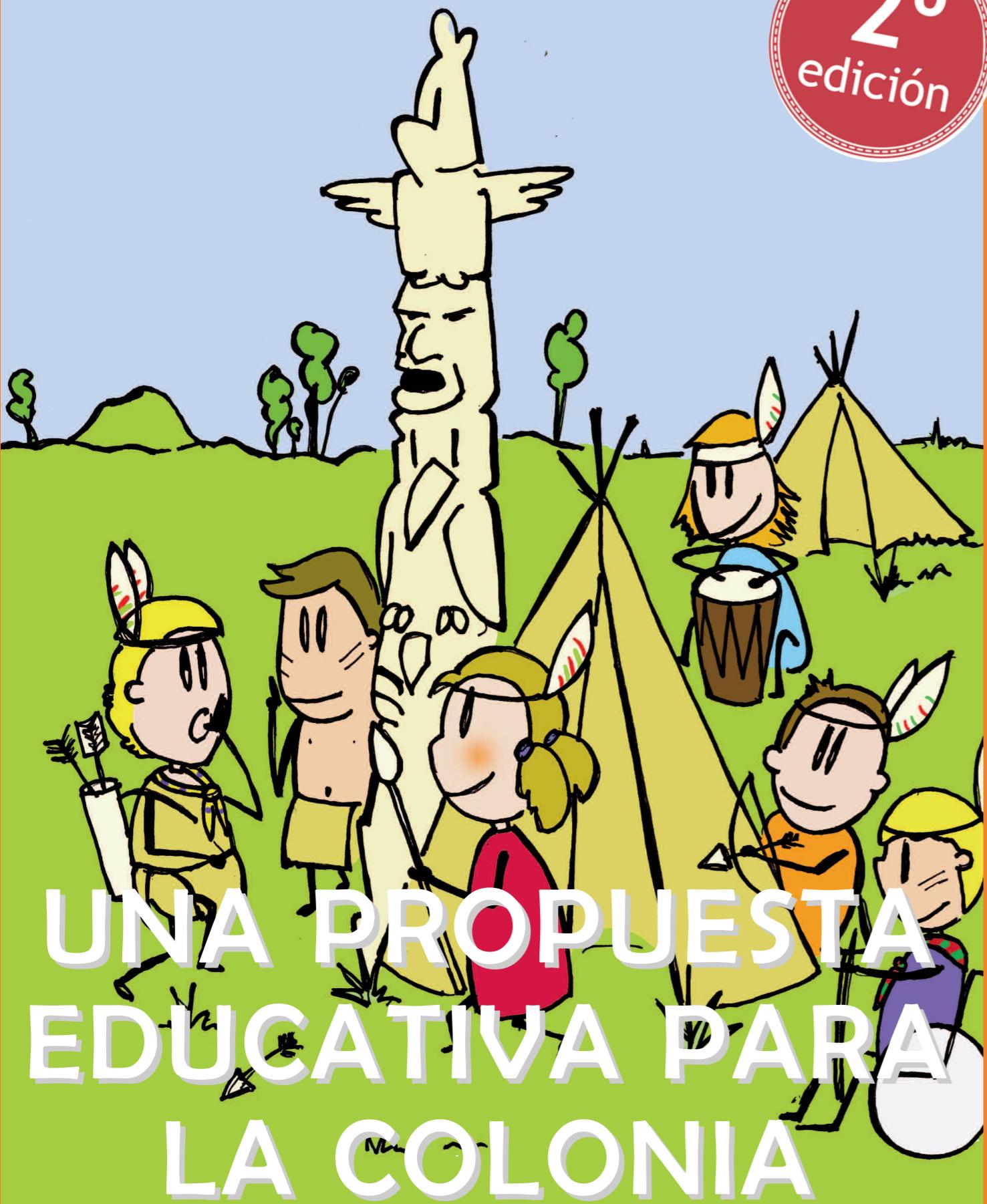


2º
edición



UNA PROPUESTA EDUCATIVA PARA LA COLONIA

Federació d'Escoltisme Valencià



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Usted es libre de:



copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. tiene que reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el propietario de la licencia (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o dando apoyo al uso que hace de su obra).



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



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

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que aclarar los términos de la licencia de esta obra. Alguna de estas condiciones puede no ser aplicada si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

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

Las razones que nos expone la RAE para elegir esta opción, nos convencen, nos parecen lógicas y fundamentadas y por ello, las hacemos nuestras.¹.

INTRODUCCIÓN

PUBLICA:



federació
d'escoltisme
Valencià

Plaza Escuelas Pías, 3 bajo izq. - 46001 Valencia
(España)

Telf: 96.315.32.40 - Fax: 96.315.32.42
fev@scoutsfev.org

1^a edición: 2007
2^a edición: 2018

EQUIPO DE REVISIÓN:
Cambronero Cerrillo, Cristina
Doménech Jiménez, Alicia

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

CONSEJO DE REDACCIÓN:
Moliner Borja, María
Tormos Bernabeu, Arancha

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:
Civera Cerdán, Miriam
Montoro Recio, Isabel

CORRECCIÓN LINGÜÍSTICA:
Lluch Girbés, Eli
Montoso Recio, Isabel
Ferrer Miralles, Vicent
Mestre Jordá, Javier

EQUIPO DE TRADUCCIÓN:
Lluch Girbés, Eli
Navarro Montalt, M^a
Ferrer Miralles, Vicent
Ferrer Miralles, Mar
Llistó Juan, Ana

ILUSTRACIONES:
Ferragud Basagoiti, Ainhoa

COLABORAN:



El presente documento es una adaptación del Programa de Jóvenes de la Federació d'Escoltisme Valencià para la rama de Castores, con el objetivo de plantear una propuesta educativa completa y con sentido, del Método Scout. Pretende ser una guía práctica, concreta y con ejemplos, de cómo desarrollar el Escultismo en esta rama.

La rama de Castores es el nombre que se le otorga a la rama más pequeña del movimiento scout. Son castores porque estos animales traen consigo unos valores, reflejados en el marco simbólico, que hacen de la rama una aventura por conocer. El Método Scout, como metodología educativa, no se aplica de igual forma en todas las etapas vitales, sino que debe partir del momento de desarrollo de la persona. Por ello, el primer capítulo de esta propuesta educativa describe la psicología evolutiva de las personas que integran la rama, y con las que vamos a trabajar desde el kraal. A continuación, en el segundo capítulo, se habla precisamente del kraal, con las funciones y orientaciones a tener en cuenta para el equipo de educadores que se responsabilice de la rama de Castores.

En el tercer capítulo ya se inicia la propuesta educativa en sí. Como movimiento educativo, tenemos una intencionalidad, que se establece a través de los objetivos educativos propuestos para la rama y de su trabajo a través de la educación en Valores. Después, en el capítulo 4, se detalla la propuesta de adaptación del Método Scout para la rama de Castores, especificando todos sus elementos, y en el capítulo 5 se explica de forma concreta el método proyectos, como principal mecanismo de trabajo en la rama, a través de la que se explicita el Método Scout.

Por último, en el sexto capítulo, se muestra la progresión personal como proceso fundamental dentro del Escultismo, con el objetivo de progresar en los objetivos educativos y de avanzar en la adquisición de valores. Todo ello para, tal como establece la Misión del Escultismo, contribuir al desarrollo de personas que tengan un papel constructivo en la sociedad.

Índice

1. CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS QUE INTEGRAN LA RAMA	
1.1. Psicología evolutiva	10
1.2. Centros de interés	12
1.3. Influencias del ambiente	14
2. EL KRAAL DE LA COLONIA	
2.1. La persona educadora de la colonia	18
2.2. La persona coordinadora de la colonia	19
2.3. Orientaciones para la persona educadora de la colonia	20
3. OBJETIVOS DE LA COLONIA	
3.1. Justificación: Propuesta de educación en valores a través del PEG.....	18
3.2. Como interiorizar un valor.....	25
3.3. Propuesta de objetivos por valores.....	26
4. LOS ELEMENTOS DEL MÉTODO SCOUT EN LA COLONIA	
4.1. Marco simbólico.....	30
4.1.1. ¿Por qué el río de los Castores?	30
4.1.2. Elementos del marco simbólico	32
4.2. Ley y promesa	38
4.3. Educación por la acción.....	40
4.4. Vida en pequeños grupos	41
4.5. Programas progresivos y atractivos.....	42
4.6. Vida en la naturaleza	43
4.7. Papel del educador	44
4.8. Compromiso con el entorno.....	44
5. MÉTODO DE PROYECTOS: LA PRESA	
5.1. ¿Qué es la presa?	48
5.2. Fases de la presa	49
5.2.1. Motivar	49
5.2.2. Idear y proponer	49
5.2.3. Elegir	50
5.2.4. Organizar y enriquecer	50
5.2.5. Realizar	52
5.2.6. Celebrar	53
5.2.7. Evaluar	53
5.3. Ideas clave de la presa	57
6. PROGRESIÓN PERSONAL	
6.1. Introducción	58
6.2. Fases de la progresión personal	60
6.3. Cómo trabajamos la progresión personal	65

1. CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS QUE INTEGRAN LA RAMA

1.1. Psicología evolutiva

La psicología evolutiva es la parte de la psicología que se encarga de estudiar todos los cambios vitales de una persona, desde su nacimiento hasta el fin de su ciclo vital.

Por "cambios vitales" se entienden todas aquellas evoluciones experimentadas a nivel psicomotor, emocional, social, cognitivo, sexual, de personalidad y moral. Toda la información que se muestra a continuación está basada en

La propuesta de edades en la rama de castores es:

1º AÑO = 6-7 AÑOS = 1º DE PRIMARIA

generalizaciones, por lo que este documento es una guía con las diferentes orientaciones.

Es importante conocer las características de los castores y castoras porque así descubriremos que las características evolutivas son relativas y suponen una orientación general pero distinta y única al resto de iguales, aunque cada persona evoluciona de una forma similar.

Ámbito	Características según el ámbito de desarrollo
Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la capacidad razonadora sobre cosas concretas (ideas sencillas). - Puede analizar uno o varios pensamientos y extraer conclusiones válidas para actuar. - Entiende mejor las explicaciones si vienen acompañadas de ejemplos cercanos a lo que él conoce. - Inicia la capacidad lectoescritora en la escuela, lo que abre su mente al mundo de la palabra escrita. - Como mejor aprende es tocando, haciendo, descubriendo, jugando.
Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de tener en cuenta la opinión de los demás. - Puede hablar de sus emociones y sentimientos.
Carácter	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a superar el egocentrismo característico de los años anteriores. - Comienza a conocerse a sí mismo y a diferenciarse y compararse con los que le rodean, según sus limitaciones y potencialidades. - Es capaz de aceptar y cumplir con pequeñas responsabilidades.

Ámbito	Características según el ámbito de desarrollo
Físico	<ul style="list-style-type: none"> - Su motricidad fina (escribir, recortar, pintar, etc.) mejora notablemente. - Su motricidad gruesa (correr, saltar, girar, trepar) sigue evolucionando; para él ser hábil y demostrarlo es muy importante. - Puede orientarse en un entorno pequeño y mediano (es capaz de comprender juegos que utilicen la brújula, el morse, símbolos de orientación, etc.) - Juega sin problemas con los iguales del otro sexo. - Siente curiosidad por las diferencias físicas y sexuales entre hombre y mujer. - Puede asumir pautas de higiene y orden hacia sí mismo y su entorno más próximo.
Social	<ul style="list-style-type: none"> - El núcleo familiar sigue siendo muy importante, aunque la escuela y las actividades extraescolares permiten ampliar el círculo de relaciones personales. - La actividad más importante para relacionarse con los iguales es el juego. - Lo justo e injusto, lo que está bien y está mal, viene determinado por las reglas de los adultos. - Acepta las normas para evitar las consecuencias negativas de no hacerlo. - Puede establecer normas de convivencia a partir de análisis sencillos de "lo que es necesario" para no tener conflictos. Puede ayudar a otro en tareas que él ya domine. - Aprende a ayudar por imitación y siguiendo el modelo de un adulto significativo en su vida.
Espiritual	<ul style="list-style-type: none"> - Su curiosidad le lleva a preguntar acerca de Dios, Jesús, la muerte y otro tipo de religiones, en función de los estímulos que reciba de su entorno cercano. - Su desarrollo cognitivo y espiritual no le permiten aún cuestionar o defender sus propias creencias. - El castor y la castora cree y defiende siempre la espiritualidad con la que se le educa en casa. - Su curiosidad le lleva a preguntar para conocer aquello que le fascina y atrae.

Ten en cuenta que...

-Los distintos ámbitos no son compartimentos estancos, por lo que cada miembro de la colonia madura de un modo distinto dependiendo de factores como la familia, la herencia genética, la cultura en la que vive, etc...
 -Un niño o una niña pueden estar madurando correctamente en uno o varios ámbitos y no en otros.
 -La sobreestimulación actual de la sociedad occidental, conlleva ventajas e inconvenientes y que tú como referente deberías reflexionar y tener en cuenta.

Recuerda...

-Ten siempre en cuenta las características evolutivas de los castores y castoras que trabajas.
 -Adapta las actividades que planifiques a su edad, de este modo los proyectos serán progresivos y atractivos para ellos.
 -No subestimes sus posibilidades: el castor y la castora es capaz de infinidad de cosas si le dejamos experimentar y evolucionar.
 -A pesar de las características evolutivas propias de la edad, cada miembro de la colonia es único: obsérvalo para conocer sus esquemas mentales. De este modo podrás trabajar con él mucho mejor su progresión personal.

