

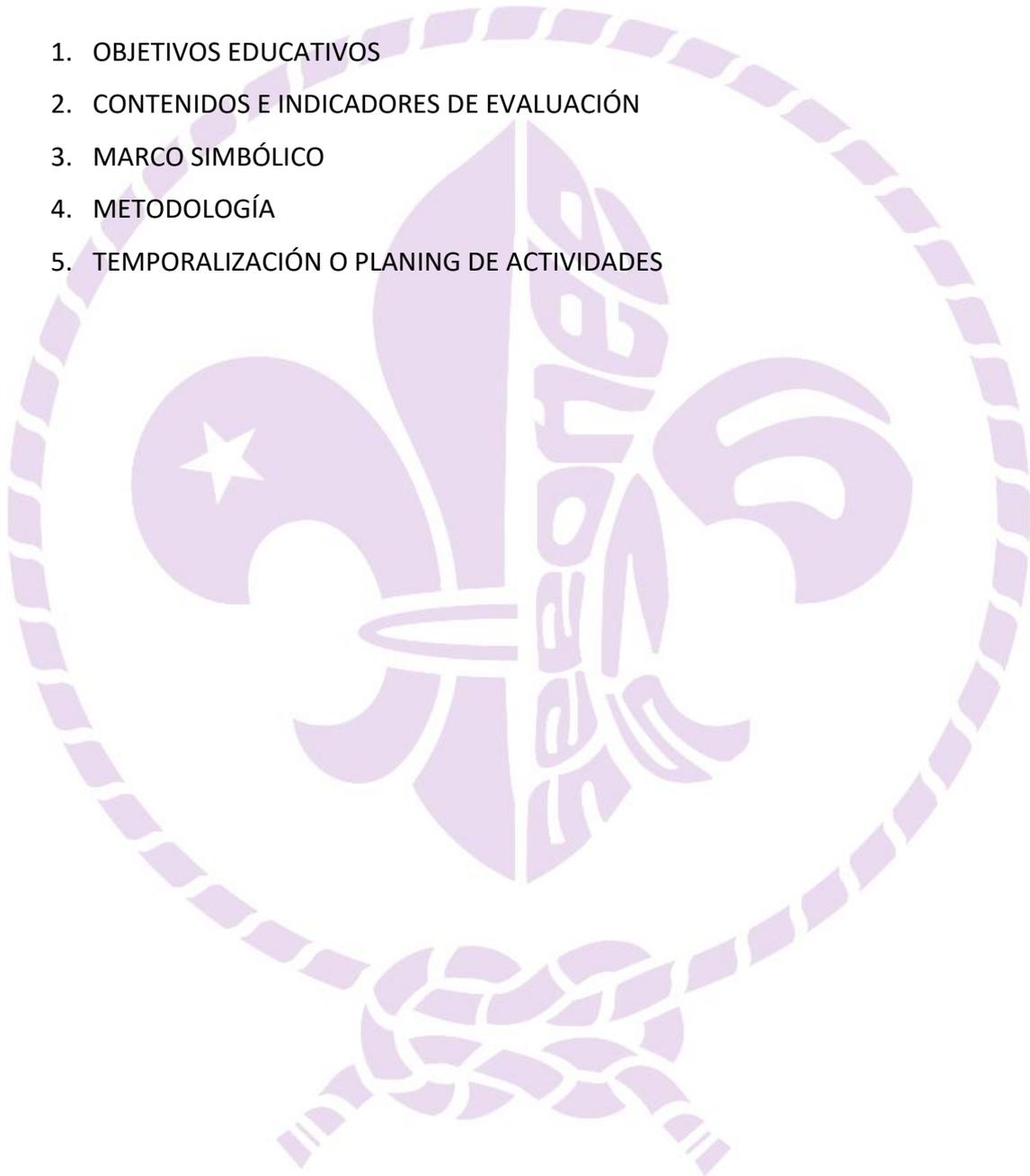
PROGRAMA ANUAL DE SECCIÓN

SECCIÓN SCOUT



ÍNDICE

1. OBJETIVOS EDUCATIVOS
2. CONTENIDOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN
3. MARCO SIMBÓLICO
4. METODOLOGÍA
5. TEMPORALIZACIÓN O PLANING DE ACTIVIDADES



1. OBJETIVOS EDUCATIVOS

OBJETIVOS ANUALES.

