opciones de presente.

## La fe en la adolescencia

El mundo del adolescente se extiende mucho más allá de los límites de la familia. Otras muchas fuentes reclaman su atención e interés, ya que él se encuentra inmerso en un proceso de descubrimiento del mundo que lo rodea, como son los amigos, la escuela, el trabajo, el grupo de jóvenes de la iglesia, algún equipo deportivo al que pertenece, y los medios de comunicación masiva.

Su fe debe proveer coherencia y significado a todas esas nuevas experiencias. Dicho de otro modo, el adolescente deberá enfrentarse al proceso de tener que encajar la fe que ha heredado de su familia, en los casos que así sea, con las nuevas realidades que va descubriendo en su entorno.

El adolescente va moldeando sus creencias por sus relaciones interpersonales con otros individuos y su propio entorno. El proceso en que se halla lo obliga a encontrar un equilibrio entre sus propias creencias y las de las otras personas, que pueden, perfectamente, ser diferentes e incluso incompatibles con su propia fe.

Esta búsqueda de equilibrio le genera mucha tensión y, ante esta última, muchos adolescentes ceden a la tentación de adoptar una actitud conformista y adolecer de creencias, evaluaciones y percepciones autónomas e independientes, para así sostenerse y aferrarse a las de personas de su entorno que son significativas para ellos. Esto sucede por dos razones:

- La primera se relaciona con su sensibilidad a las opiniones, juicios y expectativas de las personas con las que ellos quieren congraciarse. En esta edad, el grupo de amigos es altamente significativo, y por tanto, sus opiniones también. El adolescente está dispuesto a renunciar a las propias para no ser rechazado o entrar en conflicto con el grupo.
- La segunda razón tiene que ver con su identidad, ésta todavía no está suficientemente moldeada, está en construcción, por lo cual, es posible, que las creencias y convicciones propias estén en fase de maduración.

A la vez se trata de una fe convencional, en el sentido de que el adolescente la moldea por las actitudes de la gente con la que se relaciona en un momento determinado. Por eso el gran peligro de esta etapa es que ellos se acomoden a una fe de segunda mano, que no sea propia ni personal, simplemente la aceptan de la familia o de otros adultos sin apropiarse de ella tras pasarla por un periodo de prueba y reflexión.

Los adolescentes tienden a llenar de compartimentos su fe, de manera que sus compromisos del domingo no provocan impacto alguno sobre el resto de su vida semanal. Es muy propio de los adolescentes cristianos que vivan su fe de una manera dividida, los domingos son santos, los días entre semana...

El ambiente en que se desenvuelven ejerce una gran influencia sobre ellos. De manera que este individuo

puede adaptar su comportamiento a las expectativas que el ambiente tenga sobre él. En casa se comporta de la forma que los padres esperan; en la iglesia, de acuerdo a los parámetros que debería seguir, según sus líderes, y, finalmente, con los amigos, como la mayoría lo disponga.

Esta etapa y sus características se convierten en la estructura primaria de la fe de muchos adultos. En efecto, la fe de muchos de estos últimos que no ha avanzado en su desarrollo, se parece enormemente a la descrita en este estadio, se muda según el ambiente en el que están. En cuanto a su manera de ver a Dios, en este periodo, los adolescentes, pueden concebirlo como un guía y consejero personal, pero ya no de una forma tan antropomórfica como en la etapa anterior.

En la actual sociedad se producen cada vez más situaciones familiares en las que no se dan experiencias de fe, o estas son muy débiles y estereotipadas. La Misa, un funeral, la primera comunión... El afianzamiento de la fe exige en la Etapa de Pioneros de un fuerte acompañamiento, y de un tratamiento de pequeño grupo importante.

La fe es parte de la intimidad del joven y la va a mimetizar a través de las actitudes de las personas de su máxima confianza. La tendencia a discrepar con los adultos en muchas cosas, puede inducirle a incluir esta cuestión en su posición crítica. Los objetivos educativos propuestos van a encontrar mejor acomodo en un ambiente joven que comparta como algo propio el desarrollo de la espiritualidad, pero siempre con un acompañamiento muy convencido sobre la expresión de la propia religión. Hay que guiar a los pioneros a su autoafirmación como primer paso hacia una fe sólida y fundamentada.

## 2. ELEMENTOS DEL MÉTODO

### Marco simbólico

Breve explicación e importancia

**La Travesía:** Después de haber estado explorando el terreno en la Etapa Ranger, llegado a la costa, un buen Pionero, como cualquier joven con inquietudes, siente una enorme curiosidad frente a un horizonte desconocido que divide la tierra, el mar y el cielo.

Se atreverán a descubrir en un largo viaje de tres años las incógnitas que ese mundo remoto les esconde, durante el viaje irán acompañados por un grupo de jóvenes con sus mismas inquietudes.

Debido a las edades que comprende esta Rama, el marco simbólico en Pioneros no es un marco rígido ni estricto, dejando así libertad a cada Unidad, de tomar una decisión sobre el referente simbólico relacionado con el viaje, el descubrimiento, la navegación, etc. puede ser por ejemplo un personaje histórico el que le ayudará a encontrar el camino. Si toman un referente de este tipo, los Equipos deberán tomar también nombres simbólicos.

Cada vez que se constituye la Unidad se decide si seguir con las referencias simbólicas anteriores, si se cambian o si se prescinde de ellas, esta elección se hará en Asamblea de Unidad, la cual se convocará de forma extraordinaria.

El marco simbólico como elemento de identificación comienza a ser una elección personal. Algunos de ellos se identificarán bien con los marcos del escultismo, sin embargo los más maduros tenderán a buscar simbología y lenguajes más cercanos a su realidad socio-cultural. Aunque la intensidad del marco simbólico quede abierta a la elección de cada Unidad, consideramos muy importante su uso para facilitar el desarrollo y la comprensión de la metodología de Pioneros.

El marco simbólico es un viaje y como tal no está cerrado a la libre interpretación.

### La unidad

Es el conjunto de la Rama de Pioneros, con un ideal de 24 componentes, y divididos por equipos de trabajo. Es algo más que el nombre de una Rama. Un buen funcionamiento gestivo, necesita de un consolidado grupo humano, y eso no se consigue desde principios de curso, sino como resultado de un trabajo a lo largo de todo el año. Para ello se necesita una organización cuidada que facilite la participación de todos.

Cada año nos encontramos con una Unidad diferente; los pioneros que llevaban el peso de la Rama han pasado a rutas y han entrado niños nuevos, de Rangers y de fuera. Incluso es probable que el kraal haya variado.

Lo más importante es el trabajo por consolidar este nuevo grupo: conocerse, convivir y divertirse juntos, y será muy importante la labor del responsable en este aspecto, ya que deberá incentivar este tipo de ambiente, pero con la habilidad de no hacerse imprescindible dentro, para luego poder ir pasando a un segundo plano.

La mayor parte del trabajo a principios del curso (reuniones, actividades de acampadas,...etc.) recaerá en los responsables. Sin embargo debemos ir progresivamente pasando la responsabilidad a los pioneros, usando mucho en esta fase los equipos como primeros núcleos de trabajo, y teniendo muy en cuenta la labor de los pioneros de 2º y 3º año.

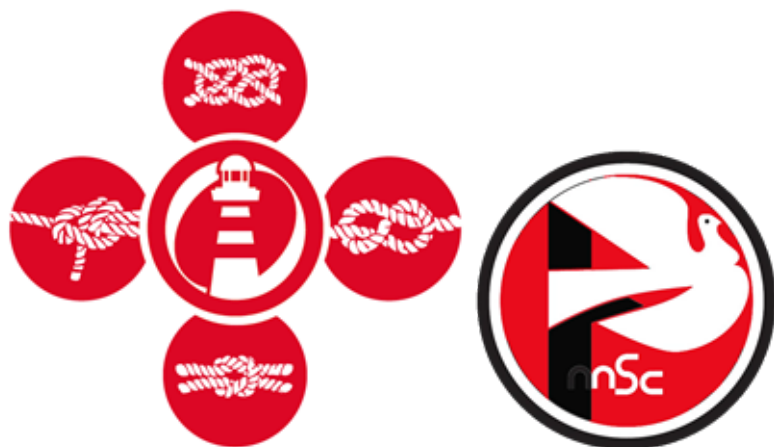
Seguramente con un buen primer trimestre y alguna acampada o campamento, partamos de una buena realidad en la Unidad, y no solo de los pioneros, el kraal también estará más integrado y conocerá mejor la realidad en la que está. En el segundo trimestre podemos empezar la verdadera cogestión. Los pioneros, por equipos o individualmente, deben participar de TODO el trabajo, aunque también debemos tener en cuenta la evolución desde el principio hasta el campamento de verano.

Es muy importante que TODOS los niños se integren en el trabajo, aunque lógicamente, en diferentes grados de responsabilidad según su año de progreso.



El trabajo en Unidad será igual de importante durante toda la etapa que el trabajo de equipo, así como el trabajo individual. Deben estar compensados en tiempo a dedicar a cada uno de ellos. No olvidemos que en Rangers ha primado el trabajo en pequeños grupos. Durante esta etapa la Unidad recobrarán algo de importancia, pero el equipo debe seguir siendo referente y continuado durante todo el curso.