1.2. Centros de interés

Para que cualquier persona pueda ser educada, se ha de contar con su participación activa. Y contar con la voluntad de alguien sólo es posible si le ofrecemos algo que le atrae, algo que le gusta porque forma parte de sus intereses.

Ahí es donde entran en juego los centros de interés. Si conocemos lo que le gusta a cada miembro de la colonia, podremos utilizarlo para enseñarle cualquier cosa.

¿Y qué es lo que más les gusta? Evidentemente jugar. El mundo para ellos y ellas es un enorme lugar de juegos. ¡Pues juguemos!

Ejemplo:

Los educadores de una colonia de castores quieren enseñarles un poco de historia del escultismo. Saben que una charla, por muy breve que sea, les va a aburrir, así que idean un gran juego en el que sus castores se embarcan en una máquina del tiempo para viajar hasta la época de Baden Powell.

Para realizar este juego los llevan un sábado a

Normalmente, los centros de interés provienen fundamentalmente de la televisión o el ordenador ya que son ventanas al mundo. En ocasiones, se observa que la pasión que sienten hacia un tema u otro dependerá de factores tales como los gustos y aficiones de sus familiares más cercanos o lo que vean en el colegio.

Aunque también es probable que desarrollen un interés especial hacia un tema determinado por propia iniciativa y no por influencia de nadie. Ahí juegan un papel importante el carácter y la personalidad de cada castor y castora.

la playa. La máquina los deja en la Inglaterra de principios de siglo, y allí irán encontrando fragmentos adaptados de la historia de los scouts. Cada vez que se encuentra un trozo todos dejan de buscar, se sientan en círculo y un castor lee ese trozo para los demás.

Una vez leída toda la historia, se les propone que la preparen por madrigueras en forma de teatro.

El juego es la gran herramienta en esta sección porque es su principal centro de interés. Con él podremos hacerles entender e interiorizar cualquier actitud o valor.

¿Otros centros de interés?

En esta propuesta educativa se muestran diferentes centros de interés que son fruto de la experiencia como personas educadoras de la colonia. Cada niña y cada niño es único por lo que no tiene porqué gustarles lo mismo siendo de la misma madriguera, mismo grupo scout o de un grupo diferente.

Algunos centros de interés podrían ser:

- LA AVENTURA: exploradores, piratas, indios y vaqueros, vikingos, máquina del tiempo,

astronautas...

- LA MAGIA: brujas, hechiceros, monstruos, hadas, duendes, gnomos...

- LOS ANIMALES: absolutamente todos.

- LAS CAPACIDADES FÍSICAS: cualquier momento es bueno para demostrar que saben correr, hacer volteretas, trepar y escalar, bucear. (superhéroes y superheroínas es un buen centro de interés para trabajar las capacidades físicas además de las virtudes y defectos).

Papel de la persona educadora

La persona educadora no debe modificar los centros de interés de los castores, pero puede invitarles a que conozcan unos nuevos. No debe modificarlos (eso sería manipulación y no educación) sino ampliarlos, ya que eso enriquece la mente del niño y de la niña y les estimula a pensar en otros temas que por su entorno, quizás nunca habrían podido acceder o lo habrían hecho

siendo más mayores (por ejemplo: juegos de orientación en el monte, el nombre de las estrellas, etc...)

El único caso en que se debe intentar modificar el centro de interés es cuando éste contrapone los valores en los que se les pretende educar, por lo que se entiende que dicho interés es nocivo para cada persona: vida sedentaria, comer de forma no equilibrada, jugar únicamente con videojuegos,



1.3. Influencias del ambiente

Un castor o castora recibe las mismas influencias de su ambiente que un niño o niña más mayor:

- familia
- escuela
- amigos
- televisión
- actividades extraescolares
- barrio

- ciudad o zona rural

La diferencia está en el modo en que un niño o niña de esta edad se deja moldear por esas influencias: todo puede ser novedoso y apasionante, sorprendente e incluso mágico. Esa fuerza con la que su mundo le influye puede convertirse en algo muy beneficioso o muy dañino, dependiendo de los valores inherentes en cada factor de influencia.

Ejemplo:

Ana tiene 6 años y vive en una plaza peatonal. Sus padres le dejan jugar en ella siempre que vaya acompañada por Alberto, su hermano de 12 años. Los dos salen de casa por las tardes con el bocata de la merienda en la mano. Alberto se junta con dos amigos más de su edad a jugar. Como están prohibidos los balones en la plaza, los tres hacen siempre pequeñas bolas con el papel de plata de la merienda y juegan a dar a las palomas que revolotean por el suelo con ellas. Cuando se cansan dejan las bolas tiradas y se despiden. Ana siente devoción por su hermano; tiene muy buena puntería y a ella le gustaría ser como él, así que hace su propia bola y practica con las palomas más tranquilas, pero de momento nunca les da. Como ve que Alberto no recoge su bola al final, ella tampoco lo hace.

Ahora comparemos:

Ana tiene 6 años y vive en una plaza peatonal. En una de las esquinas está el local scout al que acude su hermano Alberto todos los sábados por la tarde. Hoy es el primer día que Ana acompañará a su hermano al local y está muy nerviosa. Quiere llevar una camisa como él, aunque sabe que la suya será de color naranja. En su primera tarde Ana se ofrece voluntaria para ayudar a un educador a limpiar el rincón de castores. Éste le explica que el papel que ya no sirve se tira en el cubo donde pone "papel" para poder reciclarlo, y ella se divierte haciendo bolas con él y lanzándolo al cubo.

El domingo por la mañana sale con Alberto a la plaza para jugar un rato con sus amigos. Ana lleva el almuerzo en la mano y, cuando acaba, hace una bola con la servilleta que lo envolvia y juega a encestarla en el contenedor de reciclaje, pero falla y se le cae al suelo.

Alberto la mira reprobador pero, antes de que pueda decirle nada, Ana le contesta: "¡tranquilo!, ya sé que tenemos que reciclar", y en el segundo intento encesta.



La influencia de las personas adultas

Las personas adultas más cercanas a ellos y ellas se convierten en sus personas de referencia: las quieren y admiran, intentan imitarlas para que puedan sentirse orgullosos de ellos. Sus acciones y conductas siempre tienen el mismo objetivo, "que me quieran, que me digan que lo hago muy bien". Esto va a prevalecer por encima de lo que está bien o mal, si con su conducta reciben el afecto de esa persona tan significativa para ellos.

Este poder se puede ejercer a través de dos caminos posibles,

- La manipulación: la persona de referencia utiliza su influencia para moldear al niño como

ella quiera, engañándolo en las razones para realizar una conducta o tener una actitud determinada.

- La educación: la persona significativa cuenta con la voluntad propia del niño para aprender, y le explica el valor que subyace a una determinada actitud o conducta para que sepa por qué es mejor esa conducta o actitud que otra diferente. Todavía hay otro camino por el que el niño o niña puede aprender una actitud o comportamiento: se trata de todo aquello que ve o escucha el castor y la castora, y que decide imitar por admiración o porque le parece algo atractivo o divertido.

Papel de la persona educadora

Lo único que hace falta para conocer las influencias del ambiente de un castor es tener ojos y orejas. Por su vocabulario sabremos con quién pasa más tiempo (adultos, niños de su edad o la televisión). Por su agilidad y coordinación sabremos cuánto tiempo pasa jugando y si lo hace fuera de casa. Por su nivel de autonomía o dependencia descubriremos con cuánta iniciativa le dejan que actúe... Si sabemos cómo crece y madura un castor y cómo es su contexto, conoceremos sin dificultad aquello de lo que carecen, qué necesitan aprender, qué les interesa e importa y, en consecuencia, cuáles son los valores latentes en su forma de actuar.



2. EL KRAAL DE LA COLONIA

2.1. La persona educadora de la colonia

EDAD MÍNIMA
19-20 años

EXPERIENCIA PREVIA
Ninguna

DURACIÓN
5-8 años



MISIÓN

Desarrollo de la función educativa con los niños, niñas y jóvenes

FUNCIONES

Integrar a su vida los valores de la ley y la promesa scout.

Participar de forma activa en la elaboración y el desarrollo del PEG.

Elaborar las diferentes programaciones de la rama junto al resto del kraal.

Participar activamente en las reuniones del grupo y de su rama.

Asistir a las actividades de la rama.

Participar de la vida asociativa.

Educar con los valores propuestos.

Mantener contacto con los padres de la rama.

Estimular la participación de los niños en la rama.

Asistencia a las reuniones de kraal, reuniones asociativas y federativas.

Realizar cursos de formación.

HABILIDADES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES ESPECÍFICAS

HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS PRINCIPALES

Conocimiento sobre el funcionamiento del grupo y el escultismo. Monitor de tiempo libre.

ASISTENCIA reuniones/responsabilidades obligatorias

Reuniones de rama: siempre que sea necesario, como mínimo una vez a la semana.

Consejo de Grupo: cada vez que se reúna como mínimo una vez al mes.

AUTONOMÍA DE DECISIÓN

Responde ante la coordinación de rama, coordinación de grupo, ante el consejo y ante los padres/madres.

ACTITUDES ESENCIALES

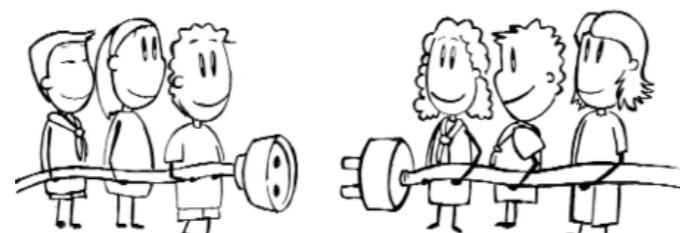
Positivismo, compañerismo, esfuerzo, trabajo y constancia.

ACTITUDES DESEABLES

Cercanía, amabilidad y empatía.

ACTITUDES CONTRADICTORIAS

Pasotismo, egoísmo, falta de comunicación, querer imponer las ideas propias.



2.2. La persona coordinadora de la colonia

EDAD MÍNIMA
22 años

EXPERIENCIA PREVIA
Conocer escultismo y funcionamiento del grupo. Mínimo un año de experiencia previa

DURACIÓN
1-3 años



MISIÓN

Coordinar el desarrollo de la rama y el equipo de educadores de la misma

FUNCIONES

Coordinar el equipo de educadores de la rama.

Transmitir los objetivos y valores del escultismo. Motivar a participar en la elaboración y desarrollo del Proyecto Educativo de Rama.

Profundizar su formación personal y animar al resto del kraal de su rama a formarse.

Planificar gestionar y evaluar las actividades. Gestionar técnicamente la realización de actividades.

Estimular la participación de los niños de la rama.

Gestión de los lugares de excursiones de la rama.

Asistencia a las actividades que desarrolla la rama.

Coordinación de la programación de las diferentes actividades.

Programación de las diferentes actividades: reuniones, salidas, campamentos.

Asistencia a las reuniones de kraal, comarca, asociativas y federativas.

Realizar cursos de formación.

Contacto con los padres.

Convocar las reuniones del kraal de su rama.

Revisión de la metodología.

HABILIDADES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES ESPECÍFICAS

HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS PRINCIPALES

Conocimiento sobre el funcionamiento del grupo y el escultismo. Monitor de tiempo libre y monográficos de gestión.

HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS SECUNDARIOS

Saber escuchar y aceptar las opiniones de todos los compañeros. Saber trabajar en equipo y aceptar las críticas.

ACTITUDES ESENCIALES

Positivismo, compañerismo, esfuerzo, trabajo y constancia.

ACTITUDES DESEABLES

Cercanía, amabilidad y empatía.

ACTITUDES CONTRADICTORIAS

Pasotismo, egoísmo, falta de comunicación, querer imponer las ideas propias.

2.2. Orientaciones para la persona educadora de la colonia

La persona educadora en la rama de castores ha de ser...



Nos gustaría destacar, además, que el educador de castores debe:

- Colaborar sin ser paternalista ni protector.
- Enseñar a aceptar los tropiezos sin dramatizar los errores.
- Animar los esfuerzos para la consecución de metas.
- Practicar la búsqueda de soluciones con atención a la diversidad y no la entrega de respuestas estandarizadas y únicas.
- Desarrollar el espíritu crítico.
- Posibilitar un espacio donde todo el mundo pueda expresar sus emociones y desarrollar todas sus capacidades.
- A medida que el niño evoluciona, el educador fomentará cada vez más su autonomía, enseñándole a ser independiente y a asumir responsabilidades.

¿Qué pasaría si no se cumplen estos requisitos?

Desde el programa de jóvenes se va a dar prioridad a las ramas mayores. A la hora de crear una nueva rama se tendrán que cumplir los requisitos establecidos. Si se tuviera que cerrar una rama por falta de recursos adultos se realizaría empezando por castores y la última rama en cerrar sería la rama ruta.

Los fundamentos de esta estrategia son los siguientes:

Corresponde a la finalidad del escultismo. El escultismo tiene como objetivo ayudar a los jóvenes a ejercer un papel activo para la transformación de la sociedad.

El desarrollo de la rama ruta tirará de la rama de los adolescentes haciendo que estos ocupen su lugar como rama intermedia entre la infancia y la juventud. El éxito de las ramas de pioneros y rutas fuertes asegurará un equilibrio entre las edades y se aproximarán al estado óptimo de tener 50% de los miembros con edades superiores a los 12 años y 50% con edades inferiores a los 12.

El desarrollo de esta rama tendrá un efecto positivo sobre el liderazgo adulto. Por un lado, evitará la necesidad de tener responsables demasiado jóvenes y, por otro, mejorará la entrada de responsables. Lo que a su vez, tendrá un efecto benéfico en las ramas más jóvenes.