1º AÑO	2º AÑO	3º AÑO
<p>- Descubrir los sentimientos, actitudes religiosas y/o creencias basados en los diferentes hechos e instituciones presentes en su entorno familiar y sociocultural.</p> <p>-Disfrutar del Medio Ambiente y distinguir las situaciones de peligro para el mismo, valorando la importancia de llevar a cabo acciones para su protección, conservación y enriquecimiento.</p>	<p>- Interesarse por el bienestar físico y mental, conociendo los factores que influyen en él, apreciando los beneficios y perjuicios que estos conllevan, fomentando la actividad física y evitando aquellas conductas perjudiciales para la Salud.</p> <p>- Reflexionar sobre los modos y hábitos de consumo y desarrollar frente a éstos una capacidad crítica basada en los valores del Escultismo.</p>	<p>- Analizar las actitudes y costumbres de la convivencia en una sociedad pluralista sabiéndose comportar conforme a ellos y a los valores del Escultismo.</p>

OBJETIVOS SCOUTERS.

1. Hacia los educandos.

- Hacer sentimiento de grupo para crear confianza en todos ellos tanto personal como en el propio grupo.

2. Hacia nosotros mismos y el grupo.

- Mantener un clima de confianza y respeto entre scouters.
- Fomentar nuestra relación tanto dentro como fuera de la sección.
- Repartir el peso equitativamente y acorde a nuestros compromisos.
- Mantener informado al resto del grupo sobre el estado de la sección, además de mantenernos informados el propio equipo.

OBJETIVOS TRANSVERSALES.

1. Enriquecer los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos en la Manada (dominio motor, identificación sexual, aceptación de normas grupales, etc.) para poder actuar conforme a sus características personales con creatividad.
2. Reconocer las características personales y desarrollarlas en los grupos de pertenencia, aceptando la diferencia y semejanzas con los demás, manifestando una actitud de armonía y apertura, y respetando las normas comúnmente aceptadas por todos, especialmente en la Patrulla.
3. Interesarse por las relaciones con los demás mostrando una actitud de colaboración con los iguales, descubriendo los principales valores de la familia y el papel de cada individuo dentro de la sociedad, teniendo en cuenta sus elementos culturales.
4. Valorar personalmente lo que el Escultismo contribuye al propio desarrollo en cuanto a factores físicos, intelectuales, afectivos, interpersonales y de inserción y actuación en el medio sociocultural, y darlo a conocer.
5. Desarrollar las capacidades necesarias para desenvolverse con autonomía en su entorno habitual adquiriendo para ello las técnicas, habilidades y conocimientos adecuados.

2. CONTENIDOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

Para trabajar los contenidos educativos que ASDE los dividiremos en **tres años**.

ÁMBITOS AÑO 1	ÁMBITOS AÑO 2	ÁMBITOS AÑO 3
Educación para la espiritualidad	Educación para la salud	Educación ambiental
Educación en el consumo responsable y uso adecuado de las TICS	Educación Vial	Educación para la igualdad de oportunidades
Educación para la paz y desarrollo		
ÁMBITOS TRANSVERSALES		
Vida en sección	Técnicas Scout	

AÑO 1		
Primer trimestre		
EDUCACIÓN PARA LA ESPIRITUALIDAD	EDUCACIÓN EN EL CONSUMO RESPONSABLE Y USO ADECUADO DE LAS TICS	EDUCACIÓN PARA LA PAZ Y DESARROLLO
-Virtudes: Lealtad, abnegación y pureza Las creencias -Lugares y fechas simbólicas de las religiones y movimientos sociales que se desarrollan en su entorno	-Internet: Fuente de información. -Violencia en los medios de comunicación y en los juegos electrónicos. -Las edades recomendadas en películas, videojuegos... -Los mensajes de texto en el teléfono móvil.	-La decisión democrática. -Las principales características sociales, económicas y políticas de la comarca. -El incumplimiento de los derechos del niño. -Las fronteras y los países. -Educación para el desarrollo.
Segundo trimestre		
EDUCACIÓN PARA LA ESPIRITUALIDAD	EDUCACIÓN EN EL CONSUMO RESPONSABLE Y USO ADECUADO DE LAS TICS	EDUCACIÓN PARA LA PAZ Y DESARROLLO
-Líderes espirituales y sociales y los valores positivos que transmiten. -La Promesa y la Ley Scout: Valores positivos que subyacen -El auto-concepto	-Necesidades reales y creadas. -Etiquetado de productos -Internet: diferentes tipos de blog. -Internet: el chat. -Foros, messenger. -Ofimática: el procesador de texto. -La impresora.	-La guerra y otras situaciones de conflicto armado. -La riqueza de la diversidad. -Primer Mundo y Países en Vías de Desarrollo. -Diferentes características de las personas -Discriminación -Bullying- violencia entre iguales -Violencia psicológica
Tercer trimestre		
EDUCACIÓN PARA LA ESPIRITUALIDAD	EDUCACIÓN EN EL CONSUMO RESPONSABLE Y USO ADECUADO DE LAS TICS	EDUCACIÓN PARA LA PAZ Y DESARROLLO
-Diversidad de creencias como riqueza -Las creencias en el espacio social y el personal.	-Las campañas publicitarias. -Marcas y modas. -La cámara de vídeo. -El escáner. -La grabadora de CD, DVD y de otros formatos.	-Los prejuicios y los estereotipos. -La cooperación frente a la competición/competitividad. -Etnocentrismo. -Habilidades sociales y de comunicación.