## Visualización del progreso



### 1ª Etapa, de Integración: Soltando Amarras.

- Ceremonia de Adhesión: Entrega del manual de Pioneros (Entrega de la camisa roja y de la pañoleta si es un nuevo miembro del grupo scout). Se le entregará también la insignia del faro. Esta insignia representa un faro para indicarle que el compromiso es la luz que le debe guiar durante toda la travesía. La luz del faro es la última que un marino ve cuando se adentra, como un Pionero, en mares desconocidos. Pero también es la primera que le guía cuando se acerca a territorios nuevos.
- Primeros pasos:
  - Constitución Pionera.
  - Asumir la Ley y llevarla a la propia vida.
  - Compromiso con la Carta Pionera.
  - Consejo de Ley. Después de la revisión del trimestre y como motivante para el comienzo de la segunda etapa se le hará entrega del Parche correspondiente al primer contrato. Nudo del primero desafío individual que se escoja con la Navegación por el Cantábrico.

### 2ª Etapa, de desarrollo: Travesía.

- Contratos: Se realizarán un contrato anual, que abarcará objetivos personales y un desafío individual. Cada vez que inicie un nuevo desafío individual, se simbolizará la etapa en la que se encuentre con una insignia de un nudo marino diferente. Los tres contratos anuales son:
  - Contrato de primer año: Navegación por el Cantábrico
  - Contrato de segundo año: Navegación por el Mediterráneo
  - Contrato de tercer año: Navegación por el Atlántico.

En cada uno de estos contratos se pondrá en marcha un desafío individual. Según el ámbito de vocación en el que se centre, se indicará con la insignia del nudo Carrick para la vocación profesional, la insignia del nudo Ocho para el ámbito de vocación social y la insignia del nudo Vuelta de escota para el ámbito de vocación espiritual.

Es importante que en esta etapa las insignias de progreso se entreguen una vez finalizada la etapa anterior. No se puede iniciar un contrato nuevo sin haber realizado el anterior. No se trata de años en la Rama sino de etapas de progreso personal. En la revisión del Contrato Personal que se hace en el último Consejo de

Equipos de la Ronda Solar, el niño es evaluado por sus propios compañeros y si se considera que ha cumplido todas sus metas se le hará entrega del siguiente nudo para continuar su progreso personal. Los nudos se entregan en Consejo de Ley.

- Promesa Scout: Es en esta etapa cuando se realiza la Promesa Scout si así lo decide el Pionero. Se le entregará la insignia de la Paloma Pionera.

### **3ª Etapa, de transición: Tierra a la vista.**

La última insignia, el Nudo Llano, será el que simbolice que el Pionero se encuentra en la tercera etapa, y que está a punto de avistar tierra.

Al final de la tercera etapa, en el Piocamp (Encuentro Nacional de Pioneros de tercera etapa), tendrán la posibilidad de conocer a otros jóvenes en su misma situación y compartir inquietudes. También tendrán tiempo para conocer la Rama Ruta. En este encuentro opcional se les hará entrega de la insignia del Piocamp.

En Pioneros se reduce la intensidad del marco simbólico respecto a las Ramas anteriores, pero no por ello es menos importante. Es el elemento metodológico fundamental para hacer del Escultismo un juego. Como hemos mencionado anteriormente son los propios jóvenes los que tienen la potestad de decidir con qué intensidad interviene el marco simbólico, dándoles cierta libertad para determinar por ellos mismos el equilibrio entre juego y participación de la realidad.

### **La Constitución de Unidad**

Es un documento que firma la Unidad en su primer trimestre, que tendrá validez durante el curso scout. Se elaborará anualmente por la Unidad (a través de equipos y comisiones) y que consta de los siguientes contenidos:

- Declaración de principios (la Carta Pionera).
- Nombre de la Unidad.
- Realidad general de la Unidad.
- Simbología (por ejemplo: escudo, bandera, mascota o elemento simbólico).
- Estructura de la unidad, organismos.
- Componentes de la unidad y del Kraal.
- Cargos de unidad (si los hay).
- Equipos.
- Descubiertas de curso: cómo y cuándo serán.
- Se añade Plan de Rama (y siguientes planes también se añadirán).
- Normativa interna (uniformidad, horarios, puntualidad, asistencia, convivencia, organización, etc.).
- Firmas de toda la Unidad y del kraal.

### **El patrón**

El patrón de Pioneros es San Pedro que se celebra el 29 de junio. Como gran Pionero de la Iglesia, Jesús escogió a este hombre para fundar su Iglesia. Y él inició esa Iglesia en tiempos de persecución, cuando ser cristiano no sólo estaba mal visto si no que era incluso un delito que se pagaba con la vida. Pedro, en ese mundo hostil, fue capaz de iniciar un camino que 2.000 años después sigue vivo.

Su oración, que tienes que conocer, dice:

*“Dios Padre, con tu Hijo Jesús has salido a mi encuentro cuando tenía las redes vacías.*

*Me dijiste que las lanzara contra viento y marea.*

*Contigo cualquier tempestad es pequeña.*

*Sabes que mi amor es más fuerte que mis miedos.*

*Envía tu Espíritu de amor para que crezca en mí una fe de roca como la de tu amigo Pedro.*

*Una fe que me ayude a desafiar cualquier temporal para construir tu Reino en la tierra.*

*Tú, que vives y reinas por los siglos de los siglos. Amén.”*

A partir de la Carta Pionera y de la Ley Scout cada Pionero se propondrá sus propias metas.

## **CARTA PIONERA**

*Un pionero ama la vida.*

*Desarrolla todas sus capacidades.*

*Vive su cuerpo y respeta el de los demás.*

*Inventar y crear hacen del pionero*

*un actor y no un espectador.*

*Buscador de Dios,*

*un pionero comparte sus convicciones.*

*Encuentra en sus dudas, razones de creer.*

*Reza con los que creen.*

*Saber gestionar las emociones y mostrar empatía*

*hacen del Pionero un buen compañero.*

*Un Pionero no actúa sólo para él.*

*Rechaza la injusticia*

*y dedica a todos su atención.*

*Se puede contar con un pionero.*

*Sabe elegir y comprometerse hasta el final.*

Además los Pioneros tienen su propia Oración Pionera y su Himno Pionero.

## **ORACIÓN PIONERA**

*“Señor Jesús.*

*Nos has colocado entre nuestros hermanos scouts como signo de Tu Divinidad y amor redentor.*

*Concédenos un humilde y leal corazón que borre en nosotros todo espíritu de superioridad.*

*Danos sed de justicia, espíritu de pobreza, para que amemos y respetemos a los pobres.*

*Ensancha nuestros corazones con un amor ávido de comprender y servir a todos los hombres.*

*Haznos portadores de alegría y sembradores de paz y amistades.*

*Amén.”*

## **HIMNO PIONERO – EL ABETO**

*Yo he pasado largas noches en la selva,  
junto al tronco perfumado del abeto,  
escuchando los rumores del torrente  
y los trémulos bramidos de los ciervos.*

*Yo he bogado en un madero por el río,  
he corrido con un potro por los cerros,  
he plantado en el peñasco la buitrera  
y a los lados los arpones en el piélago.*

***¡Oh Señor!, tú que ves nuestros anhelos,  
por buscarte en tus obras siempre inquietos,  
yo te pido que nos lleves de la mano  
a la paz de un eterno campamento.***

*Y, encajado como mísera alimaña,  
en la gruta del peñasco gigantesco,  
he sentido la grandeza de lo grande  
y llorado la ruindad de lo pequeño.  
Sí es verdad que no lo encuentran aturdido  
en la mágica ciudad por el estruendo,  
que se vengan a admirarlo aquí en sus obras,  
que se vengan a adorarlo en sus efectos.*

***¡Oh Señor!, tú que ves nuestros anhelos,  
por buscarte en tus obras siempre inquietos,  
yo te pido que nos lleves de la mano  
a la paz de un eterno campamento.***

***Lo solemne dice menos que lo humilde,  
el reposo dice más que el movimiento,  
las palabras hablan menos que los ruidos  
y los ruidos dicen menos que el silencio.***

*¡Oh Señor!, tú que ves nuestros anhelos,  
por buscarte en tus obras siempre inquietos,  
yo te pido que nos lleves de la mano  
a la paz de un eterno campamento.*

## Promesa y Ley

Se tomará como ley la Ley Scout, no se cree necesario tener que adaptarla al lenguaje del joven ni englobarla en el marco simbólico, ya que en esta edad los jóvenes son lo suficientemente maduros para entenderla y asumirla tal y como es.

### Ley Scout:

1. El scout es digno de confianza
2. El scout leal
3. El scout es útil y ayuda a los demás
4. El scout es hermano de todos
5. El scout es respetuoso
6. El scout reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege

7. El scout no hace termina lo que empieza
8. El scout afronta las dificultades con alegría
9. El scout es austero y trabajador
10. El scout es sano, sincero y honrado

**Firma de la Carta Pionera y Promesa Scout:** Encontramos dos compromisos diferenciados durante esta etapa. El primero, la firma de la Carta Pionera; es el compromiso al que responde este dinamismo del método, y que se caracteriza como en el resto de ramas por ser el compromiso que supone el final de la Primera Etapa y el inicio de la siguiente. Debe ser realizado por todo pionero como parte de su progreso.