3. OBJETIVOS DE LA COLONIA

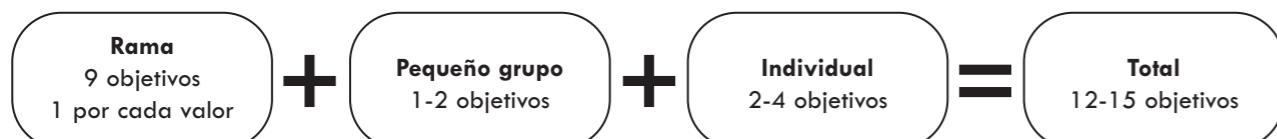
3.1. Justificación: Propuesta de educación en valores a través del PEG

El Programa Educativo de Rama (PER) es el momento en que los educadores de cada unidad concretan como trabajar todo lo decidido por el Kraal de grupo durante el PEG. Por esto partiremos de 9, uno por cada valor, objetivos priorizados para trabajar en nuestra unidad durante la ronda. Por ello, distribuiremos los objetivos que nos hemos propuesto en los diferentes niveles de trabajo de la unidad (rama – madriguera – castor).

Partiendo de un profundo análisis de la realidad, tanto grupal como individual, valoraremos si los 9 objetivos de los valores son suficientes, o si es necesario incorporar nuevos objetivos que nos parezcan prioritarios, tanto para toda la unidad

como para un explorador en concreto. No es positivo que incluyamos aquí un gran numero de nuevos objetivos; aunque se pueden añadir más adelante si vemos factible su consecución.

La madriguera puede ser un buen espacio para trabajar algunos objetivos dado que es donde se realiza gran parte de la actividad. También puede darse el caso de que identifiquemos una necesidad concreta en uno de los pequeños grupos, pero no en los demás, por lo podemos priorizar un objetivo para ellos y no para los demás. Sin embargo, no debemos permitir que este trabajo sustituya al que cada castor o castora hace para llevar a cabo su progresión personal.



Al final del PER conseguiremos una programación de los objetivos que vamos a trabajar de forma prioritaria durante todo el curso. Es aconsejable llegar a trabajar hasta el nivel individual y así tener una ficha individual de cada uno de los educandos de la unidad donde quede reflejada la propuesta educativa que le vamos a hacer y podemos anotar los objetivos que se marca el propio educando a lo largo de la ronda. Debemos recordar que será el propio castor o castora quien defina gran parte de su progresión y los educadores ejerceremos el rol de acompañar y facilitar su trabajo a la hora de elegir sus objetivos, más que imponerlos.

En resumen, en total podemos tener entre 12-15 objetivos por educando en cada ronda. Pueden parecer muchos, pero no será así si nuestra planificación se ha hecho de manera eficaz y realista, marcando los tiempos y el reparto del trabajo a realizar. Si los afrontamos todos al mismo tiempo es posible que fracasemos, por eso es interesante organizar el trabajo en ellos según los proyectos que vayamos desarrollando y de los objetivos que cada uno vaya proponiéndose trabajar.

3.2. Como interiorizar un valor

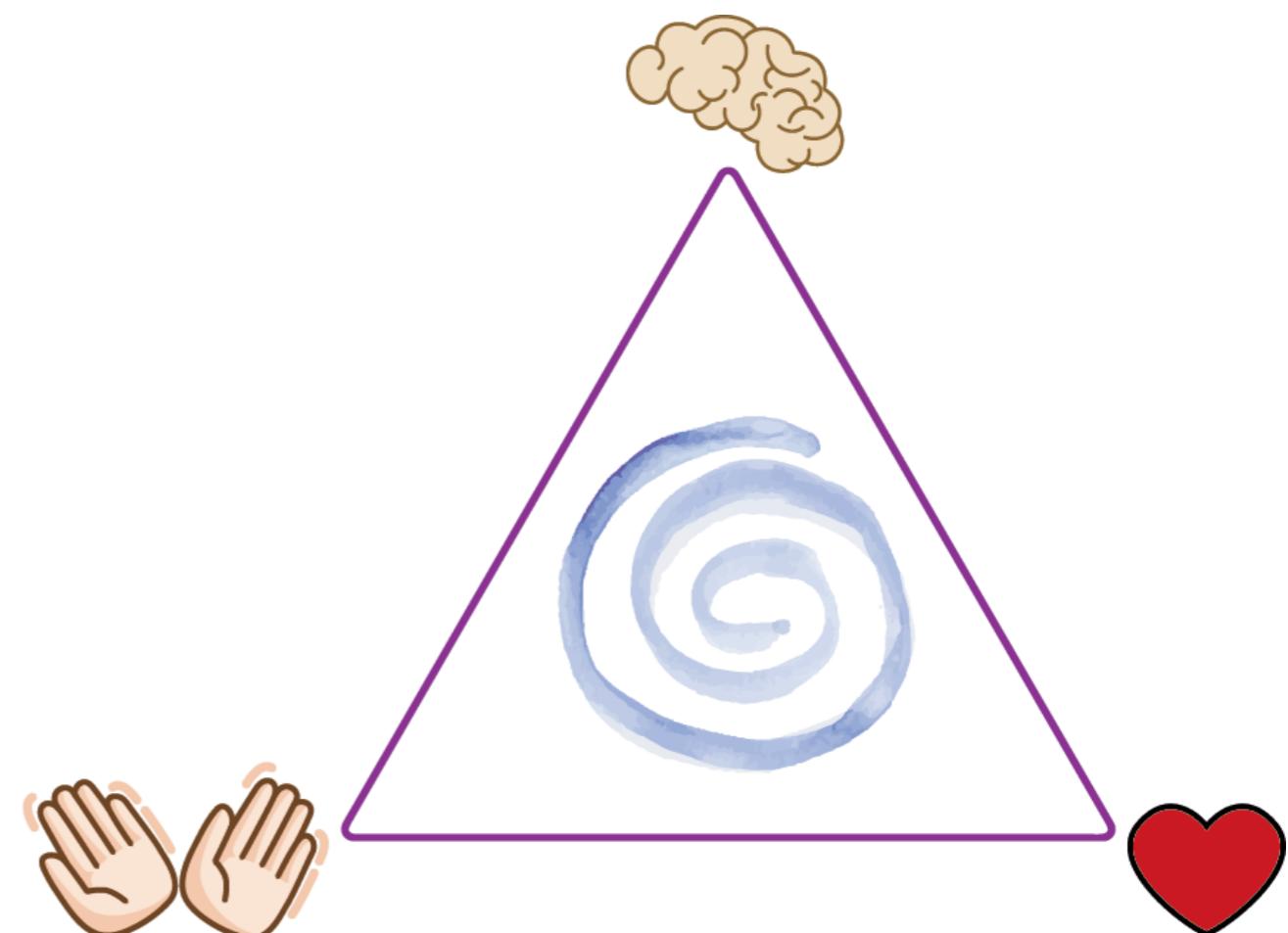
A la hora de educar en valores hemos de tener en cuenta la complejidad de los procesos que intervienen en la vivencia, incorporación e interiorización de los valores. Para ello proponemos delimitar cuatro dimensiones, cuatro aspectos a tener muy en cuenta y que hemos de analizar profundamente, tanto a la hora de realizar el programa de rama como a la hora de ejecutar acciones y evaluarlas. Estas dimensiones están basadas en el esquema acción-reflexión-acción, al que añadimos la emoción y el sentido del valor.

En la práctica deberemos adecuar nuestras estrategias y acciones educativas en función de

qué dimensión concreta queramos trabajar con cada educando. Para un mismo valor (expresado, concretado y definido en uno o varios objetivos educativos) podemos pretender diferentes cosas:

- Que el educando actúe lo más autónomamente posible conforme al valor.
- Que el educando mejore su capacidad de integrar con sentido el valor.
- Que el educando clarifique y consolide su análisis racional acerca de la importancia de incorporar el valor a su vida.
- Que el educando clarifique e integre sus sentimientos acerca de sus acciones (o de sus reflexiones) respecto al valor.

Acción-reflexión-sentimiento-transformación y sentido



3.3. Propuesta de objetivos por valores

A continuación se presenta propuesta de objetivos que se pueden plantear a cumplir, relacionados con cada uno de los valores que integran la Propuesta de Educación en Valores. Estos objetivos son útiles a la hora de diseñar el PEG, el PER, y los objetivos personales de cada castor o castora. Hay muchos objetivos, pero no es preciso plantearse cumplir todos, ya que es más realista tratar de cumplir aquellos que el kraal estime mejores. Es recomendable leer la publicación “Valores - Propuesta de Educación en Valores a través del Proyecto Educativo de Grupo” para lograr una mejor compresión de este apartado.

DIÁLOGO

- Ser abierto a los demás y alegre.
- Tomar decisiones con los demás y respetarlas.
- Expresar sus emociones.
- Superar el egoísmo.
- Aceptar los sentimientos y las emociones del otro.
- Ayudar y colaborar con los demás lobatos/castores.
- Aprender a compartir con las personas que le rodean.

COMPROMISO

- Asumir sus responsabilidades y cumplir con ellas tanto en la madriguera/seisena como en el resto de ámbitos de su vida.
- Hacer una buena acción diaria.
- Interesarse por los miembros de su madriguera/seisena y ayudarles cuando lo necesiten.
- Ser consciente de la necesidad de supervisión para el uso de la tecnología.

LIBERTAD

- Afrontar las situaciones con optimismo
- Pensar en las consecuencias de sus acciones
- Comprender que las versiones de las cosas que pasan varían dependiendo de la persona que las cuenta.
- Tomar conciencia de la importancia y las consecuencias de las propias decisiones
- Trabajar por alcanzar las ilusiones y metas.
- Tener seguridad en la realización de las actividades cotidianas.

HONESTIDAD

- Darse cuenta de sus limitaciones y potencialidades.
- Conocer y descubrir las posibilidades y capacidades motrices de su cuerpo.
- Reconocer y aceptar los errores, especialmente aquellos que afectan a otras personas.
- Proponerse metas estimulantes y alcanzables.

ESPIRITUALIDAD

- Descubrir el amor como uno de los motores de nuestra vida.
- Descubrir a Jesús como un amigo que confía en nosotros y nos ayuda a comenzar de nuevo.
- Disfrutar de la naturaleza experimentando momentos de descanso y silencio.
- Celebrar los grandes y pequeños momentos con la Colonia/Manada.
- Apreciar las pequeñas atenciones y detalles en la relación con los compañeros.

RESPETO

- Observar y descubrir la diversidad en otros niños y valorar la riqueza que aporta.
- Realizar actividades sin discriminación hacia ellos mismos y hacia los demás.
- Conocer y respetar el Medio Ambiente.
- Conocer y desarrollar hábitos alimentarios saludables.
- Descubrir el grupo de amigos como un ámbito importante donde sentirse querido y acogido.

INQUIETUD

- Conocer y valorar las características de su entorno.
- Descubrir y desarrollar sus destrezas técnicas y habilidades manuales.
- Investigar el origen de aquello que les rodea.
- Desarrollar su creatividad.
- Descubrir las diferentes formas de actuar de los compañeros de la Colonia/Manada.
- Conocer las tradiciones propias del barrio, pueblo o ciudad.

JUSTICIA

- Aceptar y respetar las reglas establecidas en los juegos.
- Aprender a vivir en la Colonia y en la Manada utilizando el perdón y la gratitud en la relación con los otros.
- Identificar las situaciones en que dos o más valores entran en conflicto moral.
- Sentirse parte de una comunidad más grande que la Colonia/Manada.
- Conocer personas que actúan a favor de los más necesitados.

AUSTERIDAD

- Consumir de acuerdo con lo que necesita.
- Saber diferenciar sus necesidades y sus caprichos.
- Descubrir las diferentes alternativas de consumo responsable que existen.
- Sentirse afortunados por tener amigos, familia y gente que nos quiere (Como elemento importante del concepto de lo necesario).
- Sentirse afortunados por tener las necesidades básicas cubiertas.
- Valorar positivamente las cosas que se tienen
- Conocer distintas acciones que ayudan en la conservación y cuidado de la naturaleza.

ACLARACIONES SOBRE LOS OBJETIVOS DE RAMA:**¿LA RAMA DE CASTORES TIENE ENTIDAD PROPIA?**

Por supuesto, es una rama independiente con identidad propia. Muchos de los objetivos que acabas de leer coincidirán con los que puedas trabajar en la manada. Pero esto es lógico, puesto que las edades no son compartimentos estancos y un mismo objetivo - por ejemplo, "Aprender a trabajar en grupo"-, puede ser potenciado en edades más mayores, dándole muchos matices distintos en función de la madurez del niño.

¿LOS OBJETIVOS SE PUEDEN CONSEGUIR EN UN AÑO?

Sí, en la medida en que un niño de 1º de Primaria los puede conseguir. Volviendo al ejemplo de antes ("Aprender a trabajar en grupo"), el hecho de que un castor comparta los materiales y pueda preparar un sencillo juego entre dos o tres, ya supone un éxito en cuanto al trabajo en grupo; si hace esto, podemos afirmar que tiene consolidado el objetivo dentro de la rama.

4. LOS ELEMENTOS DEL MÉTODO SCOUT EN LA COLONIA



4.1. Marco simbólico

El marco simbólico es una herramienta pedagógica que nos hace más fácil la transmisión de valores a nuestros niños y niñas.

Se trata de un lenguaje que entienden porque su base es la fantasía y el juego.