AÑO 2	
Primer trimestre	
EDUCACIÓN PARA LA SALUD	EDUCACIÓN VIAL
<ul style="list-style-type: none"> -Higiene. -Factores favorecedores o perjudiciales para la salud: alimentación, sueño, ejercicio físico y deporte, ruido ... -Desarrollo del dominio motor. -Autoconcepto y autoestima. -Alimentación saludable. -Identificación sexual. 	<ul style="list-style-type: none"> -Señales de información. -Prevención de accidentes y sus causas. -Entrar y salir de un lugar o medio de transporte. -Comportamiento en las filas de espera. -Tipos de desplazamientos
Segundo trimestre	
EDUCACIÓN PARA LA SALUD	EDUCACIÓN VIAL
<ul style="list-style-type: none"> -Higiene. -Autoconcepto y autoestima. -Alimentación saludable. -Alcohol y tabaco. -Presión de grupo. -Intimidación. -Conocimientos básicos de primeros auxilios. -Agua potable y no potable -Enfermedades metabólicas, diabetes, alergias alimentarias y otros trastornos: obesidad, hipercolesterolemia.... 	<ul style="list-style-type: none"> -Señales luminosas. -Inmovilización de fracturas y heridos. -Normas de comportamiento en marchas por carretera. -Atascos.
Tercer trimestre	
EDUCACIÓN PARA LA SALUD	EDUCACIÓN VIAL
<ul style="list-style-type: none"> -Higiene. -Alimentación saludable. -La función reproductiva del cuerpo humano. -Los procesos de crecimiento y transformación del cuerpo humano. -Sexualidad como un componente más de la personalidad humana y como fuente de comunicación, afectividad, placer y reproducción. -Iniciación a los métodos anticonceptivos. -Factores favorecedores o perjudiciales para la salud: tabaco y alcohol. -Presión de grupo. -Botiquín de sección y de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Señales horizontales. -Responsabilidades en un accidente. -Uso del móvil como peatón y conductor. -Señalización en marchas

AÑO 3	
Primer trimestre	
EDUCACIÓN AMBIENTAL	EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> -Elementos del paisaje -Las 3 Rs. -Especies autóctonas ibéricas. -Técnicas de protección de la fauna y flora. 	<ul style="list-style-type: none"> -Toma de decisiones en grupo -El juego como instrumento de integración y elemento educativo -Deficiencia, minusvalía y discapacidad -Grupos en que las ocupaciones pueden ser divididas y los requisitos educativos necesarios para ellas -Derechos humanos -Trabajo infantil -Características culturales -El valor del estudio como implicación/ participación en la sociedad
Segundo trimestre	
EDUCACIÓN AMBIENTAL	EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> -Impacto ambiental. -Reciclado y reutilización. -Tiempo libre responsable. -Ecosistema e interrelaciones en los mismos. -Estado medioambiental del entorno local. -Recursos Naturales y su utilización. 	<ul style="list-style-type: none"> -Minorías étnicas -Discriminación, roles sociales por aspecto físico -Barreras arquitectónicas -El mundo laboral -Lugares de información sobre estudios y profesiones -Etnia
Tercer trimestre	
EDUCACIÓN AMBIENTAL	EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> -Los recursos naturales escasos. -Contaminación y sus efectos. -Las especies protegidas y en peligro de extinción. -El fenómeno de la erosión. -Indicios animales. -Ecología de la vida cotidiana. -Cambio climático -Desarrollo sostenible 	<ul style="list-style-type: none"> -Coeducación -Discriminación a través del lenguaje (connotaciones sexistas, racistas....) -Normalización -Racismo y xenofobia -Cualidades para el desarrollo profesional -Mercado de trabajo: oferta y demanda -Explotación laboral -Género -Sexo -Orientación sexual -Interculturalidad