La segunda, es la Promesa scout, que no tiene que estar obligatoriamente ligada a la Rama de Pioneros y que se trata de una ceremonia llena de carga simbólica. La Promesa Scout supone una adhesión voluntaria al movimiento, y no está vinculada como tal al dinamismo “promesa y ley”, sino al marco simbólico del movimiento (no de la Rama). La formulación de la Promesa Scout es la siguiente:

***Prometo por mi honor, y con la ayuda de Dios, hacer cuanto de mí dependa para:***

- ***Amar a Dios y ser un buen ciudadano***
- ***Ayudar al prójimo en cualquier circunstancia***
- ***Y vivir de acuerdo con la Ley Scout***

**Lema:** ¡UNIDAD!

## Vida en Pequeños Grupos

En el método scout es muy importante el pequeño grupo para alcanzar los objetivos. El programa se concibe desde la idea de que el pequeño grupo es un grupo de amigos, o al menos de gente muy afín, capaz de organizarse y poner voluntad y responsabilidad en sus proyectos. La confianza de unos en otros dentro del pequeño grupo es fundamental en el programa.

Estos pequeños grupos son los “Equipos” y se propone que estén formados por entre 5 y 8 jóvenes que deben ser de tres generaciones distintas (se adaptarán a cada realidad). Se estima que es el número adecuado para que cada Pionero tenga su función en el Equipo y todos sean protagonistas. Cuanto mayor sea el número, más probabilidades hay de que los más tímidos se escondan y pasen desapercibidos dentro del pequeño grupo.

Estos Equipos pueden ser históricos y/o naturales, pero siempre deben estar equilibrados en función de la edad, el sexo y la experiencia en el Escultismo de sus integrantes. El más experimentado enseña al más novato y lo integra en el equipo y en la Rama.

También puede darse el caso de que se disuelva un Equipo, si así lo ve bien la Unidad.

La unión de varios Equipos forma la Unidad. Lo recomendable es que cada Unidad de Pioneros esté formada por entre 2 y 5 Equipos. Se debe entender que la Unidad es una agregación de Equipos con fines comunes que se proponen y discuten al principio de cada ronda, por lo que se constituye cada año.

Puede ocurrir que el número de integrantes de un Equipo sea inferior al recomendado o que no haya suficientes Equipos para constituir una Unidad. Por lo que debéis animar permanentemente a los jóvenes a completar sus Equipos.

Imaginad que un equipo de fútbol de jóvenes no está completo para poder jugar un determinado campeonato, no dudéis en que rápidamente buscarán jugadores para completar el equipo. El programa debe servir de invitación a jóvenes ajenos al Escultismo a que se unan al grupo de amigos para seguir adelante.

## **FUNCIONES DE LOS EQUIPOS:**

- Es un grupo de referencia.

- Es un grupo de trabajo. Debe tener un medio fijo de contacto (cadena tlf, grupo wasap, lista mail...).
- Es un grupo humano.
- Lleva a cabo Descubiertas de Equipo.
- Lleva a cabo actividades específicas para sí mismos según necesidades propias del Equipo.
- Planifica actividades para la Unidad según lo acordado en el Plan de Rama.
- Programa los anteproyectos de descubiertas de Unidad.
- Evalúa el progreso personal.

## **CARGOS:**

Cada pionero tendrá un cargo (responsabilidad). Los cargos que todo Equipo debe tener como mínimo son: Guía, Subguía, Secretario y Tesorero, otros cargos importantes son Sanitarios y Responsables del material. Se describen a continuación:

*Guía de Equipo:* Es el cargo de coordinación general del Equipo y a su vez el enlace principal con los otros Equipos y con los responsables de la Unidad. Ha de ser alguien con experiencia, que conozca bien el funcionamiento del Equipo y de la Unidad.

El Guía de Equipo debe acompañar a los más jóvenes en su trayecto hacia la Promesa y a la consecución de sus objetivos.

Además es alguien dispuesto a echar una mano a cualquiera que lo necesite. Cuidará de que las relaciones dentro del Equipo sean buenas, y será el motivador principal cuando las fuerzas flaqueen. Todos en el Equipo pueden confiar en él.

*Subguía de Equipo:* Su misión principal es echar un cable al Guía de Equipo. Se debe encargar de muchas de las tareas de coordinación del Equipo, en general, las más sencillas, con las que irá desarrollando sus facultades de liderazgo. Debe trabajar siempre muy unido al Guía de Equipo para que el Equipo esté siempre a tope. El Subguía de Equipo debe ser un Pionero de segundo año, de tal manera que cuando los pioneros de tercer año dejen la Unidad en el tercer trimestre, en el caso de que la dejen, el Subguía tome el relevo del Guía tal como te explicaremos al hablar del final de la 2ª etapa.

*Secretario:* Alguien debe recoger y difundir diversos tipos de información. Es un cargo de mucha responsabilidad ya que una información mal transmitida puede conducir a grandes fracasos. Los tipos de información que debe recoger y transmitir el Secretario son:

- Información de funcionamiento: Tanto a nivel de Equipo como a nivel de Unidad, deben tomar nota de todos los detalles de preparación de cualquier actividad y transmitirla adecuadamente a quien sea necesario. De forma general los Guías y Subguías de Equipo deben disponer de toda la información posible.
- Información “histórica”. El Libro del Equipo llamado “CUADERNO DE BITÁCORA” debe recoger información de las actividades más notables del Equipo. Las revisiones importantes también deben figurar en este libro. El Secretario es el encargado de que todo lo importante que acontece en el Equipo esté registrado para las generaciones futuras. Siempre serán una inspiración para los que vengan detrás. El Cuaderno de Bitácora puede ser un documento físico, pero también puede ser un blog online o una página web privada en la que escribáis toda esta información.
- El Consejo de Cargo de secretarios se encargará de velar por llevar al día el Plan Trimestral de Rama, sus correcciones y el envío del mismo a otros niveles en la estructura pedagógica.

*Tesorero:* Es el cargo de las cuentas y las finanzas. Tiene dos funciones claras:

- Es el depositario del dinero del Equipo, del cual debe llevar perfecto control de entradas y salidas, y conocer la situación económica del mismo en todo momento.

- Estudiar los presupuestos y hacer propuestas de soluciones económicas para hacer las actividades.

*Encargado del material:* Cada Equipo dispone del material necesario para llevar a cabo sus actividades (su tienda, su Equipo de cocina, de instalaciones, herramientas, etc.) El encargado del material debe tener todo el Equipo común siempre preparado para ser utilizado. Además debe cuidar de que no se pierda o estropee por un uso inadecuado.

También conocerá el material fungible para cada una de las actividades y se encargará de conseguirlo para que esté a disposición del Equipo en el momento que se necesite.

*Sanitario:* La salud es algo importante. En las actividades pueden ocurrir pequeños accidentes. Es necesario tener un botiquín de primeros auxilios a mano, bien revisado, y alguien capaz de emplearlo correctamente. Alguien del Equipo debe cuidar de que esto funcione siempre a la perfección.

Además hay otros aspectos de la salud que el sanitario deberá vigilar y cuidar: que en las salidas se coma de forma sana y que se haga una correcta actividad física. En este aspecto el sanitario debe estar muy apoyado por el Guía de Equipo.

*Otros Cargos:* Cada Equipo puede además organizarse con otros cargos que le parezcan interesantes: un cocinero, un reportero, un especialista en instalaciones, etc. Eso queda a la elección y al criterio de cada Equipo.

Aunque es importante que prestéis mucha atención a la utilidad de los cargos. No deben existir cargos creados sólo con el fin de que todos los pioneros tengan cargos, ni cargos vacíos de responsabilidad.

Los cargos forman parte del juego transversal y es una de las grandes herramientas que dan sentido a la Unidad. Además de ser una responsabilidad individual, es un eslabón que liga los Equipos entre sí, generando una relación de cada joven con otros jóvenes de la Unidad fuera de su Equipo.

Por último pueden existir cargos para toda la Unidad si así se cree conveniente y mejor para la forma de trabajo de los Pioneros con el Kraal de Responsables y con el resto del Grupo Scout.

## Progreso personal

Para explicar este apartado se hará uso de un marco temporal para facilitar la comprensión del progreso personal. Este marco temporal lo dividimos en 3 etapas:

### 1ª Etapa, integración: Soltando Amarras (“aproximadamente 3 meses”, desde el inicio de la Ronda Solar hasta Navidad):

- Acogida: Se trata de la primera fase de integración. En esta fase se trabajará la cohesión de la Unidad para que sus miembros se conozcan y se formen los Equipos por consenso de toda la Unidad. Esta fase no debe durar más de 3 o 4 reuniones.

En muchos de los casos, los nuevos pioneros procederán de etapas anteriores en las que ya estaban integrados en pequeños grupos por lo que es idóneo que rompan esa rutina y formen parte de nuevos Equipos de trabajo.

- Primeros pasos: Pasadas esas 3 o 4 reuniones, se celebrará la Ceremonia de Adhesión a la Unidad. Igualmente debe adquirir un compromiso con la Unidad, exponiendo qué se propone aportar a la misma. El responsable le hará entrega de la insignia del faro. Deberá adquirir un cargo dentro del Equipo y en la Unidad, y participar en la planificación de las distintas actividades del mismo (Descubiertas de Equipo, extrajobs, acampadas...). Transcurridas 4-5 semanas de la formación de los Equipos se constituye la Unidad de Pioneros, formada por la agrupación de los distintos Equipos. Una vez constituida deberá decidir si mantiene los nombres de la anterior, o se vuelven a nombrar la Unidad y los Equipos. También deben plantearse los Proyectos de Equipo a realizar en la Ronda.
- Compromiso: El Escultismo le propone al joven que inicie tres caminos para su vida: ser responsable de su propio desarrollo, estar comprometido con los demás y amar a Dios. Para ello, se comprometerán con la Carta Pionera.