Con él construimos una mini sociedad adaptada a su edad donde se pueden reflejar la gran diversidad de actitudes humanas, tanto positivas como negativas. Y en esa pequeña sociedad los castores y castoras aprenden jugando a aquellas conductas que nos hemos

propuesto con el PEG. De este modo pueden comprender mejor en qué consiste un proyecto de rama. Eso sí, debemos ser cuidadosos y no olvidarnos de establecer paralelismos entre la sociedad real y el marco simbólico para que éste sea verdaderamente útil.

Eso sí, debemos ser cuidadosos y no olvidarnos de establecer paralelismos entre la sociedad real y el marco simbólico para que éste sea verdaderamente útil.

4.1.1. ¿Por qué El río de los castores?

Todas las ramas tienen un marco simbólico fijo que no cambia en el tiempo y que responde a los componentes de la sociedad: valores, normas, modelos o personajes, relaciones y maneras de organización social y simbología (ritos, costumbres y símbolos). En el caso de la Colonia, estamos hablando de El río de los castores, de Fernando Martínez Gil.

Es una obra en la que está representada gran cantidad de actitudes humanas a través de personajes del mundo animal y vegetal. Cada personaje es un prototipo humano con sus comportamientos, carencias y virtudes. También hay símbolos colectivos: la colonia de castores, las distintas especies animales, los humanos de la ciudad... Y un símbolo que aglutina a todos: el río del bosque, el Gran Hermano.

De este modo, esta historia se consideró adecuada porque representaba complejidad de una sociedad, y qué papeles podemos adoptar frente a las situaciones que nos puede deparar vivir en ella. Como cumple con las características que ha de tener un marco pedagógico para que sea educativo, cualquier proyecto que preparen las castoras y castores puede adaptarse a este mundo de fantasía.

La historia de El río de los castores muestra una actitud frente a la injusticia paralela a la actitud scout: Moi, el castor protagonista, va en busca del mal que aqueja a su amigo el río para salvarlo, yendo a contracorriente de la indiferencia de la mayoría de animales del bosque.

Moi empieza su aventura con las bendiciones y consejos de su colonia -el grupo de apoyo, donde todos y todas cooperan-, y en su camino encontrará a unos pocos animales que lo ayudarán y otros que lo ridiculizarán (contravalores). Con este castor, nuestros niños y niñas comprenderán el valor de amar la naturaleza y de cambiar y mejorar el propio entorno, sin importar que los demás no opinen como tú.

Hay que aclarar que la lectura de este libro está orientada para niños y niñas más mayores, por ello se hace necesaria una adaptación por parte de los educadoras y educadores de la colonia.

La historia

Había una vez un río de aguas claras que atravesaba un inmenso bosque, tan inmenso era el bosque que a nadie se le había ocurrido pensar que pudiese tener un final. El río dejaba beber de sus aguas a todos los animales, plantas y árboles que allí habitaban. Pero si alguien era capaz de entender al río y ser su verdadero amigo, ese era Moi, un pequeño castor. Moi trabajaba junto a sus hermanas y hermanos en una gran presa en el centro del río. Todas las tardes nadaba tranquilamente en sus aguas y charlaba con él durante mucho rato. Moi estaba muy feliz de ser el mejor amigo de "Gran Hermano", que era el nombre del río. Algunas noches, toda la colonia de castores se reunía en la Conseja nocturna y tomaban grandes decisiones. Y así, transcurría feliz la vida en el bosque, hasta que un día ocurrió algo desastroso. ¡Gran Hermano estaba enfermo!

Sus aguas limpias y claras, ahora estaban turbias y sucias. El tiempo pasaba y el río empezó a enfermar más, algunos animales enfermaban al beber de sus aguas.

Moi lloraba todas las tardes, su pobre amigo gemía de dolor y tristeza y no sabía qué hacer para remediarlo.

Algunos castores fueron a ver a Kalú, el búho sabio del bosque. Pero el viejo búho tampoco sabía que le pasaba al río, solo pudo aconsejarles que remontaran el río para poder descubrir así dónde nacía su enfermedad. Aquella noche en la Conseja Moi se ofreció voluntario para salir en busca del mal que acechaba a su amigo, y con el apoyo de toda la colonia, se embarcó en una gran aventura.

Era muy de mañana cuando Moi se despidió de los suyos y comenzó a remontar el río. Al llegar el mediodía, estaba tan cansado que decidió acostarse a la sombra de un árbol, con tan mala suerte que se sentó encima de dos presumidas y antipáticas flores. Moi les preguntó preocupado por la enfermedad del río, pero con desprecio le dijeron que no les

importaba aquello que le pasaba al río.

Moi siguió su camino apenado, a medida que andaba y andaba siempre veía agua negra, recodo tras recodo. Se hizo de noche y de nuevo volvió a acurrucarse a dormir en las raíces de un árbol. A la mañana siguiente los árboles preguntaron a Moi qué hacía allí, tan lejos de su madriguera. El castor les contó su preocupación por el río y les pidió ayuda. Pero antes de que pudieran decir nada, apareció entre las ramas un pequeño gorrión. Salki le dijo a Moi que había volado muy lejos río arriba y que sabía que la enfermedad de Gran Hermano venía de cerca del lugar de donde nace, seguidamente, se ofreció a acompañarle. Moi estaba muy feliz de tener un compañero de viaje, durante varios días anduvieron cruzando valles y colinas, hasta que llegaron hasta los pantanos. Allí se despidieron tras un dulce abrazo, y Moi continuó su aventura.

Días y noches tuvieron que pasar para que el valiente castor saliera de la zona pantanosa, consiguió regresar junto al cauce de su amigo enfermo y decidió nadar a contracorriente para preguntarle cómo estaba. Justo al girar un recodo, se encontró a Rebrú el oso. No perdió la oportunidad de preguntarle si sabía lo que estaba sucediendo. Rebrú y sus amigos también sentían la enfermedad, el río era su fuente de vida y sin él no sabían qué hacer, pero no tenían solución a su problema. Moi se entristeció ante aquella respuesta y siguió su camino por las aguas negras. Al cabo de dos noches, el pequeño castor oyó unos extraños ruidos en el claro del bosque donde estaba durmiendo. En el centro del claro se hallaba sentado un ridículo animal de pies negros y relucientes, de los cuales sólo usaba dos para caminar. Moi no tuvo ninguna duda, los viejos castores tenían razón; Aquel extraño animal era Ma, el hombre. Ma se puso de pie y cogió un misterioso objeto entre sus manos, se dirigió a un árbol y lo apoyó contra su tronco.

Un ruido espantoso rompió la paz de la noche y Moi pudo comprobar con horror que Ma estaba cortando la vida del pobre árbol. No entendía por qué existía un ser tan malvado que mataba a los árboles, pero sospechaba que Ma tenía algo que ver con la enfermedad de su amigo. El pequeño castor continuó su búsqueda, pero cada día estaba más y más cansado. Una mañana descubrió con sorpresa que el bosque había terminado. No había más árboles, sólo una inmensa llanura. Decidió seguir por el río de nuevo porque la llanura era un espacio muy amplio y temía ser descubierto. Junto a la orilla pudo ver las madrigueras feas y macizas que debían ser del hombre.

Al cabo de unos días pensó que tal vez podría descubrir qué estaba pasando con el río di salía de él y se adentraba en el bosque de Ma. Tuvo suerte y enseguida se encontró con Ras, el gato callejero de la ciudad. Ras vio al pequeño castor tan asustado que decidió hacerse su amigo para protegerlo. También le enseñó lo suficiente para poder sobrevivir allí,

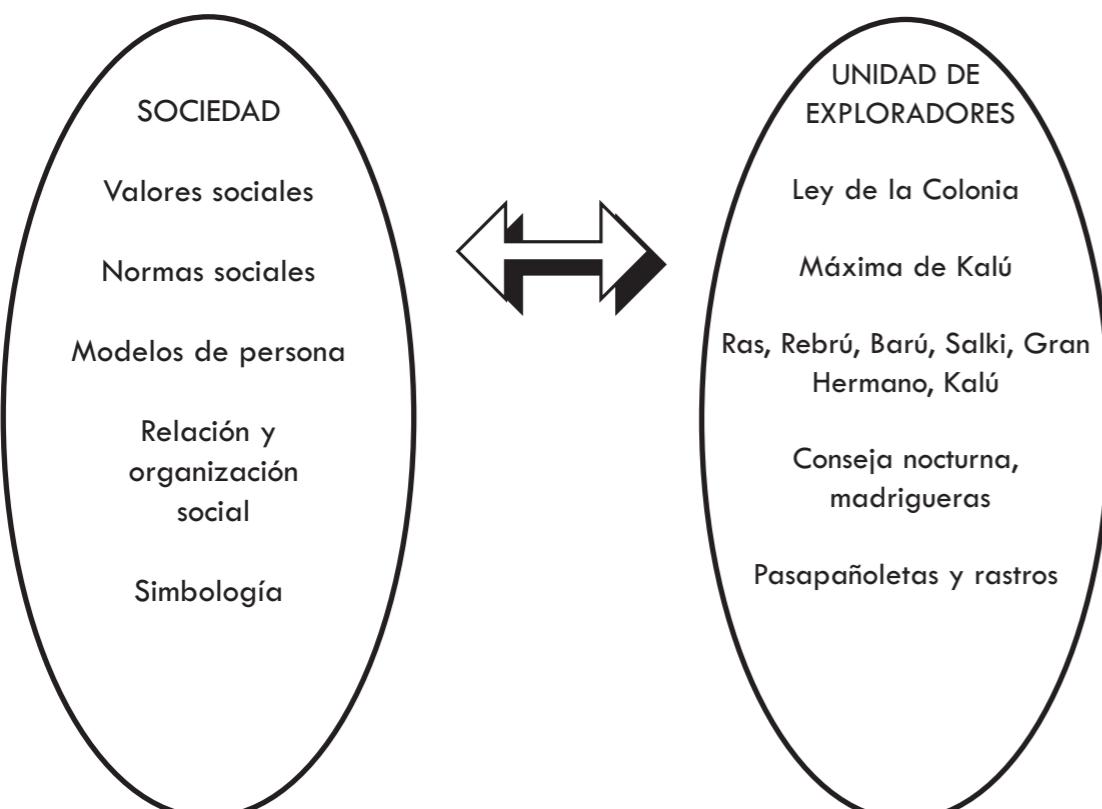
y le prometió ayudarle a encontrar el mal del río. Después de muchos días juntos, los dos amigos llegaron a las afueras de la ciudad, donde todo era gris y feo, y sólo se podía ver las madrigueras enormes que echaban humo. Entonces entendieron que eran ellas las culpables del estado del río. Las fábricas soltaban la basura en sus aguas sin ningún cuidado, pero más arriba de las fábricas, el agua aún era transparente y limpia.

Moi lloró una vez más, pero esta vez porque supo con seguridad que él solo jamás curaría al Gran Hermano. Mientras Ras y Moi seguían allí observando, la hormiga Barú pasó frente a ellos con su pequeña mochila de viajera, y comprendió enseguida por qué lloraban. Dejó de caminar y se sentó junto a ellos.

Los tres se pusieron a pensar cuál podía ser la solución para salvar la vida del río y de todos los habitantes del bosque...

¿Qué podían hacer?

4.1.2. Elementos del marco simbólico



Ley de la Colonia

En la Ley de la Colonia están definidos los principios fundamentales del Escultismo, adaptados a la realidad de las castoras y castores y estrechamente vinculados con el marco simbólico. La Ley de la Colonia es la base de la vida en el bosque, y por ello, es importante trabajarla durante las primeras reuniones con las castoras y castores, así como tenerla siempre presente. Una forma de trabajarla y que sea interiorizada por toda la Colonia es a través de una dinámica donde sean ellas y ellos mismos los que propongan los diferentes ítems que definen estas normas, con ayuda de unas pequeñas directrices. De esta manera tomarán la Ley de la Colonia como suya.

La castora o castor se esfuerza en ser una persona:

- Habil.
- Trabajadora y aseada.
- Amiga de la naturaleza y de todas las personas.
- Amiga de Jesús.

Las máximas de Kalú

Las máximas están continuamente en funcionamiento, son un complemento de la Ley de la Colonia y nos sirven para que nuestras castoras y castores adquieran unos hábitos y costumbres sanas que les ayuden tanto en el grupo scout como fuera de él. También ayudan a fomentar la autonomía y la responsabilidad.

Kalú es el Búho sabio del bosque y posee muchos conocimientos sobre la naturaleza y muchos otros temas. Sus cinco máximas constituyen la Ley del bosque y todos los animales que allí viven deben cumplirlas:

- Cada cosa tiene su lugar
- Limpio y sano debes crecer
- Escuchando se aprende
- Vivimos en el bosque, cuídalo
- Todos necesitamos tu ayuda, compártela

Para trabajar las máximas es muy útil incluirlas en la rutina diaria de nuestras reuniones o campamentos, ya que cada una de ellas representa un aspecto importante a trabajar en la progresión de nuestras castoras y castores:

Cada cosa tiene su lugar representa el orden. Limpio y sano debes crecer hace referencia a la higiene personal y la alimentación saludable.

Escuchando se aprende representa el respeto del turno de palabra y la importancia de escuchar a los demás.

Vivimos en el bosque, cuídalo tiene relación con el cuidado y la protección de la naturaleza.

Todos necesitamos tu ayuda, compártela representa el servicio.

1. Mural de presa

En el mural de presa se incluye la organización de cada una de las presas de la rama. Se compone por el calendario de la presa, las normas y los recodos de cada madriguera. Además se añade todo lo que tiene que ver con el proyecto. Pretende tener una visión de las actividades, de la situación en la que se encuentra.