TRANSVERSALES	
Vida en sección	Técnicas Scout
Primer trimestre	
<ul style="list-style-type: none"> -La Ley Scout como compromiso vivencial del escultismo -Lema de los Scouts, como clave del comportamiento -Promesa como compromiso personal del Scout: fórmula, significado y ceremonia -La Señal y el saludo Scout -El fundador: Baden Powell -Color identificativo de la Sección Scout/Tropa Scout -La estructura de funcionamiento de la sección y de la patrulla -Llamadas de la Sección Scout/Tropa Scout -Distintos tipos de formaciones -Virtudes y principios Scouts -Significado del uniforme -La simbología Scout -El patrón del escultismo -Canciones y danzas típicas de la Sección Scout/Tropa Scout -La Flor de Lis y su significado -Significado de la etapa de participación -El animal de patrulla 	<ul style="list-style-type: none"> -La orientación: la rosa de los vientos. -Distintos tipos de fuego. -La escala de planos y mapas. -Equipo personal y de acampada. -Los instrumentos básicos en la acampada. -La brújula. -La hora solar. -Cocina trampera.
Segundo trimestre	
<ul style="list-style-type: none"> -El Escultismo en los textos del fundador -El Grupo Scout: historia, estructura, funcionamiento... -Estructura y el funcionamiento de la sección -La Aventura -Órganos de decisión y de Gestión: Asamblea de elección, de Revisión o Promesa, Consejo de Aventura -Formaciones de Grupo y propias de la sección -Significado de la etapa de Animación -Hermandad Mundial Scout 	<ul style="list-style-type: none"> -Orientación en el entorno natural. -Técnicas de transmisión y envío de mensajes. -Diseño de construcciones. -Campismo.
Tercer trimestre	
<ul style="list-style-type: none"> -La organización del Movimiento Scout a nivel nacional -La Historia del Movimiento Scout mundial -La vida de Baden Powell -Significado de la Unidad Esculta -Ceremonia del paso de la Unidad Esculta -Significado de la Etapa de Integración Esculta -Programa de la Sección 	<ul style="list-style-type: none"> -Longitudes de medidas y partes del cuerpo, (estimaciones). -Amarres y su uso. -Planificación. -Vivac.

3. MARCO SIMBÓLICO

El marco simbólico de la Rama Scout es el **"Sistema de Patrullas"**. La vida en pequeños grupos es uno de los pilares del Método Scout, que como criterio organizativo es aplicable a todas las secciones, concretándose en la Sección Scout/ Tropa Scout en el sistema de Patrullas. El Sistema de Patrullas es la base estructural de la Sección que motiva a cada Scout a impulsar su propio desarrollo personal al sentirse miembro de un grupo reducido (la pandilla), escogido libremente y que posee identidad propia. Esto implica: Crear un ambiente de confianza, solícito, de comprensión y apoyo, que facilite a sus miembros el trabajo y el juego en equipo;

Desarrollar lazos de amistad; Involucrar a cada miembro en la toma de decisiones que le afecten a sí mismo y a su Patrulla; Permitir que cada uno ejerza su propio liderazgo; Emplear el Método Scout.

Todo ello se lleva a cabo bajo un comprensivo acompañamiento de Scouters.

La Sección Scout/ Tropa Scout posee los siguientes elementos simbólicos:

Color Verde de la Rama, color de la Naturaleza, donde prioritariamente se desarrollan las Aventuras.

El **banderín** constituye un trozo de tela adornado generalmente con un dibujo impreso o bordado del animal de la Patrulla y todo aquello que ésta desee. Se coloca en el bordón y simboliza los ideales, los trabajos y los logros de la misma, manteniendo elevado el espíritu que debe reinar entre sus miembros. A medida que la Patrulla va construyendo una tradición, su banderín va cobrando un significado más profundo y más simbólico. Se puede decir que Banderín y Espíritu de Patrulla van de la mano. Su elaboración, su mimo, su manejo... son todo reflejo de la existencia o no de ese Espíritu. Para que los miembros de una Patrulla se identifiquen con su banderín es imprescindible que ellos mismos lo elaboren; si bien es conveniente que su diseño sea aprobado por el Consejo de Patrulla.

Nuestra Tropa se llama **Brownsea**. Este nombre proviene del nombre que recibe el primer campamento scout del mundo, realizado del 1 al 9 de agosto de 1907, en la isla de Brownsea en la Bahía de Poole, Dorset. El evento fue organizado por el fundador del escultismo Sir Robert Baden-Powell, con la finalidad de poner a prueba sus ideas que publicó en el libro Escultismo para muchachos. Baden-Powell escogió a 25 muchachos de edades entre 12 y 17 años, organizándolos en cuatro patrullas denominadas "lobos", "toros", "chorlitos" y "cuervos". Durante el campamento, los jóvenes participaron en actividades de observación, trabajo en madera, patriotismo y rescate, entre otras. Históricamente se reconoce como el primer campamento de la Organización Mundial del Movimiento Scout y se considera el verdadero origen del movimiento mundial.