En este momento, el pionero ya debe conocer la Ley Scout, la cual se compromete a cumplir a partir de la realización de la firma de la Carta Pionera, y los objetivos de progreso personal que se le plantean a través de la misma sobre los cuáles deberá marcar su progreso personal. Debe ser consciente, gracias a distintas reflexiones que realice junto a su Guía y al resto del Equipo, de la importancia del Compromiso que va a tomar.

## **2ª Etapa, de desarrollo: Travesía (aproximadamente desde la Navidad del primer año hasta Semana Santa del tercer año): tránsito por los objetivos educativos de la Rama.**

Esta etapa comienza tras el compromiso adquirido al realizar la firma de la Carta Pionera y después de conocer la Ley Scout y la Oración Pionera. El joven alcanzará la mayoría de los objetivos de progreso personal a través de las actividades scout, de los proyectos y de su propia vida. Otros objetivos se los deberá marcar expresamente para poder alcanzarlos, a través de los contratos anuales.

### **El contrato**

El Proyecto Personal o Contrato es un documento que realiza el Pionero junto con sus responsables durante la Segunda Etapa y que se actualiza al comienzo de cada ronda solar. Es la herramienta fundamental del progreso en pioneros, junto con los desafíos individuales.

Los Pioneros de primer año comienzan a trabajar su primer contrato personal al comienzo de su segunda etapa (después de Navidad) mientras que los Pioneros de segundo y tercer año lo pueden hacer al comienzo de la Ronda Solar.

En este documento personal e individual para cada Pionero, deberán constar todos aquellos contenidos que el Pionero cree que debe alcanzar para poder acceder al nivel de progreso.

Cada curso, el pionero escogerá seis especialidades (una de cada área del contrato) para desarrollar su proyecto. De modo que en los tres años haya desarrollado las 18 especialidades:

### **Cuadro de especialidades**

Áreas del contrato	Especialidades personales	Especialidades con el entorno	Especialidades hacia Dios
Vivir	Sano	Solidario	Ecológico
Crear	Creativo	Cívico	Practicante
Sentir	Crítico	Comunitario	Ético
Dar	Dialogante	Servicial	Evangelizador
Buscar	Reflexivo	Pastoral	Orador
Salir	Autónomo	Comprometido	Previsor

El contrato tiene dos partes fundamentales:

**Análisis personal:** El Pionero debe elegir seis de las especialidades, una por área, que trabajará ese año. A continuación revisará cómo es él, su entorno, y cómo actúa en todas las facetas de su vida en cuanto a esos aspectos.

Para ello es importante una buena estructura, que englobe todo lo que queremos incluir, pero que también deje lugar a que él incluya lo que crea importante. Podrán incluirse aspectos de carácter personal e íntimo que no tienen por qué presentarse en el Consejo de Ley sino que quedarán entre el responsable y el Pionero.

Hay que dejar claro que las especialidades no son los únicos aspectos de su vida sobre los que tiene que reflexionar el Pionero.

**Metas y Balizas:** Tras un buen análisis, descubrirán qué cosas no les gustan y quieren mejorar, y en cada área se propondrán una serie de objetivos llamados metas. Es importante que los objetivos sean concretos, porque facilitará que los tengan presentes, que los cumplan, y que sepan evaluarlos. Se realizará una o varias balizas por cada especialidad elegida, que son acciones realizables durante la Ronda Solar en la que se encuentra, siempre dentro de las posibilidades y la realidad del joven.



Contenidos de la especialidad:

Áreas del Contrato		Especialidades	Descripción	Contenidos
Especialidades Personales	Vivir	Sano	Desarrollo de un estilo de vida saludable; conocimiento del funcionamiento y desarrollo del propio cuerpo, sus cualidades. Aceptación y superación de sus limitaciones.	Sexualidad
				Coeducación
				Higiene y orden
				Nutrición
				Prevención de la drogadicción, alternativas de ocio
				Ejercicio físico
	Crear	Creativo	Desarrollo de las capacidades de imaginación, innovación, análisis crítico, deducción y resolución	Expresión artística: plástica, escrita, musical
				Imaginación y creatividad
				Desinhibición, expresión teatral, relajación
				Cultura
				Nuevas tecnologías
				Técnicas de campismo, ecología
				Formación de habilidades técnicas
	Sentir	Crítico	Descubrimiento, aceptación y canalización con naturalidad y equilibrio las propias emociones y sentimientos	Autoestima, autoimagen
				desarrollo emocional, afectividad
				Autocontrol, motivación, coherencia, dependencias
	Dar	Dialogante	Desarrollo de la sensibilidad con las personas, comunicación eficaz, apertura a nuevas ideas, integrarlas adecuadamente	Participación, comunicación
				Resolución conflictos: Asertividad, empatía, debate
				Convivencia, cooperación, confianza, trabajo en grupo.
	Buscar	Reflexivo	Reconocimiento y asunción del significado espiritual de las experiencias propias.	Vivencias de fe
				Creencias, experiencias
				Estado de búsqueda interior
				Reflexión
	Salir	Autónomo	Desarrollo de un proyecto personal de vida responsable y coherente con los valores de la Ley Scout y el Evangelio	Superación, autonomía, autogestión
Criterio, iniciativa, austeridad				
Responsabilidad, compromiso, estudios o trabajo				

Especialidad	Vivir	Solidario	Aceptación y respeto de las demás personas y protección de la vida e integridad física de todos los seres humanos. Educación en la diversidad	Inclusión, diversidad funcional
				Equidad de género
				Mayores
				Interculturalidad
	Crear	Cívico	Puesta de los conocimientos propios al servicio de la transformación positiva de la sociedad	Civismo, Educación vial
				Cooperación para desarrollo, desigualdad social
				Política
				Educación ambiental
				Derechos humanos
	Sentir	Comunitario	Capacidad de establecer relaciones emocionales comprometidas, respetuosas y sanas	Relación con la familia
				Relación con los amigos, compañeros, pareja
				Relación con la rama y grupo scout
	Dar	Servicial	Participación activa en la transformación positiva de la sociedad desde el respeto por la pluralidad y el compromiso con los derechos humanos y la democracia	Conocimiento de problemáticas sociales
				Concienciación y sensibilización
				Obras de Servicio
				Denuncia social
	Buscar	Pastoral	Conocimiento y apreciación de la tradición espiritual propia, estimación de las demás personas y participación activa en la vida de la Iglesia	Relación con la parroquia y grupos pastorales
				Relación con la Pastoral
				Relación con otros movimientos de iglesia
	Salir	Comprometido	Profundización en el conocimiento de las demás personas y capacidad de generar proyectos comunitarios comprometidos, especialmente en los ámbitos sociales más cercanos	Participación social
Acción local				
ADE, federación, hermandad Scout				
Conocimiento de otros colectivos ajenos al escultismo				
				Problemática ambiental (cambio climático, residuos, recursos, energía...)

Especialidades hacia Dios	Vivir	Ecológico	Reconocimiento del ser humano como parte de la Naturaleza, obra de Dios, y su situación espacio temporal en ella	Vivencia en la naturaleza como creación
				Espacios sagrados
				Tiempos litúrgicos
				Actitud corporal
	Crear	Practicante	Exploración de lo espiritual con profundidad y sentido crítico, desde la armonía entre la fe y la razón	Evangelio, vida de Jesús y otros personajes bíblicos
				Iglesia
				Sacramentos
				Celebraciones y Eucaristía
	Sentir	Ético	Descubrimiento en Jesús del sentido más profundo del amor y aplicación a la propia vida	Integridad, libertad, ilusión, felicidad, justicia, solidaridad, tolerancia, respeto, hermandad, educación en la paz, amor, generosidad, alegría, ternura. Lealtad, austeridad, humildad, confianza, sinceridad.
				Jesús como modelo, enseñanzas
	Dar	Evangelizador	Desarrollo del sentido de hermandad con todos los seres humanos desde la opción preferente por los más necesitados	Comunidad cristiana, convivencia, ayuda.
				Otras Religiones
				Dimensión social de la iglesia
				Misericordia
	Buscar	Orador	Apertura sincera y profunda al encuentro personal y comunitario con Dios	Fe en Dios, Palabra, Experiencia de Dios
				Práctica cristiana, actitud contemplativa, presencia de Dios
				Oración y reflexión, Meditación
				Espíritu Santo
	Salir	Previsor	Descubrimiento de qué quiere Dios de uno mismo y aplicación a la propia vida	Búsqueda de la fe
				Entrega
Proyecto personal de vida, Sentido de vida, sentido vocacional				

Este Contrato o Proyecto Personal será fruto de la reflexión que mantendrán el Pionero y el Equipo de Responsables. Es un momento importante en el que debemos tener claro cuáles son las aspiraciones y las limitaciones de nuestros Pioneros a fin de que el Proyecto Personal se convierta en un camino de progreso y superación más que en una montaña de „pruebas“ que a algunos pioneros pueda desalentar e incluso desanimar. Es importante que el proyecto abarque las seis áreas.

El Proyecto Personal quedará escrito y se presentará en el Consejo de Equipos. El propio Pionero es quién decide qué hará público de su Contrato Personal y qué no. Los responsables son los encargados de guiarle y aconsejarle en este asunto.