Usos:

Es una cartulina, preferiblemente colgada en un corcho, a la altura de los castores y castoras, y ahí se escribe y se dibuja todo lo que tiene que ver con la presa. Se elabora en la fase de organizar (Ver capítulo de método proyectos), y luego estará presente en toda la presa para que los castores y castoras puedan tener un seguimiento y una visión general de toda la presa. Es una herramienta que además luego nos ayuda a la hora de evaluar porque así es más fácil de recordar lo realizado.

2. Modelos de persona

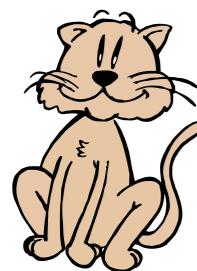
Moi

Es el protagonista de la historia. Moi se hace visible en cada castor o castora que tenemos en nuestros grupos. En Moi se observan valores como la valentía y el valor de la amistad que tiene por su amigo. Decide partir río arriba, en busca de aquello que está enfermando a su gran amigo, con la esperanza de poder curarle su terrible mal.



Barú

Es una hormiga viajera a la que le encanta recorrer el bosque para conocer a todos sus habitantes. En su mochila lleva siempre lo necesario para observar el entorno (una brújula, una lupa, unos prismáticos...) y también algunas cosas para estar preparada ante cualquier circunstancia. Le encanta compartir y jamás se da por vencida, si se compromete con algo, no para hasta conseguirlo.



Ras

Es un gato callejero, cariñoso y amable que no teme expresar sus sentimientos. Como buen gato, le encanta asearse y mantener su entorno limpio y ordenado. Disfruta corriendo, saltando y dando cabriolas en el aire, y siempre tiene tiempo para un buen juego. A la hora de comer, se esfuerza por probar otras cosas a parte del pescado, porque sabe que una buena alimentación es fundamental para estar fuerte y sano. Se pone furioso cuando ve que alguien abusa del más débil, pero utiliza siempre el diálogo para solucionar las cosas.



Rebrú

Es un oso amigo de la naturaleza. Éstas son sus cualidades: respeta a todos los animales del bosque, por muy diferentes que sean a él; jamás incumple las leyes sagradas del bosque. Es muy juguetón, pero acepta las reglas de cada juego y, si hay que ponerse a trabajar, no teme llevar la iniciativa. Pone lo que sabe al servicio de los demás y ayuda a cualquiera que necesite un par de garras fuertes y voluntiosas.



Salki

Es el gorrión hábil. Sus cualidades son: es un gran conocedor de la naturaleza y el bosque, nunca se pierde porque sabe los secretos de una buena orientación. Se interesa mucho por todo lo que ocurre a su alrededor; por eso, en sus innumerables vuelos, ha descubierto culturas, gentes y animales muy distintos a los que habitan en el bosque. Este gorrión es muy hábil con sus alitas, y puede construir cualquier cosa a partir de elementos naturales. Eso sí, no le gusta desperdiciar nada y utiliza sólo aquello que necesita.



Kalú

Es el búho más sabio del bosque es responsable, consejero y intelectual. Si alguien tiene alguna duda sobre alguna cosa del bosque debe preguntárselo a él. Hay algunos animales del bosque que creen que son más sabios que Kalú, aún sabiendo que él es el más sabio.

Río, Gran Hermano

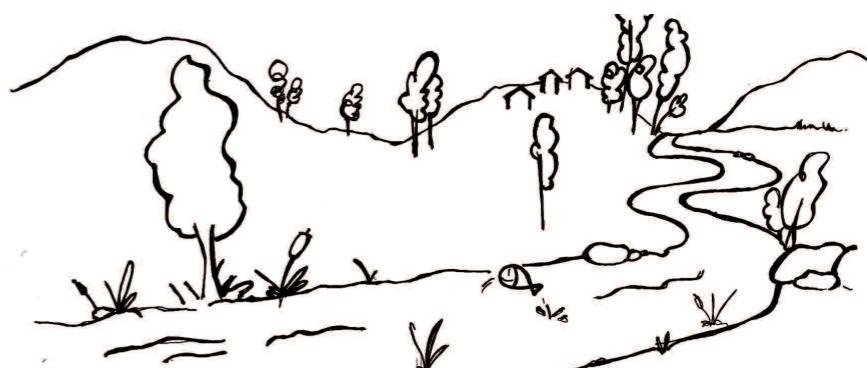
El río es un lugar dónde los animales pueden ir a beber agua fresca y cristalina. El río es la fuente de vida y alegría del bosque. Es el gran amigo de todos y protégé a todos los del bosque. Es un lugar sagrado porque todos se nutren de ese agua.

Pero un problema, que no se descubre hasta el final del cuento hace que el río ya no sea cristalino y que sus aguas estén turbias, la vegetación está seca y los animales también han empezado a enfermar.

En el cuento al río se le describe como: "Había una vez un largo río de limpias y claras aguas que, andando, andando, atravesaba un inmenso bosque; tan inmenso que a ninguno de sus moradores se le había ocurrido pensar que pudiese tener límites".

OTROS PERSONAJES

Otros personajes que aparecen en el Río de los Castores, que son secundarios, serían: La Flor rosada (contravalar), Bellísima Bellisimae (contravalar), Goj el jilguero (conformista), Gorka el perro (traidor, sumiso a Ma), Guy el halcón (cómplice de Ma), Louk el galgo (adiestrado por Ma), Mag la mariposa, Koré la tortuga, Yuki la mofeta, Fiu la serpiente, Sampa el mico, Klaus el coyote, o Kin el lince.



4. El juego democrático en la rama

El juego democrático o institucional es algo muy característico dentro de la pedagogía del proyecto.

¿Por qué el juego democrático? Porque, para la FEV., la persona educadora es guía o acompañante, y los educandos son los protagonistas de su propio aprendizaje.

Una forma eficaz de permitir ambos roles es el juego democrático: a través de él los castores y castoras potencian su autonomía y su capacidad de coordinación y cooperación, mientras el educador queda "más libre" para ejercer de observador activo y enriquecer cuando lo considere necesario.

Madriguera

Actúa a la hora de proponer un proyecto, de realizar una parte del mismo, etc. Con la supervisión de una persona educadora, la madriguera también se encarga de coordinar y de que se cumpla lo que se decide en la asamblea. Es el órgano "ejecutivo". Lleva a cabo la programación final y supervisa la realización del proyecto.

Conseja nocturna

Es el órgano "legislativo" y "judicial" que se reúne cuando hay que tomar una decisión que concierne a toda la colonia.

5. Simbología

La simbología es un elemento fundamental del Marco Simbólico, al igual que lo es en la sociedad en sí misma. En la Rama de Castores, la simbología está configurada por los diferentes documentos y espacios que hemos mencionado anteriormente, y también, de forma más específica, por los siguientes elementos y símbolos, que además de valor tienen utilidad en la vida de la rama:

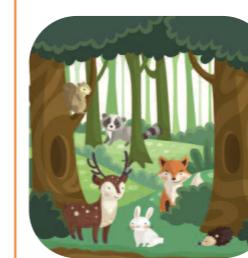
EL BOSQUE

El bosque que se muestra en el cuento es distinto al que puede aparecer en otros cuentos, este bosque no está visto desde el punto de vista de los humanos sino desde la visión de sus habitantes, los animales. Es un lugar especial, lleno de magia, de vida y de armonía. En el bosque hay un largo río. Hay diferentes tipos de plantas, arbustos y muchos animales que acuden a las orillas del río para disfrutar de la frescura. Es armonioso, lleno de vida y de luz. Es un lugar en el cual Moi, el castor, se siente libre y agusto, pues allí, conviven sólo con su familia, sino también con su mejor amigo, el río.

En el cuento, se puede observar que se describe así: «Había una vez un largo río de límpidas y claras aguas que, andando, andando, atravesaba un inmenso bosque; tan inmenso que a ninguno de sus moradores se le había ocurrido pensar que pudiese tener límites.»



LOS HABITANTES DEL BOSQUE



Los habitantes que viven en el bosque son animales como los castores, osos, pájaros, hormigas...pero también hay plantas, que hablan. Todos los habitantes de la selva tienen cualidades, virtudes y defectos que a continuación se mostrarán.

LA COLONIA DE CASTORES



Como habrás leído en el título, el personaje principal es un castor. Los castores son unos animalillos que no suelen aparecer mucho en los cuentos. La colonia de Castores se rige por la ley de la colonia donde se plasman sus ideales.

CONSEJA NOCTURNA



Es una reunión que se realiza por la noche en el bosque. En el cuento se reúnen todos los animales porque están preocupados por el río que es Fuente de vida y alegría del bosque y ahora está enfermo. Se reúnen para intentar de encontrar la causa de la enfermedad de Gran Hermano. En la Conseja Nocturna se escuchan todas las voces. En la colonia de vuestros grupos se utiliza también como espacio para la toma de decisiones (promesas).

GRAN COLMENA (la ciudad)



Según Moi la ciudad es un lugar infernal, lleno de muerte y desolación. Está gobernado por un monstruo llamado Ma que todo domina y destruye. Moi ve peligro por la acción indiscriminada del ser humano. Las casas en las que vive Ma las llama madriguera. La ciudad es un mundo desconocido para el castor: su hábitat, el bosque, es totalmente diferente las cosas suceden de otro modo y otro tipo de seres lo habitan. Son dos mundos completamente distintos.

4.2. Ley y promesa

La ley y la promesa aportan una identidad propia a nuestro método. El aprendizaje de los valores, en esta edad, se produce por contagio, es decir, de modo vivencial y experimentándolos de forma afectiva. No se deben enseñar los valores de forma teórica, sino aprovechando las oportunidades que surgen en el trabajo diario con las castoras y castores. Mejor que hablarles de valores y actitudes en abstracto, lo hacemos con un lenguaje adecuado y por medio de juegos y dinámicas vivenciales.

La educación en valores debe estar presente en el día a día en la Colonia (juegos, reuniones, evaluaciones, danzas, presas...). Para ello contamos con la ayuda de la promesa, de las máximas de Kalú, La ley de la Colonia, El Río de los Castores y los demás elementos que, a través de la simbología de la Colonia, adaptan los valores del escultismo a la edad de las castoras y castores.

La promesa del castor significa la integración de la castora o el castor en la Colonia, ya cono-

ce el funcionamiento de la rama y tiene ganas de seguir compartiendo aprendizajes y vivencias con el resto de la Colonia. La promesa es una ceremonia importante, para ello debemos reunirnos tanto con las castoras y castores que la van a realizar como con el resto. Lo ideal, es que sean ellas o ellos mismos quienes soliciten hacer la promesa pero también podemos sugerirles que lo hagan si creemos que es el momento. Realizar la promesa significa dar comienzo a la progresión personal, pasando recodos y dentelladas.

Para la ceremonia de la promesa podemos utilizar algún texto de El río de los castores tanto para iniciarla como para cerrarla.

Durante la ceremonia podemos preguntarles algo sobre el marco simbólico, después, mientras coge la pañoleta con la mano izquierda y saluda por primera vez como una castora o castor con la derecha, repite o recita (si se lo sabe) el texto de la promesa:

Delante de Jesús y de toda la Colonia, me comprometo a seguir mi labor como castor, participando con ilusión en las presas que construimos, y cumpliendo la Ley de la Colonia.

Para cerrar la ceremonia la castora o el castor ha de hacer el “choque de colas” con sus scouts y con todas y todos sus compañeros de la

Colonia (chocar las palmas hacia arriba y hacia abajo).



Propuesta ceremonia promesa:

En formación de herradura (castores con promesa a la derecha y sin promesa a la izquierda) podemos introducir la ceremonia explicando a las castoras y castores la importancia de esta y su funcionamiento, así como leyendo el texto propuesto. Se irá nombrando a cada castora o castor que vaya a realizar su promesa para que se coloque en el centro del círculo y le se preguntará en primer lugar por qué desea hacer la promesa y qué puede aportar a la Colonia. Seguidamente, se le preguntará alguna cosa sobre el marco simbólico (máximas de Kalú, Ley de la Colonia, historia de El río de los castores...) después, mientras coge la pañoleta con la mano izquierda y saluda por primera vez como una castora o castor con la derecha, repite o recita (si se lo sabe) el texto de la promesa:

Delante de Jesús y de toda la Colonia, me comprometo a seguir mi labor como castor, participando con ilusión en las presas que construimos, y cumpliendo la Ley de la Colonia.

A continuación elegirá una madrina o padrino para que le ponga la pañoleta y el pasador. Para cerrar la ceremonia la castora o el castor ha de hacer el “choque de colas” con sus scouts y con todas y todos sus compañeros de la Colonia (chocar las palmas hacia arriba y hacia abajo). Por último, se leerá el texto de cierre y se gritará el lema: Castores, ¡compartir!

Propuesta textos promesa:

Inicio ceremonia:

“Había una vez un largo río de límpidas y claras aguas que, andando, atravesaba un inmenso bosque; tan inmenso que a ninguno de sus moradores se le había ocurrido pensar que pudiese tener límites. El río era la armonía del bosque, y a la eterna letanía que entonaba con su dulce voz respondían con amor todos los seres que se cobijaban en un seno. Pero si había alguien que pudiera compenetrarse completamente con el río, ese era el castor. Moi lo pensaba mientras trabajaba en la presa del centro de la corriente. Era muy de mañana cuando Moi se despidió de los suyo y comenzó a remontar el río por sus embarañadas riberas. Moi partió cantando, envuelto en un gran optimismo y dispuesto a salvar a Gran Hermano.”

Extraído de las páginas 9, 10, 11 y 24.