4. METODOLOGÍA

VIDA EN PEQUEÑOS GRUPOS: LAS PATRULLAS

El Sistema de Patrullas es una forma de organización y aprendizaje basado en el Método Scout, por el cual unas pandillas de amigos integran de forma libre y con ánimo permanente, un pequeño grupo con identidad propia, con el propósito de disfrutar de su amistad, apoyarse mutuamente en su desarrollo personal, comprometerse en un proyecto en común e interactuar con otros grupos similares. Es importante subrayar el término pandilla. **Pandilla** implica intereses comunes, vínculos, rasgos y valores compartidos, identidad, afecto, sentimiento de pertenencia... Todo estos son elementos buscado por los niños de esta edad entre su grupo de amigos. Así Patrulla y pandilla son dos términos que deberán ir siempre parejos. Si una "Patrulla" no es una pandilla de amigos será cualquier otra cosa, pero no será una Patrulla Scout. La Patrulla es la estructura base en la Sección Scout/ Tropa Scout. El número ideal de miembros que buscaremos en nuestra sección es entre 6 y 8, y uno de sus principales objetivos es el aprendizaje del funcionamiento democrático. El medio para aglutinar intereses se hace a través de la identificación del nombre de la Patrulla con un animal, escogido por los mismos Scouts, cuando ésta es de nueva creación o en el caso, aunque ya esté creada se decida renovarse.

CARGOS

Además, en nuestra sección, daremos un marco de responsabilidad a todos los Scouts que componen este grupo natural de chicos y chicas. Cuando nos referimos a responsabilidad, no nos referimos a "pequeños ministros" cargados de tareas burocráticas, de papeleo y de reuniones, sino a que aprendan a tomar pequeñas responsabilidades dentro de su grupo de iguales. Este marco de responsabilidad se desarrolla a través de los cargos que asumen en las Patrullas.

Guía: Será necesaria la elección de un/a **Guía de Patrulla**, que vele por el buen funcionamiento de ésta. Ésta elección será democrática dentro de la Patrulla y se ratificará en la Asamblea. Sería recomendable que el/la guía reuniera determinadas características, cómo tener una experiencia básica en la Sección Scout/ Tropa Scout, encontrarse en la etapa de animación, etc., sin embargo, es más importante que cuente con el apoyo de la Patrulla.

Es el más conocedor del Escultismo. Es la voz de la Patrulla ante los Scouters y viceversa. Es el encargado de formar a los miembros de la Patrulla. Él les enseñará las técnicas, la Ley, la Promesa, la diferente simbología, quién fue Baden Powell... Para ello se ayudará, por supuesto, de los más veteranos de la Patrulla. Será entonces nuestra labor la de enseñar a los guías a realizar éstas tareas en los Consejos de Guías y/o a través del cursos para guías y subguías que realiza la Federación de Scouts de Castilla la Mancha o de cualquier formación interna que les impartamos.

Subguía: Junto al/la Guía, la Patrulla elegirá otros cargos importantes para su vida: **Subguía** por su parte: Sería interesante que fuera elegido por el Guía, ya que debe ser su persona de confianza. Ayuda al Guía en TODO lo referente a la Patrulla y está preparado para dirigir la Patrulla cuando el guía no esté. Además, lleva la lista de los cumpleaños de los Scouts de su Patrulla.

Secretario: Lleva apuntes de todo. Lleva al día el libro de la Patrulla: En el que se reflejan los acontecimientos, reuniones, miembros, evaluación... en resumen toda la historia de la misma. Relata las excursiones y las actividades que se realizan.

Tesorero: Busca formas para que la Patrulla pueda conseguir dinero o financiación. Lleva un cuaderno con entradas y salidas de dinero y es el responsable de guardar dicha recaudación.

Intendente: Tiene el inventario del material que usa la Patrulla. Hace que todo el equipo esté siempre preparado para su uso y se encarga de revisar la tienda de campaña asignada a su patrulla. Se preocupa proponer a los scouts comprar el material que se necesite y marcarlo. Es el responsable de la limpieza de la habitación, reparto y recogida del material en cada reunión.

CARGOS OPCIONALES

El resto de los cargos de Patrulla los deciden dependiendo de las necesidades. Es importante que cada uno de los Scouts elija libre y voluntariamente estos cargos, sobre todo atendiendo a sus centros de interés.

Sanitario: Se responsabiliza del botiquín de la sección y de las curas de los miembros de la patrulla. Lo tiene previsto con todo lo necesario. Es conveniente que sepa prestar los Primeros Auxilios básicos, en caso contrario, los Scouters deberán proporcionar la formación al respecto.

Campista: Es conocedor de todas aquellas técnicas que hacen que la vida en la Naturaleza sea más placentera. Las enseña y pone en práctica. Es el encargado de reforzar en sus compañeros el aprendizaje de técnicas scouts, nudos, amarres y construcciones.

Rastreador/a: Conoce y enseña educación vial, técnicas de orientación, usa el mapa, la brújula y el GPS. Es el encargado de guiar a la patrulla durante las marchas y rutas y se sabe orientar por indicios naturales.