Cada vez que inicie un nuevo contrato, se simbolizará la etapa en la que se encuentre con una insignia de un nudo marinero diferente. Los tres contratos anuales son:

- Contrato de primer año: Navegación por el Cantábrico.
- Contrato de segundo año: Navegación por el Mediterráneo.

- Contrato de tercer año: Navegación por el Atlántico.

Es indispensable haber superado un contrato para comenzar la etapa del siguiente contrato.

Debemos huir del progreso personal que se transforma en una lista de pruebas para „todos por igual“ ya que entonces desvirtuamos la educación individual y personalizada a la que nos habíamos referido al principio de las conclusiones.

El Kraal debe buscar la forma más adecuada de transmitírselo, de una manera clara y ordenada ya sea con actividades concretas de unidad, de equipo, o personalmente con cada niño, que por supuesto deberá adaptar cada año a la realidad de la unidad.

**Desafíos individuales.** Con cada contrato se realizará además un desafío en una de las especialidades que hayan sido elegidas. Se trata de proyectos similares a las descubiertas pero realizados por una sola persona, sin tener que ser desarrolladas en el ámbito scout, sino que puede ser fuera de la unidad o el grupo. Para llevarlo a cabo, se seguirán las mismas fases que en las descubiertas.

Se realizarán un total de tres desafíos individuales durante la etapa de pioneros, uno por cada contrato elegido. Cada desafío irá asociado a una de las especialidades elegidas, y en cada año deberá ser un tipo de especialidad distinta. Cada desafío, por tanto, se centrará en un ámbito vocacional.

Las insignias de los nudos estarán asociadas a los desafíos individuales que se elijan con cada contrato, por lo que se colocará en el momento que se decida en qué área del contrato, de esta manera:

- Especialidad personal – Desafío de la Vocación profesional - Insignia del nudo Carrick
- Especialidad con el entorno – Desafío de la Vocación social - Insignia del nudo Ocho
- Especialidad con Dios – Desafío de la Vocación espiritual - Insignia del nudo Vuelta de escota

**Encuentro con Rangers:** al principio del tercer trimestre, algunos Pioneros en segunda etapa, tendrán un encuentro con los Rangers que van a finalizar su tercera etapa en el que el objetivo principal es presentar la Rama de pioneros.

La forma más coherente de realizar este encuentro es mediante una actividad puntual (en el campamento de verano del grupo, por ejemplo) para que los educandos sigan disfrutando de su Rama y no estén pensando en el año siguiente antes de haber finalizado su progreso en la etapa actual.

**Evaluación para la tercera etapa:** Al finalizar el segundo trimestre (o en torno a esas fechas en su defecto) cada Pionero de forma individual deberá valorar la disponibilidad real de tiempo para seguir trabajando con su Equipo y la Unidad en los proyectos que tengan pendientes o en la preparación del Campamento de Verano. Los Pioneros se plantearán su disponibilidad y se replantearán su implicación en el equipo y la unidad y le darán el relevo a los subguías. Esto no supone una “invitación” a desvincularse, sino un replanteamiento colectivo de la función de los pioneros de última etapa; simplemente se trata de que tenga menos responsabilidades en la Unidad y en su Equipo, dándole el relevo a los demás, pero que sigan estando presentes.

**3ª Etapa, de transición: Tierra a la vista (tres últimos meses). Al inicio de esta etapa se entregará el último nudo.**

- Evaluación y transición hacia la Rama Ruta: En esta última etapa además de actuar como referente para su Equipo y su Unidad y seguir participando activamente en la Rama, el Pionero deberá tener algún contacto con la Rama Ruta. La Ruta preparará una actividad para los Pioneros de 3ª etapa para presentarles la Rama, esto puede ser a nivel de Grupo, local o nacional.






Preferiblemente se realizará de forma puntual y al final de la Ronda Solar para que no suponga una desvinculación de la Rama.

A nivel nacional, tendrá la opción de asistir al Piocamp, campamento que les servirá para conocer a otros Pioneros de 3ª etapa con inquietudes similares. Se les orientará también de cómo incorporarse o formar un pequeño grupo en la Rama Ruta. El Piocamp tendrá un espacio reservado para seguir conociendo un poco más la propuesta Ruta que se abre ante ellos. Para la preparación del Piocamp los pioneros de 3ª etapa tam-

bién deben contactar a nivel Asociativo.

Durante el campamento de verano tendrán la oportunidad de evaluar su paso por la Unidad.

Resumen del progreso en Pioneros

Etapa		Duración	Insignia	Contenido
Primera etapa Integración	Soltando amarras	Tres meses		El Faro Acogida Primeros pasos Compromiso: Firma de la CARTA PIONERA.
Segunda etapa Travesía	Navegación del Cantábrico	Primer año	 	Vocación personal: El nudo Carrick  Vocación social: El nudo Ocho  Vocación espiritual: El nudo Vuelta de escota  Encuentro con Rangers Evaluación para la tercera etapa
	Navegación del Mediterráneo	Segundo año		
	Navegación del Atlántico	Tercer año		
Tercera Etapa Transición	Tierra a la vista	Tres meses		El nudo Llano Evaluación Transición a la rama ruta Piocamp
Promesa Scout				Paloma MSC No está vinculada a ninguna etapa, ni si quiera a la rama de pioneros necesariamente.

## Acompañamiento adulto

El acompañamiento adulto individual es fundamental en esta Rama debido al momento tan especial por el que pasan los jóvenes, en el que se produce la toma de decisiones muy vinculadas al desarrollo de la propia personalidad y de la orientación vocacional. Se manifiesta la individualidad de cada uno de ellos, y la necesidad de exteriorizarla mediante la expresión de su propia personalidad.

Como en el Escultismo en general, el Acompañamiento del Pionero debe ser personal.

Los Pioneros tienen más protagonismo a la hora de realizar sus actividades, son protagonistas de su propio desarrollo, siendo el responsable un acompañante de las mismas y en las que siempre está presente.

El Responsable está obligado a mantener contacto directo con los padres y se recomienda que haga un seguimiento con los demás actores educativos de la vida del Pionero, para compartir y facilitar su proceso educativo de forma integrada (profesores, catequistas, etc).

Se estima una proporción adecuada de un responsable por cada 7-9 pioneros, siempre con un mínimo de dos responsables y equilibrados en sexos.

### Perfil del responsable

El responsable de pioneros tiene que ser un adulto conocedor del Escultismo, capaz de ejercer un papel de animador y de empatizar individualmente con los jóvenes. También tiene que tener especial consideración al proceso de individualización de la etapa psicoevolutiva y al momento de dudas y rechazo a lo establecido, por tanto, capaz de generar reflexión y acompañar hacia los valores que promueve el Escultismo Católico y capaz de acompañar en el posicionamiento identitario de los jóvenes.

Es aconsejable que el responsable de Pioneros tenga una diferencia de edad suficiente con los Pioneros, de forma que no haya compartido Rama con ellos o aún esté en su etapa Ruta, es decir cinco años de diferencia con el mayor de los Pioneros o tener veintidós años como mínimo. En todo caso y siendo imposible esta diferencia por la realidad del Grupo Scout se priorizará el perfil de persona responsable y experimentada por encima de la edad.

## Educación por la acción

Los jóvenes son los protagonistas de su propio desarrollo a través de una educación activa movida por sus intereses e inquietudes.

Además, en esta Rama es muy importante el respeto a esos intereses y expectativas de los jóvenes, lo cual requiere ser capaces de adoptar posiciones flexibles que incluyan la combinación de distintos modelos de proyectos y actividades. Por ejemplo que los campamentos pueden responder a un proyecto de unidad, o que un proyecto de unidad puede acoger proyectos individuales o incluso de Equipo.

Para contribuir a que los jóvenes logren sus objetivos de progreso personal el Programa propone la realización de Proyectos Personales (uno mismo), Descubierta de Equipo (pequeño grupo) y Descubiertas de Unidad (de toda la Rama).

Estos proyectos los proponen, los eligen, los preparan, los desarrollan, los evalúan y los comparten, siempre con el apoyo de los Guías y de los Responsables. Los irán realizando en contacto con todo lo ajeno al Escultismo, desde su propia familia o la parroquia hasta una ONG u otro tipo de organización.

A través de estos proyectos adquieren experiencias significativas basadas en sus centros de interés, ya que es una relación personal de cada joven con la realidad. Los Proyectos Personales serán los contratos.

Las Descubiertas de Equipo han de ser de servicio y deben tener un impacto social.

Las Descubiertas de Unidad tendrán un fin algo más lúdico.

Las fases que todo proyecto debe tener son:

### 1. Fase: Identificar necesidades para las Descubiertas de Equipo



Cuando se trata de desarrollar un proyecto de servicio la primera fase es detectar una necesidad, para ello los jóvenes deben estar pendientes de lo que ocurre a su alrededor, encontrar algo que verdaderamente les preocupe y recoger la información necesaria para poder realizar el proyecto.

Para el desarrollo de esta fase pueden recurrir desde la observación directa hasta entrevistas con responsables de alguna ONG del barrio o pueblo, pasando por preguntar al resto del Grupo Scout o en el Ayuntamiento de su localidad, por ejemplo. Tienen que investigar también cuáles son las causas de esa necesidad así como sus consecuencias y su posible conexión con alguna problemática global.