Cierre ceremonia:

“En el alma del pequeño castor comenzó así a producirse un maravillosos cambio del que él mismo fue el principal sorprendido. Su cobardía fue arrinconada por un poderoso valor cuya génesis desconocía. Tenía a Ma, es cierto; pero llegó a la conclusión que lo pero que este podía infingirle era la muerte, y la muerte era tan poca cosa! Peor habría sido vivir montones de lunas con el remordimiento de haber traicionado la vida, de haber sido cómplice pasivo del instinto destructivo de Ma. Y así fue como Moi, se atrevió a fisgonear en las madrigueras de Ma, y encontrar así el mal que aquejaba a su amigo.”

Extraído de las páginas 77 y 78.



4.3. Educación por la acción

Este modo de contemplar la educación da total protagonismo al educando, puesto que es él quien toma las riendas de su proceso de aprendizaje a través de la exploración. El castor o la castora, a través del juego, mira, manipula, construye, lee, escucha, actúa y, con todo ello, conoce y aprende.

La educación por la acción se concreta, tal y como propone la FEV, en el método proyectos: a través de la realización de la presa, los castores y castoras construyen su conocimiento, puesto que en ese proceso ponen en práctica y mejoran sus habilidades, actitudes y capacidades, acompañado siempre por la persona educadora. Ahora bien, es necesario que cada actividad vaya seguida de una reflexión para que el castor o la castora pueda interiorizar lo que va aprendiendo y descubra los valores de la Ley por medio de las acciones que decide llevar a cabo.

Si utilizamos la educación por la acción con nuestros castores y castoras, estaremos

adaptando de la mejor manera posible nuestra tarea educadora a las características evolutivas propias de la edad - ¡el castor es pura acción!-, y eso supone muchas más posibilidades de éxito en la consecución de los objetivos educativos que nos hayamos planteado.

Pero cuidado, el término educación por la acción nos puede confundir: es imposible determinar la relación exacta entre una actividad y un objetivo educativo. Toda persona educadora querría encontrar la actividad que corresponde directamente a un determinado objetivo educativo. Pero lo cierto es que cada niño y niña experimentará cada actividad a su manera y el impacto educativo resultante va a variar de individuo a individuo.

Por eso, siempre tendremos que tener en cuenta las características únicas de cada castor o castora para analizar y observar de qué modo una actividad en concreto le ayudará a evolucionar y aprender.

Papel de la persona educadora

- Los castores y castoras proponen y eligen esas presas, y las personas educadoras se encargan de acompañarles en la programación, reflexión, revisión de las actividades y del trabajo en las mismas.
- Las personas educadoras deberían de facilitar experiencias y momentos de reflexión con todo aquello que hacen.

Para finalizar este punto, aquí tienes una interesante reflexión de William Glasser sobre el aprendizaje:

Aprendemos el...

- 10% de lo que leemos
- 20% de lo que oímos
- 30% de lo que vemos
- 40% de lo que vemos y oímos
- 70% de lo que discutimos
- 80% de lo que hacemos
- 90% de lo que enseñamos a otra persona

"Aprendemos el 80% de lo que hacemos y el 90% de lo que enseñamos de lo que enseñamos a otra persona"

De esta reflexión podemos deducir lo siguiente: si quieres que tus castores y castoras interioricen los valores de tu programa de rama, haz que los vivan

4.4. Vida en pequeños grupos

Dentro de la Colonia de castores nos dividimos en madrigueras, que son equipos más pequeños.

¿Por qué utilizamos los pequeños grupos?

- Personalización: para el mayor conocimiento de los niños y niñas (puntos fuertes y débiles, gustos, problemas...). Por ello, se recomienda un educador por cada madriguera y madrigueras de 6 a 8 castores o castoras.

- Para pasarlo bien: la vida en pequeño grupo se relaciona con la pandilla, que es el primer lugar de socialización de los niños que quieren ser adultos. En la pandilla, se divierten, juegan, ponen reglas a los juegos, aprenden a valorarse... Es importante la relación afectiva en cualquier tipo de grupo; si no existe sintonía, la cosa no funcionará.

Todas las personas podemos aprender: en un grupo grande es difícil encontrar tareas para todos, y es fácil que algunos no realicen ninguna. En el pequeño grupo es más fácil que todos progresen.

- Todas las personas somos útiles: en las madrigueras los cargos son rotativos, todos aprendemos de todo, evitando la especialización y poner al servicio de los demás mis habilidades.

- Para aprender la democracia: en el pequeño grupo aprendemos a respetarnos, cumplir y a hacer cumplir las reglas del juego (dialogar, negociar y consensuar) -la democracia-. Mi voto y mi participación es importante, si fallo se nota, y no fallo a la rama, me fallo a mí mismo y a mi equipo.

- Responsabilidades del equipo: todos y todas han de participar en la misión del proyecto y hacerse responsables de cada una de las tareas que han elegido.

- Identificación: denota un sentimiento de

pertenencia. El nombre con el que denominen a la madriguera, un lugar donde les guste estar relacionado con elementos de la naturaleza.

Proponemos una formación natural de los pequeños grupos, en el que los castores y castoras se unen a sus compañeros o compañeras más afines, formando equipos con cierta flexibilidad abiertos a modificaciones en su formación, según los intereses o necesidades que vayan surgiendo.

Lo importante es que los niños y niñas se sientan a gusto con sus compañeros. En el pequeño grupo aprenden a convivir, redescubrirse, relacionarse y progresar emprendiendo proyectos comunes y fomentando la cohesión grupal.

El pequeño grupo es anual (puede ser revisable si algún componente del pequeño grupo o algún educador o educadora lo comenta).

Dentro del pequeño grupo autónomo, cada niño o niña juega un papel y tiene una responsabilidad real que es necesaria para la vida del equipo. Dependiendo de la presa elegida, cada niño adopta un rol diferente, imprescindible para el buen funcionamiento del proyecto.

En la rama de castores no existe una persona coordinadora de madriguera ya que por la etapa en psicología evolutiva en la que se encuentran no sería lo más apropiado, porque no se encargaría de coordinar sino de mandar e imponer su criterio. Aún es pronto para poder ejercer de representante.

No hay cargos estables en los pequeños grupos, lo que se hace es el compromiso personal en las presas que eligen, se creará algún cargo en el caso que sea necesario.

Madera	Se encarga de organizar la madriguera y de ser el "jefe o jefa". Hace que vaya todo bien y es quien lleva el tocón (bastón, bordón...). Suele ser un castor o castora de los que llevan desde principio de ronda.
Submadera	Hace las funciones del madera cuando no está. Mantiene el orden en las formaciones.
Lapicero	Se encarga de controlar la asistencia del resto de castores. Normalmente esta asistencia se controla con alguna tabla con gomets para que sea más fácil.
Guardián	Vigila que el material esté ordenado y no se pierda.
Tiritas	Se encarga de saber dónde está y de tener a la vista el botiquín de castores. Además será el encargado de que se laven las manos antes de merendar y los dientes en las acampadas.
Superscout	Se encarga de estar atento o atenta a que todas y todos los castores vayan uniformados (camisa y pañuelo)

4.5. Programas progresivos y atrayentes

Un programa es la declaración previa sobre el proceso educativo que siguen los castores y castores en el Escultismo. Es un sistema que define todas las acciones que vamos a realizar y sus objetivos finales, aunque parte de que las actividades se desarrollen con más o menos espontaneidad en función de los intereses y aspiraciones de los niños.

Un programa educativo debe responder tres preguntas fundamentales:

- ¿Qué hace un castor o castora en el Escultismo? La respuesta a esta pregunta serían las actividades, que en nuestro caso se

encuentran enmarcadas en las presas.

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

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

Un proyecto es progresivo para un castor si...

- ✓ Supone un reto continuo que puede ser alcanzable por el niño.
- ✓ Contempla todas las áreas de desarrollo de la persona: física, social, espiritual, afectiva, intelectual y del carácter.
- ✓ Anima constantemente al niño a seguir con su formación.
- ✓ Parte del nivel que tiene el castor y tiene en cuenta sus carencias y necesidades.

Un proyecto es atractivo para un castor si...

- ✓ Parte de sus centros de interés (así les resultará atractivo y querrán participar en él).
- ✓ Tiene en cuenta las influencias que el castor recibe del ambiente en donde vive.
- ✓ Utiliza el juego como la herramienta pedagógica principal.
- ✓ Cuenta con la guía constante del educador.
- ✓ Es útil: permite vivir nuevas experiencias y aprender cosas desconocidas hasta ahora.

4.6. Vida en la naturaleza

Para un castor o castora es muy importante la vida al aire libre y en la naturaleza, para ello debemos estar dentro del local, colegio o lugar de reunión el menor tiempo posible. El hecho de que sean niños y niñas y de que en esta etapa de la vida el pintar o escribir sea importante no significa que tengamos que convertir esto en un colegio. No podemos sentarnos a hacer talleres o a pintar continuamente.

Por sus características evolutivas, el castor o castora lo que más desea es jugar, y cuanto más contacto tenga con el aire libre mejor.

Pues bien, como debemos utilizar su centro de interés para su educación, tendríamos que usar el patio, el campo, la playa, la montaña, el pueblo... y poner todo esto a disposición y como marco inmejorable de sus juegos, incluyendo en ellos el trabajo de valores como la autonomía, la austeridad y la espiritualidad, encontrando

en cada uno de estos lugares el signo visible de Dios.

El que sea la rama inferior en cuanto a edad no significa que no puedan hacer acampadas de Navidad, de verano, de pascua, de sección, salidas de un día, o rutas de tres días dentro del campamento de verano. De hecho es muy beneficioso para ellos y ellas y son totalmente capaces, de esta forma favorecemos su autonomía y responsabilidad.

Un último apunte: de todos es sabido que los castores y castoras tienen pilas para rato y que son incansables. Por eso, si se nos cansan en una ruta, algo no estamos haciendo bien; no se trata de andar por andar sino de tener un objetivo claro, o de ir poniendo pistas, o leyendo trozos de una historia a lo largo del camino, todo dentro del marco simbólico y del juego.



4.7. Modelo de persona educadora

Las personas educadoras de la Colonia han de cumplir dos papeles fundamentales, por un lado deben tener en cuenta que los castores y castoras las toman como una referencia, y deben mantener una conducta coherente, por otra parte deben ser una figura cercana y accesible, que les guíe y acompañe durante toda su progresión como castores y castoras.

La persona educadora como modelo	La persona modelo como acompañante
✓ Es una figura de referencia y camina junto a los castores y colonia, a dar lo mejor y a castoras.	✓ Se compromete a servir a la colonia, a dar lo mejor y a acompañarlos en su crecimiento y aprendizaje.
✓ Los castores y castoras deben de observar a la persona educadora como el modelo al que aspiran ser.	✓ Empatiza y se adapta a la edad de los castores y castoras.
✓ Las personas educadoras son dinamizadoras del método scout.	✓ Motiva a la rama y domina los recursos. ✓ Facilita y propone la realización de actividades. ✓ Ofrece alternativas a los problemas. ✓ Ayuda a los castores y castoras en su aprendizaje y en su "ensayo-error".

4.8. Compromiso con el entorno

El compromiso con el entorno hace referencia a la exploración activa y compromiso con las comunidades y el mundo en general, fomentando un mayor aprecio y comprensión entre las personas. En el caso de la colonia, hace referencia al compromiso que tiene el castor o castora con todo aquello que le rodea.

El término "comunidad" se refiere a una unidad social cuyos miembros tienen algo en común.

En el caso de la colonia, sus 3 comunidades más fuertes son, la familia, el colegio y sus amigos y amigas. Las comunidades en el mundo Scout hacen referencia a aquellos dentro del Movimiento Scout (por ejemplo, en las comarcas, en la provincia y/o en sus pueblos). La comunidad que se genera en los scouts es positiva y hace tanto referencia a todo el grupo en general como en concreto su rama, la colonia de castores.

El énfasis en el compromiso con el entorno destaca:

- **Los valores y principios compartidos del Movimiento Scout.** Así por ejemplo podemos ver pequeñas acciones que el castor puede tener en torno al compromiso local, como podría ser la influencia del castor en su propia casa sobre el reciclaje, o por ejemplo ser el delegado de su clase. Cualquiera de esas dos actividades hacen que se aumente la conciencia sobre aceptar retos y para unirse al desarrollo de valores globales compartidos.

- **La influencia de la comunidad,** lo que se trabaja en el colegio, y en la familia repercuten en el proceso de desarrollo personal. Las actividades y el ciclo de acción y reflexión permiten que los jóvenes desarrollen una comprensión más profunda de sí mismos, mientras que tienen una contribución significativa a los objetivos generales de la comunidad en la que viven.

El compromiso con el entorno permite igualmente a los castores y castoras experimentar y trabajar con personas de diferentes diversidades. Puede que en algunas de las "comunidades" nombradas anteriormente coincidan personas, pero el estar involucrado en distintas, hace aumentar su comprensión intercultural, apreciando además los temas intergeneracionales que entran en juego y participar más en la comunidad en otros ámbitos de sus vidas.

Por lo tanto, cada oportunidad de aprendizaje que en la que el castor o castora toma parte, aunque sea insignificante, debería estar vinculada en cómo ésta podría beneficiar a la comunidad, a cualquiera de

Cuando un castor o castora aprende a realizar un nuevo nudo como el cote simple o el saber atarse los cordones, debe esto relacionarse en cómo podría ser aplicado a salvar una vida, o en su día a día, saber en qué ocasiones puede utilizar esos nudos. Incluso cuando, por ejemplo, realiza una actividad deportiva, ésta también es una oportunidad de aprendizaje y debe de pensar de qué manera esa actividad deportiva puede ayudar a la comunidad. Si por ejemplo corre mucho y muy rápido, puede ayudar esa destreza a una situación concreta.