Cocinero/a: Confecciona los menús para las acampadas y las rutas. Dirige la cocina trampera en acampadas y campamentos.

Los Scouters deberán realizar un seguimiento de cada uno de estos cargos, y de que cada uno de ellos tenga un contenido claro y bien delimitado. Deberán proporcionar el entorno apropiado para que los cargos en las Patrullas se desarrollen adecuadamente. En cada reunión, en cada acampada, cada patrullero tiene que tener la oportunidad de ejercer sus funciones en la medida de lo posible. No tendría sentido, por ejemplo, crear la figura del Campista y que este se limitara sólo a dirigir las construcciones las pocas veces que salga la Patrulla de acampada. En las reuniones semanales puede enseñar técnicas a los nuevos miembros, planificar o diseñar construcciones para el campamento siguiente, etc... Se trata, en definitiva, de que en la medida de lo posible todos los patrulleros se sientan útiles en cada actividad que realicen.

ÓRGANOS DE DECISIÓN

EL CONSEJO DE PATRULLA es una reunión a la que asisten los Scouts pero es más solemne, más formal que una reunión normal. En ella se debate acerca de los temas fundamentales de la marcha y organización de la Patrulla, la progresión de los miembros de la Patrulla y se plantean las propuestas que se crean convenientes al Consejo de Guías.

EL CONSEJO DE GUÍAS. Es la reunión de todos los guías y subguías junto con el equipo de Scouters, y nace de la necesidad de: Coordinar a la Sección revisando periódicamente su marcha y formar como responsables de Patrulla a los/as guías y subguías.

De esto se deduce que el Consejo de Guías cumple una doble función: es el órgano de gobierno de la Sección y de aprendizaje para guías y subguías. Gracias al Consejo de Guías, todas las Patrullas a través de sus guías y subguías, se sientan representadas en la organización de la Sección.

Una de las principales funciones es la de realizar un seguimiento de la progresión de los miembros de la patrulla, con el fin de proporcionar una feedback más cercano a los Scouters de la sección.

ESTRATEGIAS

En cada reunión existirá la figura de **Scouter responsable de reunión**, que se encargará de coordinar la planificación de los contenidos y actividades de dicha reunión. Antes de la reunión se encargará de mandar al resto de Scouters un informe previo donde explique qué se va a hacer y qué material necesita con al menos 5 días de antelación. Una vez terminada esta, se encargará de redactar el informe definitivo de la reunión, donde se resume lo acontecido, la evaluación y propuestas de mejora. Deberá modificarlo y archivarlo en la carpeta compartida de Tropa en la red.

TÉCNICA DE PROYECTO: LA AVENTURA

La técnica del proyecto en general, y por tanto la Aventura en particular, posee **seis fases** concretas que corresponden a los pasos que daremos con la Sección Scout/ Tropa Scout para sacarle rendimiento educativo a cada una de las Aventuras que vamos a desarrollar durante la Ronda Solar.

1ª FASE: IDEAR

Motivados por los Scouters de la Sección, los Scouts piensan primero y discuten después con sus Patrullas lo que quieren hacer en su Aventura. El trabajo de la Patrulla y del Guía de Patrulla en esta fase es fundamental, ya que en reunión de Patrulla se unifican las propuestas individuales de cada uno de sus miembros y entre todos eligen una de ellas, la cual deberá ser presentada y defendida ante la Sección.

Papel del Scouter: En esta fase es conveniente que los Scouters no participen aportando ideas, sino que su labor sea más la de recogerlas, ampliar posibilidades e inquietudes y organizar la puesta en común de las propuestas aportadas por las Patrullas, evitando dar la impresión de que se hace lo que los Scouters quieren. Es importante que los Scouts concreten lo que saben y conozcan del tema en el que se va a trabajar, ya que la Patrulla tendrá que presentarla, explicarla y defenderla ante toda la Sección. Tienen que intentar no repetir Aventuras, hay que incidir en la originalidad de las ideas en esta fase. Así mismo, es el momento idóneo de que los Scouters se aseguren de que se incluyen los objetivos anuales de sección, para ser trabajados en los proyectos.

Los pasos: La Patrulla se reúne y cada uno de sus miembros expone a los compañeros cuál es su idea original, qué es lo que quiere hacer, experimentar, aprender... Los patrulleros eligen una propuesta que desde ese momento pasa a ser de toda la Patrulla. La Patrulla se enriquece y da cuerpo a la idea. Se busca título, se redactan objetivos que se quieren cubrir, se proponen los talleres, el calendario de toda la Aventura, se plantean posibles salidas o excursiones, etc. Por último, la Patrulla prepara una breve presentación de la idea elegida, para la que se puede

hacer uso de paneles, diapositivas, videos, trípticos, representación teatral,... sabiendo que lo más importante a la hora de exponer una idea que pretendemos que sea la elegida por los demás, es que sea atractiva y original.