## 2. Fase: Planificar la Descubierta de Equipo y de Unidad

Una vez decidido el proyecto que quieren desarrollar o identificada la necesidad para los proyectos de servicio, tienen que planificar su intervención. Esta planificación va a depender mucho de si se suman a un proyecto ya en marcha o emprenden uno desde cero.

Una pequeña ayuda podría ser responder a esta serie de preguntas: ¿qué quieren hacer? ¿Por qué lo quieren hacer? y ¿cómo lo van a hacer? Por otro lado, no se pueden olvidar nunca de establecer un presupuesto.

La propuesta debe responder a algunos criterios:

- Que sea realizable. Deben ser conscientes de que a veces los proyectos más bonitos o más interesantes son demasiado complejos. Deben evaluar:
  - Que el tiempo disponible sea suficiente.
  - Que la exigencia de recursos económicos sea razonable.
  - Que esté dentro de la legalidad sin necesidad de grandes trámites burocráticos.
  - Que la seguridad para los participantes sea completa.
  - Que dispongan de las capacidades y habilidades necesarias para llevarlas a cabo, contando con la menor ayuda externa posible.

Si se trata de una Descubierta deben elegir una que tenga una finalidad que interese e importe a todos los que han de participar.

- Que valoren qué objetivos de progreso personal les puede aportar el desarrollo de este proyecto. Haciendo una relación de esos objetivos para después evaluar el resultado. La elección debe estar condicionada por avanzar en ese camino.
- Que valoren el “impacto” exterior de su Descubierta de Equipo/Unidad.
- Que valoren otros aprendizajes que les pueda aportar la elección de una u otra Descubierta de Equipo/Unidad.

Tienen que ser capaces de programar la Descubierta de Equipo/Unidad, Deben considerar:

- Un plan de acción: prácticamente todas las Descubiertas de Equipo/Unidad se componen de una secuencia de acciones diversas. ¿Qué hay que hacer para alcanzar el objetivo? Esto, lo otro, lo de más allá... En muchos casos deben tratar este tema con el agente externo con el que van a llevar a cabo su Descubierta de Equipo/Unidad. Seguramente les orientará sobre cómo llevar a cabo las distintas acciones del plan.
- Un cronograma: planificación en el tiempo de las acciones que se van a desarrollar en cada momento, desde el inicio hasta el final, incluyendo la revisión y si se prevé también la celebración. Deben tener especial atención al resto de actividades del Equipo y de la Unidad para no interferir en las otras planificaciones.
- Disponer de los medios necesarios: deben pensar en todas las cosas que van a necesitar. Pensar si disponen de ellas o en cómo conseguirlas. Deben asegurar la disponibilidad de medios desde la planificación.

### 3. Fase: Actuar

En palabras de Baden-Powell; „Planifica tu trabajo y después trabaja sobre tu plan“. Pues bien, en esta fase deben llevar a cabo el proyecto planificado de una forma equilibrada, es decir, deben seguir su planificación lo mejor posible pero siendo lo suficientemente flexibles como para introducir cosas en las que no habían pensado o resolver imprevistos que hayan surgido, pero siempre sin desvirtuar los principios y objetivos de su proyecto.

### 4. Fase: Contarle al mundo.

En ocasiones, no somos conscientes de que lo que hacemos puede servir de inspiración a otros muchos; para desarrollar un proyecto similar en otra parte del mundo, para mejorar el nuestro, para crear sinergias con otros o, simplemente, para mostrarle a todos de lo que los Scouts somos capaces. Los jóvenes deben buscar algún formato, algún canal, algún soporte para comunicar lo que han hecho y lo que han conseguido incluyendo, de igual modo, sus propuestas de futuro.

### 5. Fase: Aprender y mejorar: Evaluar.

Esta fase consiste principalmente en evaluar. Evaluar su proyecto, los resultados obtenidos, el grado de cumplimiento de los objetivos, a ellos mismos como Equipo, etc intentando aprender lo máximo posible de todo lo que han hecho y proponiendo mejoras de futuro, para ellos en una posible segunda fase o para otros que se puedan llegar a interesar por su proyecto desarrollado. Deben tener en cuenta que la evaluación no es tan sólo un cúmulo de impresiones y opiniones, una buena evaluación debe hacerse sobre cosas tangibles, sobre indicadores que se puedan medir.

La revisión debe hacerse con espíritu crítico y positivo, valorando especialmente lo que ha salido bien, y extrayendo enseñanzas de lo que ha salido un poco peor. Para hacer una buena revisión tiene que valorar:

- ¿Se cumplieron los objetivos?:
  - Ver si realmente han prestado el servicio que se habían propuesto, intentar valorar qué impacto ha producido. ¿Han sido una buena ayuda? ¿Han quedado contentos con su servicio? ¿Están pidiendo que vuelvan pronto? ¿Hay algunas personas que están ahora mejor que antes de su servicio?
  - Tienen que ver qué han aprendido en esta Descubierta de Equipo/Unidad.
  - Y evaluar el progreso personal de cada uno de los participantes ¿coincide con lo que habían pensado al principio?
- ¿Se hizo lo que estaba planificado?
  - ¿Se han llevado a cabo las acciones previstas?
  - ¿Se ha temporalizado correctamente la actividad?
  - Ver si han previsto todos los medios necesarios.
- Una visión conjunta:
  - Seguro que ha habido imprevistos: ¿han sido capaces de rectificar y superar las dificultades? Valorar también su capacidad de improvisación como algo positivo. Analizar por qué algo falló y cómo fueron capaces de solucionar el problema. ¿Había soluciones mejores y se les ocurrieron demasiado tarde?
  - ¿Ha sido una Descubierta de Equipo/Unidad gratificante? ¿Están satisfechos con lo que han hecho incluso si no ha ido todo lo bien que pensaban al principio?
  - Es bueno además ver la Descubierta de Equipo/Unidad en su conjunto: han conocido a gente interesante, han descubierto un lugar que no conocían... hay mil detalles importantes en toda Descubierta.



## 6ª Fase: Celebrar.

Muchas Descubiertas merecen una celebración. A veces estarán deseando volver a ver a las personas con las que han estado colaborando: podrían hacer una celebración conjunta es una buena idea. Otras veces lo querrán celebrar dentro del Equipo o de la Unidad. Y, ¿cómo celebrar? Como quieran, siempre expresando la alegría del éxito dentro de lo que su Promesa y la Ley les aconsejan... por lo demás, pueden hacerlo lo más festiva y participativamente que puedan. Y no deben olvidar a Dios en sus celebraciones: algo tiene que ver en sus actividades.

Una vez descritas las fases de un proyecto, pasamos a describir los 3 tipos de proyectos:

### **PROYECTOS PERSONALES (uno mismo)**

Se realizarán mediante los Desafíos Individuales con la realización de los Contratos Personales de cada uno de los Pioneros.

### **PROYECTOS DE EQUIPO (pequeño grupo)**

Descubiertas de Equipo: Son proyectos cuyos objetivos van orientados a producir un impacto positivo en el mundo que nos rodea. Los ámbitos de incidencia de estas descubiertas pueden ser por ejemplo:

- Medio ambiente y desarrollo sostenible: Limpieza de un espacio natural determinado y elegido por algún motivo en especial, señalización de zonas naturales, concienciación sobre la importancia de reciclar correctamente, etc.
- Cultura y tradición propia: Recuperar alguna fiesta o tradición propia del barrio, realizar un recetario con recetas que se transmiten de forma oral de generación en generación y compartirlo para que no se pierdan, recopilar juegos tradicionales, etc.
- Interculturalidad: Actividades con jóvenes de la misma edad que vengan de otros países, con las que ellos conozcan mejor nuestra cultura y tradiciones para un mejor entendimiento e inserción, y nosotros su cultura y tradiciones para entender su comportamiento ante determinadas situaciones.
- Inclusión social: Enseñar a montar en bicicleta y realizar el mantenimiento básico de las mismas, a personas en riesgo de exclusión que no podrían tener acceso a otro medio de transporte por motivos económicos y para los que no haya un medio de transporte público disponible.
- Servicio en combinación con otras organizaciones de carácter social: Conocer y colaborar con una asociación en alguno de sus proyectos de servicio o incluso elaborar y desarrollar un proyecto común entre las dos asociaciones como pueden ser Cáritas Parroquial y el Grupo Scout al que perteneces.

Los Proyectos de Equipo se eligen y se comienzan a trabajar una vez finalizada la primera etapa, al comienzo del segundo trimestre, de esta forma los nuevos integrantes de la rama comprenderán de primera mano su funcionamiento desde el principio y empezarán a coger responsabilidades.

Los diferentes Proyectos de Equipos deben desarrollarse de forma simultánea y los responsables deberán marcar el ritmo para que todos finalicen más o menos al mismo tiempo. Tendrán una duración de entre 4-5 semanas.

### **PROYECTOS DE UNIDAD (toda la rama)**

Una vez que la Unidad se haya constituido y finalizadas las Descubiertas de Equipo, es el momento de aunar fuerzas y trabajar todos los Equipos juntos en un proyecto común.

Descubiertas de Unidad: Proyectos en los que los jóvenes realizan algún tipo de actividad de una envergadura algo mayor en comparación con los proyectos de Equipo.