La participación en la comunidad promueve una mayor cohesión y reúne a cada miembro de la comunidad en torno del propósito común de transformar sus comunidades para lo mejor. Expone a más personas a los valores y propósitos del Movimiento Scout y los reúne para apoyar la causa del Movimiento Scout.

Crear un mundo mejor es un viaje que los Scouts no pueden tomar por su cuenta dejando atrás a la comunidad. Debe ser un esfuerzo colectivo independientemente del tamaño de la oportunidad de aprendizaje en que los Scouts se involucren. El servicio no sólo debe ser visto como hacer cosas por los demás, sino que a través de la participación, sin duda implicará hacer cosas con los demás. El elemento de compromiso con el entorno tiene que ver con ayudar a los Scouts a construir un mundo mejor. La atención se centra en la ciudadanía activa y la responsabilidad de cada Scout de conocer el papel que pueden desempeñar en la comunidad.



5. MÉTODO DE PROYECTOS: LA PRESA

5.1. ¿Qué es la presa?

El método de proyectos es la metodología que propone la FEV para educar a los castores en los valores que defendemos.

El método de proyectos **puede ser definido como:**

Un conjunto de experiencias que involucran a los educandos en proyectos complejos y del mundo real para desarrollar habilidades y conocimientos. El educador acompaña y orienta a los educandos en cada una de las fases del método: motivar, proponer, elegir, organizar, realizar, celebrar y evaluar. A través del acompañamiento y guía se pretende que los educandos consigan el mayor número de aprendizajes posibles durante el proyecto, siendo estos cada vez más autónomos en su gestión.

(Instituto tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey)

Se propone un tipo de entidad educativa en la cual:

- Existe un ambiente provisto de afecto, atención y respeto, donde todos pueden participar.
- El niño es protagonista, él hace las cosas: educación por la acción.
- Se exploran las necesidades e intereses del niño, y a partir de ellos, se promueve la iniciativa personal, la solidaridad, la interacción y el ejercicio de la libertad responsable.
- Se potencia el placer de hacer algo y lograrlo, lo que sostiene la motivación.

¿Qué objetivos pretende conseguir el método de proyectos?

- Provocar nuevos aprendizajes dentro del proyecto, que sirvan para la vida diaria. Estos nuevos aprendizajes serán en forma de conocimientos, habilidades y actitudes.
- Dejar ver prácticas sociales que incrementan el sentido de los aprendizajes. El proyecto debe aterrizar en la realidad cercana.
- Descubrir nuevos saberes, nuevos mundos en una perspectiva de motivación. Importancia del factor cultural.
- Desarrollar la inteligencia colectiva y la cooperación.
- Ayudar a cada miembro del grupo a tomar confianza en sí, a reforzar la identidad personal y colectiva. Permitir identificar adquisiciones y carencias en una perspectiva de auto-evaluación y de evaluación final.
- Desarrollar la autonomía y capacidad de hacer elecciones y negociarlas.
- Formar para la concepción y conducción de proyectos.

5.2. Fases de la presa

A continuación se muestran las fases del método proyectos junto a la manera de organizarse, el papel del educador y los aspectos que se potencian en cada una de ellas.

5.2.1. Motivar

En esta primera fase del proyecto, que es previa al proceso en el que van a intervenir directamente los castores, la responsabilidad recae en el kraal. En esta fase se pretende trabajar los centros de interés de los castores fomentando su creatividad.

Pueden hacerse a través de una ambientación general con infinidad de objetos que no tengan relación temática entre si, con un juego con fotos de diferentes temas, con una visita a un museo o exposición, etc...

En este apartado se suele utilizar mucho el recurso de la habitación sensorial donde entran en juego los sentidos.

MOTIVAR qué busca:

- Educar en los centros de interés de los castores, dando a conocer nuevas realidades y, con ello, nuevas motivaciones que se acerquen a los valores scouts.
- Fomentar su creatividad.
- Ayudarles a descubrir temas o aspectos nuevos.

Papel de la persona educadora

En esta fase el papel de la persona educadora es muy importante ya que propone y fomenta todo aquello descrito anteriormente. Es ella quien prepara la actividad de motivar.

5.2.2. Idear y proponer

En esta fase los castores y castoras son los protagonistas. Cada madriguera tendrá que elegir un tema para la presa y preparar la presentación. Seguidamente, cada madriguera presenta el tema que les gustaría para la presa.

Papel de la persona educadora

Consiste en comprobar, de vez en cuando que todos y todas participan, son escuchados, que nadie impone su opinión, que argumentan sus propuestas, etc. La intervención sólo será en caso necesario. Hay algunas técnicas interesantes que podemos proponer a las madrigueras para que todos den ideas: lluvia de ideas, Philip 66, debate a la americana...

5.2.3. Elegir

En esta fase participan toda la colonia en asamblea. Cada madriguera presenta al resto su idea de la manera más original posible, de esta manera se fomenta la creatividad.

Papel de la persona educadora

La misión en esta fase del kraal es fomentar el diálogo, que todos y todas expresen su opinión y lo argumenten pero que también todos sean escuchados. Lo ideal es llegar a una presa consensuada.

5.2.4. Organizar y enriquecer

En la fase de organizar y enriquecer hay que distinguir dos tareas diferenciadas. Por un lado está la de organizar la presa elegida para que se pueda llevar a cabo (tarea para

las madrigueras) y la de enriquecer pedagógicamente el proyecto (tarea que corresponde al kraal).

ORGANIZACIÓN

La colonia, junto al kraal, organizará la presa determinando todos aquellos aspectos que hay que llevar a cabo para que la presa se pueda realizar, y repartiendo las diferentes tareas y responsabilidades entre las madrigueras.

- La colonia plasmará toda la organización de la presa en el mural de presa en el que representarán y escribirán todo lo que se va a hacer, y repartirán los recodos (misión) de la madriguera que son aquellas tareas que cada

madriguera tiene que llevar a cabo para que la aventura se pueda realizar.

- Luego, cada madriguera se reunirá para ver de qué forma lleva a cabo esos recodos (misiones), repartiendo diferentes dentelladas (acciones personales) entre los castores y castoras. Todo el trabajo de la madriguera, y el reparto de responsabilidades se plasmará en la hoja de progresión personal, junto con los objetivos de progresión personal de cada castor.

ELABORACIÓN DEL MURAL DE LA PRESA

Una idea de los apartados que puede contener el mural de presa sería indicando los apartados que se muestran a continuación:

- Nombre de la presa.
- Nombre de los recodos.
- Normas de la presa.

- Calendario.
- Fotos.

El mural de la presa es un reflejo de lo que hacemos en la propia presa. A medida que avanza la presa el mural se llena de más aportaciones, recuerdos... se le da vida.

Cuando cada madriguera reparta las responsabilidades (dentelladas) entre sus miembros, será el momento de que cada castor o castora se plantea de qué manera quiere progresar durante el proyecto, marcándose un compromiso personal para cumplir durante la aventura. Para marcarse este compromiso, tendrá en cuenta el recodo de la madriguera, las dentelladas y las responsabilidades que le toca realizar, así como el apoyo y acompañamiento de los compañeros y del kraal. Todo esto debe de quedar plasmado en la **hoja de progresión personal**.

Mi primera presa

FECHA DE INICIO:

Conociendo
el río

LA PRESA DE MI COLONIA ES:

EL RECODO DE MI MADRIGUERA ES:

¿A QUE VOY A AYUDAR YO?

FECHA DE FINALIZACIÓN:

En la fase de organización son muy importantes las reuniones de madriguera, ya que en otras ramas los scouts pueden quedar para organizarse fuera de los scouts, pero en este caso no, por lo que el kraal tendrá que proporcionar espacios de reunión. Una vez reunidas las madrigueras, definirán sus recodos y toda esta información será trasladada al mural de la presa. Además se concretará el calendario definitivo y se añadirán las dentelladas de cada uno.

Papel de la persona educadora

- Es cierto que en la parte de progresión personal debemos de dejar que los scouts tomen sus propias decisiones y se organicen de manera autónoma, en la rama de castores es importante que el kraal esté presente en casi todo momento.
- Debe realizar sugerencias para ayudar a las madrigueras a avanzar.
- Debe ayudar a las madrigueras a definir su trabajo, estando presente en sus reuniones, y favorecer y dinamizar el momento de elección de los objetivos personales de los castores para trabajar la progresión personal.
- En la elección de los compromisos personales, hacer reflexionar a cada castor y castora sobre las áreas que tiene que trabajar o en las que debe esforzarse más.

A continuación se muestra una posible secuenciación de la fase de Organizar. Esta propuesta se debe de adaptar a la rama y a la presa de cada momento.

- 1** Asamblea de toda la colonia. Para definir todo aquello necesario para llevar a cabo la presa.
- 2** Trabajo por madrigueras. Cada madriguera revisa su recodo, reparte responsabilidades (dentelladas) y se va completando el mural de la presa. Se eligen las dentelladas.

ENRIQUECIMIENTO:

Es responsabilidad del kraal. Una vez elegida la presa, el kraal debe reunirse para, partir del PEG y del PER, seleccionar aquellos objetivos prioritarios que se pueden trabajar durante el proyecto, e intentar que estos objetivos estén presentes en la definición del mismo, y se manifiesten durante la realización. Es en este proceso en la que recae la verdadera intencionalidad educativa de nuestro trabajo con los castores y castoras.

Una vez que el kraal haya definido los objetivos prioritarios para trabajar durante el proyecto, intentará plasmarnos a través del acompañamiento a la rama.

- En la elaboración del mural de presa, el kraal puede acompañar la organización sugiriendo tareas, o planteando cosas a hacer relacionadas con el objetivo a trabajar.

- Una vez planteados los recodos de cada madriguera, el kraal debe acompañar a cada madriguera en sus reuniones para el reparto de las acciones y responsabilidades (dentelladas). En este momento también se puede incidir para que las madrigueras integren objetivos en su trabajo.

- El kraal también acompaña la elección, dentro de cada madriguera, de los objetivos de la progresión personal. Para ello, analiza la progresión personal de cada castor y los objetivos del programa educativo de rama para tener claro y consensuado, por un lado qué aspecto hay que trabajar con cada castor y cómo conseguir que los castores lo tengan presente a la hora de decidir su compromiso personal, y por otro qué aspectos necesita mejorar en la rama y cómo se puede trabajar en la presa escogida.

5.2.5. Realizar

En esta fase se realizan los recodos y se desarrollan los compromisos grupales, para la madriguera. La duración ideal de esta fase es 4 reuniones (pero dependerá de las madrigueras que hayan).

Papel de la persona educadora

Acompañar a cada castor y castora en la realización de su compromiso y participando en las actividades como uno más. Hacia la mitad de esta fase, el kraal debe revisar con cada castor y castora el compromiso personal para que analice cómo lo lleva, ver si hay problemas de tiempo o de capacidades, tanto de más como de menos.

5.2.6. Celebrar

En esta fase se tiene que celebrar el éxito de la presa. Es importante el ambiente de celebración, en este momento se deberían poner en común los sentimientos y emociones vividos a lo largo de la presa. Estaría bien que algunos castores participaran en alguna parte de la celebración.

Es un momento perfecto para reflexionar sobre todo lo vivido, a ser posible a la luz de textos espirituales: cuentos, pensamientos... Celebrar también es compartir, comunicar el resultado y el éxito. Por ello, este también será el momento para recopilar fotos y videos, pensar en qué queremos hacer saber sobre la presa, y dar a conocer aquello que hemos hecho. Podrían escribir un cuento en el que se describa la presa para darlo a conocer al resto.

Papel de la persona educadora

Ha de facilitar los momentos para reflexionar sobre todo lo experimentado, a ser posible a la luz de textos espirituales: palabra de Dios, cuentos, pensamientos...

5.2.7. Evaluar

Es la última fase del proyecto, en la que se evalúa tanto la organización como la realización de la presa. También se evalúan los compromisos personales de cada castor.