2ª FASE: ELEGIR

Toda la Sección Scout/ Tropa Scout se reúne en Asamblea para escuchar las presentaciones por Patrullas, de las posibles Aventuras. Una vez expuestas todas, es bueno iniciar un debate de preguntas y respuestas a cada una de las ideas presentadas y después, se elige por consenso, siempre que sea posible, aquella que más haya gustado, la más original, la más completa, la mejor expuesta, la que ofrece más posibilidades de divertirse y aprender cosas nuevas a la Sección/ Scout Tropa Scout, no hay que olvidar que la Aventura nos permite alcanzar y cumplir objetivos comunes.

Papel del Scouter: Centrar los intereses de los Scouts. Valorar cada una de las propuestas. Asegurar una elección consensuada que asegure un aprendizaje democrático. Cuando esto no sea posible, recurriremos a la elección de la Aventura mediante la votación democrática y aprobación por mayoría.

También resulta muy conveniente que los Scouters reflexionen con la Sección sobre lo que la Aventura que se proponen aportará a todos, y cómo va a influir esto en su progresión personal. Los Scouters deberán analizar el valor educativo de las propuestas, no permitiendo que prosperen ideas peregrinas con nulo valor educativo. Una vez elegida la Aventura, cabe la posibilidad de enriquecerla con ideas que aporte el resto.

Los pasos: Reunida la Asamblea de la Sección Scout/ Tropa Scout, cada una de las Patrullas expondrá su propuesta de Aventura con todos los medios que crean convenientes. Es un momento importante que consiste no sólo en exponer ideas, también hay que enseñar a los Scouts a escuchar y respetar las propuestas de las demás Patrullas, a analizarlas y compararlas entre sí. La Asamblea de la Sección Scout/ Tropa Scout elige una Aventura. Es importante que sea por consenso, siempre que sea posible. Una vez elegida una Aventura, esta pasa a ser la Aventura de toda la Sección, debiéndose olvidar qué Patrulla la propuso, o quien la promovió inicialmente.

3ª FASE: PLANIFICAR/PROGRAMAR

Los pasos: Ya elegida la Aventura, se reúne el **Consejo de Aventura**. Este lo forma el Consejo de Guías/ Consejo de Tropa (Guías, Subguías y Scouters) y se constituye para tratar todo lo relacionado con la Aventura. El Consejo de Aventura introducirá los cambios necesarios para hacerla viable, analizará los trabajos a realizar por cada Patrulla, planteará un calendario operativo de trabajo, repartirá tareas y dará las últimas pinceladas para evitar que el desarrollo de la misma, se encuentre con dificultades técnicas.

A continuación, y para facilitar el trabajo, enumeraremos una serie de cuestiones básicas que tenemos que tener presentes:

- Qué es lo que queremos conseguir.
- Qué contenidos educativos vamos a trabajar.
- Qué actividades, talleres y demás actividades son precisos.
- Cómo se desarrollarán estas actividades (toda la Sección, por Patrullas).
- Cuándo se realizarán las actividades (calendario operativo).

- Qué es necesario para hacerlas (presupuestos, recursos humanos y materiales necesarios, etc.).

Una idea muy interesante es que todas estas decisiones se plasmen por escrito en un panel u otro medio que se coloque en el local. Así todos los miembros de la Sección Scout/ Tropa Scout podrán verlo y estar informados de todo lo referente a la Aventura. Esto también nos puede servir de referencia para la evaluación final.

Papel del Scouter: Durante esta fase el papel de los Scouters es fundamental, ya que es el momento en el que se dota a la Aventura de contenido educativo. Aventuras que pudieran pensarse que no tienen valor educativo, pueden ser enriquecidas en este momento gracias a la planificación de actividades complementarias.

No debemos perder nunca la idea de que los Scouts necesitan: Tener claro el procedimiento de trabajo en la Aventura. Conseguir realizar las actividades que tienen ilusión por hacer. Adaptarse a la realidad en la que se va a llevar a cabo la Aventura. Ser guiados por los Scouters hasta que el Consejo de Guías/ Consejo de Tropa (Consejo de Aventura) asuma dicha responsabilidad.

4ª FASE: REALIZAR

En esta fase se tratará de hacer realidad todo lo planificado. La Sección Scout/ Tropa Scout está plenamente preparada para desarrollarla de principio a fin. Los Scouters apoyan su realización y velan por trabajar los contenidos educativos marcados para conseguir los objetivos perseguidos. Durante todo el proceso de la Aventura es importante no perder de vista la progresión personal y la participación de cada Scout. Este proceso estará velado no sólo por los Scouters sino que también lo estará por el Consejo de Aventura, que se reunirá cuando sea necesario para realizar los cambios oportunos que se puedan producir a última hora. Hay que conseguir que todos los resultados que se obtengan con la Aventura sean palpables, para que el interés y la motivación de la Sección Scout/ Tropa Scout no disminuyan.