Este proyecto debe tener un centro de interés común para ellos y podrá estar orientado a conocer nuevos lugares, a hacer actividades de Aventura, etc., pero en las que no se pierde el carácter de servicio, ya que deben plantear algún tipo de actividad de este tipo a lo largo de este proyecto.

Realizarán un proyecto cada año y la duración no debe exceder de aproximadamente 2-3 meses desde la elección hasta la evaluación, salvo por ejemplo que sea una actividad internacional por lo que seguramente

requiera más tiempo.

En este Proyecto de Unidad se dividirán por comisiones, tanto por equipos como de forma individual.

Un Pionero a lo largo de su etapa trabajará tres Proyectos de Equipo y tres Proyectos de Unidad.

## **Vida en la Naturaleza**

La vida en la naturaleza contribuye a consolidar la relación de cada pionero con Dios y con los demás y a forjar la individualidad de cada uno desde la aportación al grupo al que pertenecen.

Es el marco privilegiado para conseguirlo por varias razones: a medida que se consolida la individualidad aparecen conflictos nuevos que fuerzan a su resolución cuando las condiciones no permiten “huir” de ellos... es el tiempo de las dudas en lo religioso, la oración en la naturaleza, en comunidad o individual ayudan a compartir el sentimiento religioso, y por tanto a consolidar la espiritualidad.

Se recomienda hacer el mayor número de actividades, reuniones, ceremonias, salidas, acampadas y campamentos en la naturaleza. Ya que la utilización de este elemento metodológico facilitará la consecución de objetivos.

## 3. LAS ACTIVIDADES EN PIONEROS

El modelo de actividades para la Rama debe tener en cuenta que la temporalización de unas actividades puede incluir a otras; que el juego o el aprendizaje y puesta en práctica de técnicas, por ejemplo, también deben ser incluidos en su contenido y que el espacio de desarrollo de las mismas puede ser desde los locales hasta el parque, especialmente espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.

La vida en Equipo y la vida de la Unidad discurren paralelamente por lo que las actividades se harán según la necesidad de cada Grupo Scout y del trabajo que estén llevando a cabo en ese momento. Por tanto, las actividades se adaptarán a la realidad de cada Unidad, la planificación y la disponibilidad de los Pioneros y de los Responsables. Lo más importante es que obedezca a la constancia y la regularidad que permita un trabajo eficaz y la consecución de los objetivos.

Hay dos aspectos que destacan con respecto a las ramas anteriores. Por una parte, aumenta considerablemente el peso de la actividad individual, comenzando a realizar proyectos de carácter individual con una importancia vital dentro del programa. Esto conlleva a su vez que disminuya el tiempo dedicado a trabajar toda la unidad, ya que no se debe sobrecargar al pionero, quedando principalmente para la realización de actividades de una envergadura mayor.

Por otra parte, se tiene presente la importancia de las actividades nacionales e internacionales, ambas experiencias que debe experimentar el Pionero en su paso por la Unidad.

Sería muy difícil realizar una línea temporal que englobe todas las actividades realizadas, ya que en la mayoría de los casos unas actividades englobarán a otras, como por ejemplo dentro de una actividad de la Unidad se podrán realizar actividades propias de los Equipos, o incluso algún Desafío individual.

### Reuniones

- Reuniones individuales con el Responsable: El acompañamiento adulto es fundamental en esta Rama debiendo tener extrema precaución en no asumir el papel protagonista pero a la vez ser un punto de apoyo para el joven y llevar un buen seguimiento de su progreso personal. El responsable desempeña una especie de “papel de hermano mayor” frente al sin fin de dudas que le surjan al joven. Estas reuniones se realizarán de forma individual con todos los Pioneros por igual para trabajar el progreso personal de cada uno de ellos, mediante la revisión del Contrato Personal o según las necesidades de cada Pionero.
- Actividad individual: El progreso personal que experimenta el joven no sólo se desarrolla durante el tiempo scout, sino que también con su familia, amigos, en el instituto, en su comunidad cristiana...
- Reuniones de Equipo: Cada Equipo debe decidir el lugar y el momento para sus reuniones. Los Responsables de la Unidad deben estar informados de todas estas reuniones y estar presentes en las que sea necesario. El secretario o el guía de Equipo deben cuidarse de ello. Las reuniones de Equipo han de servir para preparar, llevar a cabo, o revisar las actividades de Equipo: acampadas de Equipo, Descubierta de Equipo,... y para crear momentos de diversión y realizar juegos.
- Reuniones de Unidad: Estas reuniones deben estar coordinadas con la actividad del Grupo, procurando que sean en los locales y a los horarios en que se encuentran las otras ramas a no ser que el Grupo decida hacerlo de otra manera. Las reuniones de Unidad han de servir para preparar, llevar a cabo, o revisar las actividades de la Unidad: campamentos, Proyectos de Unidad, acampadas de Rama, San Jorge, Promesas, etc. y para crear momentos de diversión y realizar juegos. También es posible que haya actividades de todo el Grupo, en cuyo caso la propia Unidad deberá decidir de qué forma y con qué intensidad participa. Los pioneros también pueden plantear reuniones que tengan un tiempo dedicado al desarrollo de actividades de la Unidad, ya sean las anteriormente descritas o sencillamente momentos de distensión, junto con otro espacio de tiempo dedicado a las actividades propias de los Equipos.
- Expedición (Raid): Se propone la realización de una Expedición al final de cada una de las Rondas (1º,

2º y 3º). Cada una de ellas podrá realizarse durante una salida, una acampada, o en el campamento de verano. Tendrá una duración de 24-48 horas, y cabe la posibilidad de hacerlo por parejas o en Equipo, siempre con la presencia de un responsable si fuera necesario. Se recomienda que la Expedición sea progresiva a lo largo de los años, es decir, que aumente su intensidad y su contenido en cada año (1º, 2º y 3º), y que esté relacionada con la supervivencia, el descubrimiento y la reflexión personal.

- Descanso: en la Rama de Pioneros el descanso estará autorregulado por los propios jóvenes. Para ello tendrán en cuenta la planificación de sus actividades, así como su propia disponibilidad, ya sea por estudios/trabajo, compromisos familiares o necesidad de descanso en sí tras la finalización de algún proyecto comunitario de cierta envergadura. No deben caer en la inercia de seguir con las actividades sin descanso alguno.

## Salidas y acampadas

- Salida/Acampada de Equipo: Se recomienda una al trimestre siempre que sea viable. Es posible que en el tercer trimestre dependiendo de las características del Equipo, no haya tiempo. Son una gran ayuda para llevar a cabo muchas de las actividades que se le plantean al Equipo: ceremonia de compromiso con la Unidad, planificación de la Descubierta de Equipo, otras ceremonias, etc. Las salidas de Equipo pueden ser compartidas con otros Equipos de la misma Unidad facilitando el acompañamiento de los adultos, pero la actividad en esas salidas será prioritariamente de Equipo (lo cual no obvia compartir algunos momentos como la comida, la oración o incluso una velada).
- Salida/Acampada de Unidad: Siempre que se pueda, mínimo 1 al trimestre. Son una gran ayuda para llevar a cabo la Constitución de la Unidad, Asamblea de Unidad, Cierre de Ronda, San Jorge, Promesas, etc.
- Salidas y acampadas de Grupo: Se realizará al menos la Salida/Acampada de Pasos.

## Campamentos

- Campamento de Navidad: Campamento opcional, con una duración aproximada de 4 o 5 días a realizar en el mes de diciembre. Se recomienda llevarlo a cabo junto al resto de ramas para celebrar la Navidad. No olvidemos que este campamento coincidiría con la finalización de la primera etapa, momento en el que el Pionero toma su compromiso a través de la firma de la Carta Pionera, por lo que vemos muy recomendable su realización.
- Campamento de Semana Santa: Campamento opcional, con una duración recomendada de 4 o 5 días en Semana Santa. Coincide con el cierre de la segunda etapa en Pioneros de tercer año (reflexión personal, puesta en común del Equipo, Consejo de Unidad, etc.). En ocasiones es difícil la realización de este campamento en la fecha planteada, tanto por la disponibilidad de tiempo de los pioneros (comienza la época de exámenes finales, por viajes de estudios, vacaciones familiares...), como por tratarse de una época muy señalada y arraigada en su entorno. Por estos motivos cabe la posibilidad de realizar una acampada con los mismos objetivos en una época cercana a la propuesta. Debemos recordar la importancia de este campamento, ya que coincide con la finalización de la segunda etapa, momento en el que los pioneros finalizan el tránsito por los objetivos de una manera activa y deben evaluar su progreso personal junto a sus compañeros.
- Campamento de verano: campamento de Grupo con una duración recomendada de entre 10 y 15 días. Los objetivos del campamento de verano son muy abiertos, guardando la condición de que deben estar encaminados a la consecución de los objetivos de progreso personal. Es importante que el campamento tenga algún componente de Aventura.

## Actividad regional, nacional e internacional

- Actividad regional. A nivel de ADE o de federación se organizará un encuentro anual entre todas las unidades.

- Actividad nacional, el Piocamp: Acampada nacional opcional de carácter anual para pioneros de 3ª etapa con una duración de aproximadamente 3-4 días, cuyos objetivos son celebrar el final de etapa, acompañar al Pionero en su paso de joven adolescente a joven adulto y favorecer el establecimiento de relaciones personales que les permitan llegar a entablar amistad con jóvenes con sus mismas inquietudes e intereses.
- Actividad internacional: Algunos modelos de participación internacional son: Jamborees, Jornada Mundial de la Juventud, etc. No necesariamente hay que salir al extranjero sino que pueden ser campamentos en los que scouts de otro país vengan aquí y realicen actividades con la Unidad.