Cada Patrulla a nivel grupal y cada Scout a nivel individual, analizarán lo que la Aventura le/les está aportando y lo recogerán en su Cuaderno de Patrulla para cuando llegue la hora de realizar la evaluación, puedan analizar el valor o no que la misma ha tenido en su progresión y poder sacar conclusiones para futuras Aventuras.

5ª FASE: EVALUAR/REVISAR

Una vez concluida la Aventura, las Patrullas y el Consejo de Aventura se reúnen para evaluar y después poner en común con toda la Sección Scout/ Tropa Scout las conclusiones a las que han llegado. Debemos huir de largas sesiones de debate y apoyarnos en la realización de dinámicas de evaluación que nos ayuden a ser objetivos.

Los pasos: Analizar los objetivos marcados. Revisar la planificación realizada inicialmente, el desarrollo de las actividades, la participación, el progreso individual de cada Scout y lo que ha supuesto la Aventura para las vidas de las Patrullas. Para esto es bueno utilizar el panel elaborado al principio donde había quedado plasmado todo el devenir de la Aventura.

Recordemos que no evaluar supone devaluar la Aventura. Posteriormente, los Scouters deberán realizar su evaluación para sacar conclusiones de cara a próximas Aventuras.

6ª FASE: CELEBRAR

Y ahora... ¡¡A celebrar!! Una vez concluida y evaluada la Aventura, toda la Sección Scout/ Tropa Scout se reúne para celebrar su fin, para festejar el cierre de un proceso. Durante esta celebración, a la que pudieran estar invitados otros Scouters o Scouts del grupo o incluso familiares, se puede hacer entrega de algún tipo de **reconocimiento de participación** en la Aventura por parte de los Scouters, con el sentido de recordar la experiencia vivida y/o del trabajo realizado por las Patrullas.

Toda Aventura significa esfuerzo, avance, superación, progresión personal, comunitaria y vida en las Patrullas. Aunque a lo largo de la Aventura haya existido algún aspecto negativo, es muy importante que la celebración se realice igualmente y dejar los aspectos negativos únicamente para aprender de ellos. El objetivo es disfrutar del final de un proyecto común que ha salido adelante gracias a la ilusión, esfuerzo y participación de todos los Scouts. Asumiremos nuestros fallos o lagunas y se dará si es posible, el primer paso para una nueva Aventura.

La Aventura tiene que favorecer el alcance de metas educativas personales y grupales (nuevos aprendizajes, superación personal, vida en Patrulla, vida en sección, apoyo de adultos, etc.) que permitan el logro de los objetivos comunes establecidos desde el comienzo. Esta es la fase idónea para celebrar la progresión

ESPECIALIDADES (INCLUIR)

5. TEMPORALIZACIÓN

PRIMER TRIMESTRE			
FECHA: 07-10-2017	ÁMBITO: Vida en sección	La estructura de funcionamiento de la sección y de la patrulla	RESPONSABLE: Jorge + Alex
FECHA: 14-10-2017	ÁMBITO: Ed. Ambiental	Técnicas de protección de la fauna y flora	RESPONSABLE: Elena
FECHA: 21-10-2017	ÁMBITO: Acampada	Acto de Navidad, JOTI, Aventura...	RESPONSABLE: Jorge
FECHA: 28-10-2017	ÁMBITO: Ed. Igualdad de oportunidades	Toma de decisiones en grupo	RESPONSABLE: Gonzalo
FECHA: 04-11-2017	ÁMBITO: Vida en sección	Carrera de Orientación	RESPONSABLE: Irene (contar con Bermejo)
FECHA: 11-11-2017 *	ÁMBITO: Ed. Ambiental	Las 3 Rs.	RESPONSABLE: Natalia + Elena
FECHA: 18-11-2017 **	ÁMBITO: Técnicas Scout	Roles de Patrulla	RESPONSABLE: Irene + Ferpi
FECHA: 25-11-2017	ÁMBITO: Ed. Igualdad de oportunidades	Trabajo infantil, Derechos humanos y Consejo de Guías y Subguías	RESPONSABLE: Ferpi
FECHA: 02-12-2017	ÁMBITO: Técnicas Scout	Tipos de Formación	RESPONSABLE: Gonzalo
FECHA: 09-12-2017	PUENTE		
FECHA: 16-12-2017	ACTO DE NAVIDAD		RESPONSABLE:

*Este fin de semana sólo están Elena, Irene y Natalia.

**Curso de Guías y Subguías (_/_)