Es muy importante para los jóvenes conocer otras formas de Escultismo. Es muy recomendable que los responsables seáis capaces de ayudar a los pioneros a valorar los aspectos comunes que van a encontrar en esas otras formas en que actúan y se comportan scouts de fuera de nuestro entorno. Baden Powell creía firmemente que la promoción de los encuentros internacionales favorece la paz mundial.

## Consejos

Existen cuatro tipos de Consejo:

- Consejo de Guías y Subguías: Mínimo 1 reunión a mitad del trimestre. Se debe revisar el funcionamiento general de la Unidad. Realizando propuestas de mejora que los Guías y Subguías trasladarán a su Equipo.
- Consejo de Equipo: Reunión de todos los miembros del Equipo que tendrá lugar mínimo 1 vez al trimestre. En ella, se comentará la progresión de todos los miembros, teniendo muy en cuenta los objetivos que se han planteado y el paso por los objetivos marcados, se revisaran los Contratos Personales, y siendo la pieza clave donde el Pionero debe comprender el compromiso que adquirirá mediante la Promesa. También evaluaremos las Descubiertas de Equipo realizadas. También se realizará la evaluación de la marcha del Equipo en sí. En el caso de los pioneros que pasen a la tercera etapa aprovecharemos el Consejo de Equipo del segundo trimestre para darle la Insignia del Nudo Llano, que simboliza el comienzo de su última etapa en Pioneros.
- Asamblea de Unidad: La Asamblea de Unidad se convoca de forma extraordinaria. Es el órgano más importante de la Unidad, las decisiones importantes se toman en la Asamblea de Unidad. Debe realizarse de forma puntual, será el sitio donde se solucionen los problemas en el caso que los haya. Es el momento en el que los miembros de la Unidad comentan cuestiones importantes que puedan ocurrir en la misma, sin necesidad de llevarlo al Consejo de Guías. Se puede aprovechar una acampada de Unidad para la realización del Consejo. También se convocará de forma extraordinaria al inicio del primer trimestre para decidir si se continúa con la misma temática de la Travesía, o se elige un nuevo referente.
- Consejo de Ley: Se realizará uno al final de cada trimestre. Su misión es la de revisar la marcha y funcionamiento de la Unidad, tomando como referencia la Ley Scout y la Constitución de la Unidad. Se “juzga” a la luz de estos dos elementos.

Es un momento de revisión-reflexión personal y comunitaria de cierta trascendencia. Tiene un carácter simbólico fuerte, por lo que goza de especial solemnidad. Es el momento ideal para reflexionar, analizar, criticar, compartir y orar todos juntos.

Ha de ser objetivo, con un clima de crítica constructiva. Es importante la evaluación del trabajo de la Unidad, de las actividades, de las Descubiertas, los cargos y los Equipos, así como de las responsabilidades y compromisos.

En el Consejo de Ley asisten todos los pioneros y los responsables de pioneros. Se suele hacer un Consejo de Ley al trimestre y suele coincidir con el fin de la Ronda Solar. Sus funciones son:

- Velar por el cumplimiento de la Ley Scout, el Evangelio y la Constitución Pionera.

- Aprobar las propuestas de promesas.
- Entrega de los nudos a iniciar.

Para preparar un Consejo de Ley se han de seguir estos pasos:

1. Individualmente, cada joven revisa su actuación.
2. Los Equipos comprueban si han funcionado y han participado en el trabajo realizado.
3. Toda la Unidad reflexiona en común.

Los responsables dan su punto de vista y de ahí salen las líneas de progreso.

## Extrajobs

Adquieren gran importancia en pioneros ya que son actividades que realizan los jóvenes para ayudar a sostener económicamente el Equipo, es decir, los extrajobs ayudan a autofinanciar la mayor parte de los proyectos.

## Ceremonias

- Pases de ramas: Salida de pases a principios de Ronda. Existen tres momentos durante la ceremonia de pases: el primero en el que cada uno de los pioneros de 3ª etapa se despiden del resto de sus compañeros (mediante una lectura, unas palabras, un saludo de despedida,...); el segundo, en el que los pioneros abandonan la Unidad; y, el último, cuando los Guías de Equipo dan la bienvenida a los nuevos pioneros/as. Cada Unidad podrá diseñar a su manera las partes primera y última de la ceremonia de pases, que debe ser la parte de la ceremonia propia de la Unidad.
- Incorporación a la Unidad: Pasadas 3 ó 4 reuniones desde el inicio de Ronda, se celebrará la Ceremonia de Adhesión a la Unidad. Igualmente debe adquirir un compromiso con la Unidad, exponiendo qué se propone aportar a la misma finalmente, el Responsable le hará entrega de la insignia del faro, el uniforme y el Manual del Pionero. Más tarde se añadirá su carta al Libro del Equipo o de Unidad conformando el "Cuaderno de Bitácora".
- Constitución de la Unidad: Una vez formados los Equipos, se constituirá la Unidad de Pioneros que estará formada por la agrupación de los distintos Equipos. Esto se lleva a cabo con la firma de la Constitución.

Tanto la Constitución de la Unidad como la firma del Compromiso, se realizarán en una misma ceremonia.

- Promesa Scout. Es una ceremonia que no tiene por qué estar necesariamente ligada a la etapa de Pioneros. El joven formula su compromiso con el Escultismo realizando la Promesa Scout.

La promesa Scout es un compromiso que cada joven hace ante un grupo de compañeros cuando opta por unirse al Movimiento. Al hacer la promesa Scout, el joven reconoce que está familiarizado con la ley Scout y hace un compromiso personal para hacer lo posible para vivir de acuerdo con este código de vida.

A través de la Promesa, el joven acepta la invitación del Movimiento Scout por medio de una decisión voluntaria a aceptar la ley Scout y asumir la responsabilidad de esa decisión a través de su esfuerzo personal. La realización de la Promesa no implica que el joven deba haber demostrado ser un "perfecto" Scout.

El hecho de que promete "Hacer cuanto de mi dependa" se refiere a hacer un esfuerzo personal en la medida de la capacidad de la persona. Desde una perspectiva educativa, el esfuerzo es tan importante como el logro del objetivo. El esfuerzo es de carácter personal, y el progreso sólo puede ser evaluado en términos de cómo era antes el joven.

*"Al hacer la promesa delante de sus compañeros, el joven hace de su compromiso un acto público."*

*Esto no sólo hace que el compromiso personal sea “Oficial”, sino que también simboliza un compromiso social con los demás en el grupo. Por su presencia, los otros demuestran que él o ella son aceptados como miembros. “*

De “Scouting, an educational system” (OMMS 2ª ed. 2013).

La promesa no es un trámite. Se debe tomar como algo voluntario, como opción personal, después de un proceso de integración en el Escultismo, pero hay que acercar la figura de la promesa al pionero desde que entran en la Unidad. Vemos positivo hacerlo mediante actividades meses antes. Posteriormente, el Pionero toma la decisión de hacer la promesa, y elige a su padrino, con el que comienza a trabajar la promesa en sí (en esta fase es conveniente usar materiales que acerquen al Pionero al Escultismo, como los modelos de sociedad, persona e Iglesia, la Carta MSC, la Ley...).

La Vela de Armas es el último momento, el final del proceso reflexivo, en el que el Pionero plasma el producto de sus reflexiones.

A la Promesa Scout hay que darle seriedad y dedicación. Tampoco se puede mitificar de tal manera que parezca que sólo los “elegidos” pueden hacerla. La Promesa Scout se puede hacer en cualquier etapa scout a partir de Pioneros.

Hacer la Promesa Scout no es cosa de un día o un campamento, sino que necesita cierto tiempo de preparación y reflexión. La decisión de hacer la Promesa no debe tomarse en el mismo campamento de verano, sino que debe venir de meses atrás, lo cual, además, ayuda a una mejor reflexión junto al padrino. El Pionero que hace la promesa elegirá un padrino, que deberá tener hecha la Promesa Scout, y con quien se reunirá repetidas veces con documentos scout, reflexiones y textos que se consideren para ayudar a la reflexión. El padrino debe ser una persona cercana, de confianza, un referente para el Pionero, y alguien que pueda guiarlo y ayudarlo tanto en su etapa scout como fuera del grupo.

La noche anterior a la ceremonia de la Promesa, se hace la Vela de Armas, en la que el Pionero, junto a su padrino, termina de redactar su compromiso (que, como se supone que ha estado trabajándolo durante cierto tiempo, ya estará casi terminado) y preparará la ceremonia. También es un momento ideal para que el padrino y el ahijado reflexionen sobre el significado de la Promesa y compartan emociones, sentimientos y experiencias.

- Inicio de tercera etapa: Al final de la segunda etapa, una vez finalizados los Proyectos de Equipo y de Unidad, el Pionero se reunirá con su Equipo y evaluará junto a ellos su progreso personal, su esfuerzo y su trayectoria en la Unidad. El Equipo decidirá si éste ha sido un referente para los demás y valorará el esfuerzo dedicado. Este reconocimiento podrá realizarse en una ceremonia propia del Equipo.
- Despedida: Los pioneros de 3ª etapa plantean su nuevo compromiso con la Unidad y le pasan el relevo a los Subguías.