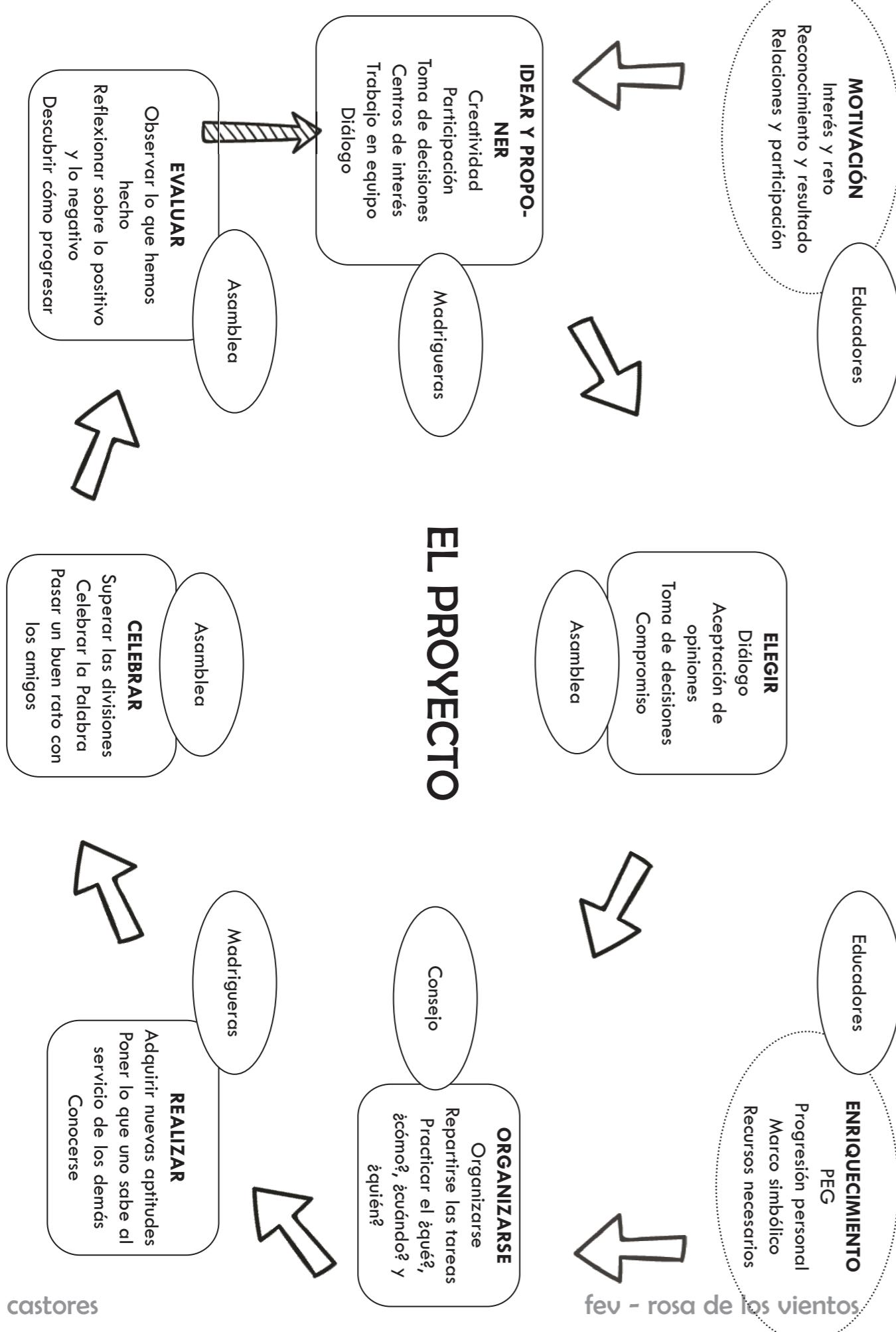
La evaluación de los cuadernos de progresión personal y de los compromisos personales se hacen en la madriguera y es preferible hacerla antes de la evaluación general para así tenerlo trabajado antes de estar en gran grupo.

En este apartado se evalúan temas que nos impliquen a todos: una madriguera que no ha cumplido con su trabajo, un castor o castora que impide el buen funcionamiento con su actitud, una felicitación que se quiere hacer pública, etc.

Papel de la persona educadora

Debe mantener su papel de acompañante, velando porque todos y todas opinen y sean escuchados, demostrando con su ejemplo que de los fallos se debe aprender. Se trata de analizar lo realizado y detectar los éxitos y los fallos, tanto en las actividades como en el cumplimiento de la carta de la presa.

5.3. Ideas clave de la presa



A continuación presentamos un cuadro donde quedan reflejadas las fases del proyecto. A la derecha aparece lo que se trabaja y potencia en cada fase y a la izquierda quién lo hace. En todas ellas el castor es el protagonista.

Cuadro-resumen de la presa

Motivar
Proponer
Elegir
Organizar
Realizar
Celebrar
Evaluuar

Esta fase previa corresponde al kraal. El objetivo no es tanto generar ideas de proyectos -por la edad tienen muchas-, sino expandir sus horizontes y descubrirles cosas nuevas. Ejemplos para motivar: pase de diapositivas, sala multisensorial, circuito de juegos, visita a un museo...

Los castores y castoras proponen ideas para su presa a través de las madrigueras. Pueden hacerlo de múltiples formas: con mural, teatro, un juego, etc.

Al principio la persona educadora deberá coordinar este trabajo; con el tiempo, son capaces de preparar sus propuestas en casa, si la división del trabajo es clara.

Cualquier elección es válida si es a través del consenso, el cual ya es posible en estas edades.

La persona educadora modera la elección, no la dirige.

Es fundamental el funcionamiento en equipos (madrigueras) y la adecuada distribución del trabajo para que aprendan a ser autónomos.

Se les ha de enseñar a repartirse el trabajo.

No eternizar esta fase porque pierden motivación.

La persona educadora: deberá ordenar las actividades y juegos para asegurarse de que todos se realizan. La presentación y coordinación de cada uno corre a cargo de los castores y castoras que lo han preparado (son perfectamente capaces de presentar y coordinar si se les enseña).

Hay muchas formas de celebrar que hemos terminado el proyecto. Para no caer en la repetición, la persona educadora ha de enseñar a sus chavales ejemplos de esa variedad. Los niños y niñas siguen siendo los protagonistas: eligen el tipo de celebración y la llevan a cabo con nuestra ayuda.

Al igual que en la celebración, existen muchas formas de evaluar. Enseñémosles esa variedad y dejemos que poco a poco lleven las riendas de la evaluación.

Son capaces de autoevaluarse y hacer críticas constructivas, si se lo explicamos. No debemos infravalorarles.

Sabiendo ya que este método educativo es hoy en día una herramienta válida y valiosa, ¿por qué muchas veces no llega a buen puerto?, ¿por qué nos estancamos en alguna fase y luego corremos estresados para terminar la presa?, ¿quién debe llevar las riendas del proyecto, el kraal o la colonia?

Recordemos...

- La MADRIGUERA es el pequeño equipo de los castores.
- La COLONIA es el conjunto de todos los castores.
- En la fase de ORGANIZARSE no existe la figura del coordinador (ni por tanto un consejo de coordinadores). Esto es debido a las características evolutivas de los castores: por lo general, aún no son capaces de hacer de representantes de otros, y tienden a expresar su propia opinión antes que la de la madriguera a la que representan.

La persona educadora ha de ser guía, estimuladora de experiencias y no un agente directivo o una mera observadora.

Con nuestros castores y castoras, al igual que con las demás ramas, hemos de tener presente lo siguiente:

- La implicación y el nivel de responsabilidad tomados por los educadores y educadoras en el proceso de cada proyecto y de cada actividad debe disminuir gradualmente conforme los castores y castoras vayan adquiriendo más habilidades y experiencia, y así asumir más responsabilidades.

Poco a poco, pasan de organizar actividades determinadas a responsabilizarse de todo el proyecto.

- Cuanto más se involucran los castores y castoras en la elección, preparación y organización de una actividad, mayor y más intensa va a ser su experiencia y más rico será su contenido educativo.

- La persona educadora, como facilitadora de experiencias, debe procurar alguna que tenga relación con el descubrimiento de una realidad social desfavorecida. Esto se plantea para trabajar la solidaridad y acción social de forma progresiva, y que no lleguen a exploradores, por ejemplo, sin conocer nada de la realidad social de su entorno.

6. PROGRESSIÓ PERSONAL



6.1. Introducción

Progresión personal

Es el avance de cada castor dentro del marco simbólico del río, en el que pasan por diversos recodos y, a través del cual, van progresando y madurando.

La Rama de Castores es una etapa más dentro de la vida scout, dentro de su aprendizaje en el escultismo. Por ello, aunque la edad de la rama de castores condicione, como en el resto de ramas, la forma de aplicar los Principios del Escultismo, son los mismos para todas las edades.

En el escultismo, uno de los pilares fundamentales es la Progresión Personal de cada niño o niña dentro de la vida de experiencias compartidas del grupo en el cual está inmerso.



La progresión se desarrolla con relación a un modelo de persona:

El desarrollo del castor o castora no se da en cualquier dirección, sino que está guiado por un modelo de persona que refleja los valores plasmados en la ley scout.

Hay tres elementos fundamentales que buscamos desarrollar a través de la progresión personal :

- La libertad. Es decir, aprender a elegir, a optar, y para esto, aprender a discernir. Que

En la colonia, dicha progresión se realiza a través de las mismas áreas de desarrollo que en el resto de ramas, con la diferencia de que aquí cobra una especial importancia un método basado en la imagen visual, es decir, la simbología.

Desde el escultismo marcamos un estilo que surge de una vivencia interna, de una celebración continua de diferentes experiencias y de nuestro compromiso, lleno de símbolos y signos que lo expresan e identifican.

este camino de progresión ayude a cada uno a ser cada vez más libre.

- La verdad. Aprender a actuar basándonos en lo esencial: ser auténtico, ser uno mismo. Aprender a ser más y no a tener más, ser persona en la cual los demás pueden confiar.

- El amor. Los conocimientos, habilidades, técnicas, tienen valor cuando se ponen al servicio de los demás. El amor se expresa en la entrega, en el servicio, en la vida comunitaria, en la solidaridad, en pequeñas actitudes cotidianas.

- Progresión personal: Es personal porque parte de la realidad de cada uno, de cómo cada uno de nuestros niños y niñas percibe la realidad que le rodea según los ambientes que han influido en su vida.

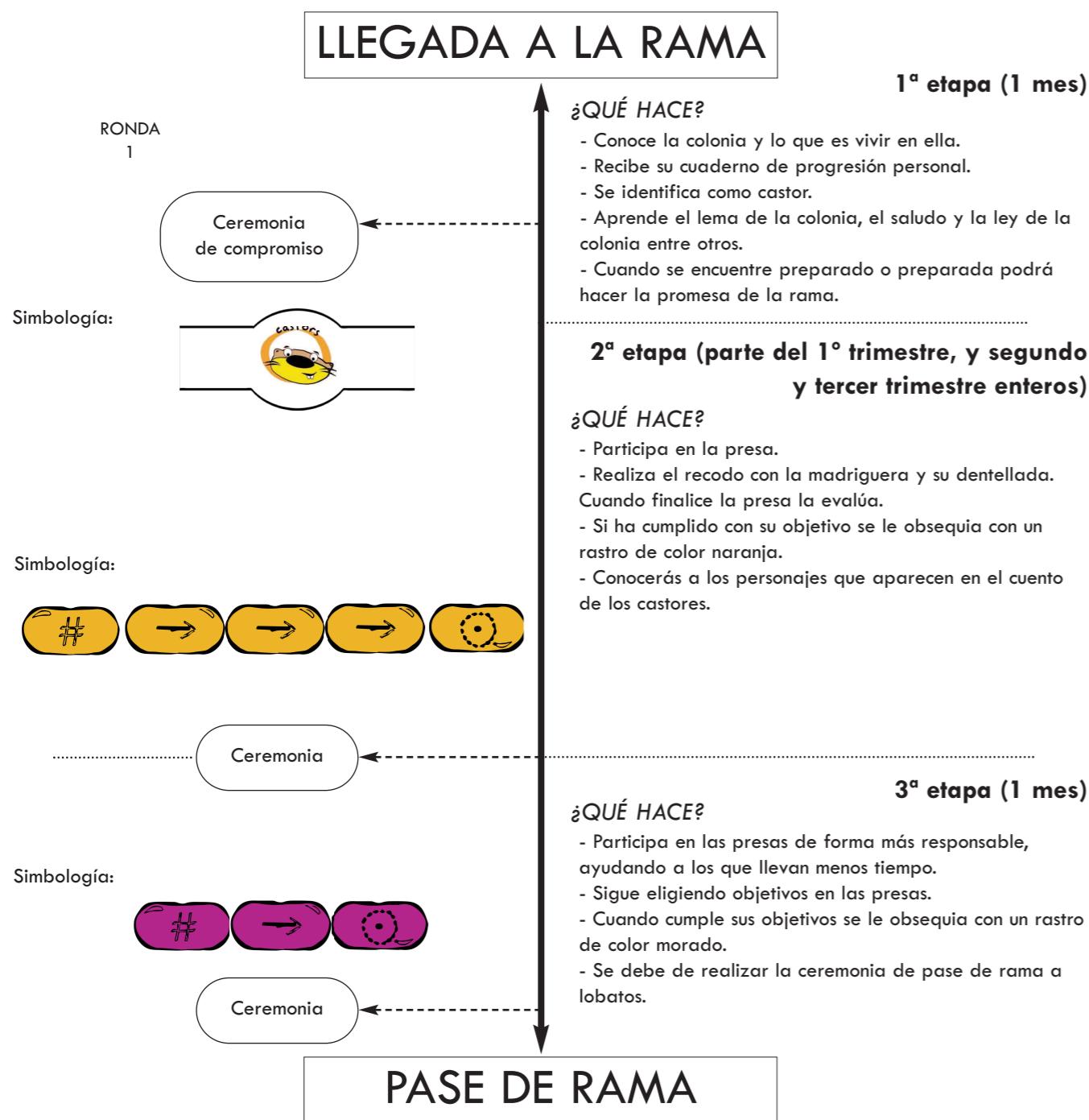
Cada uno de ellos y ellas se plantea progresar teniendo en cuenta sus debilidades y potencialidades de forma que sus compromisos sean desafíos, retos que quieran superar teniendo en cuenta las capacidades de cada uno para que no lleguen a imposibilitar su propio desarrollo.

- Progresión comunitaria: El desarrollo de la persona se enmarca dentro de la sociedad, no es posible lograr la progresión de manera individual.

El castor crece y progresa en la medida que interacciona con el resto de personas que le rodea. Esta interacción permite aprendizajes recíprocos dentro de la comunidad de personas a la que pertenece. Nuestra propuesta potencia la vida en el pequeño grupo; es desde este espacio donde el castor realiza sus compromisos y evalúa su progresión.

6.2. Fases de la progresión personal

Se propone una estructura en tres etapas, considerando que es un proceso de aprendizaje continuado:



1ª etapa: Conociendo el río

Durante las primeras reuniones es importante hacer juegos que nos permitan conocer a todas y todos los castores, así como que se integren en la Colonia. A la vez que jugamos iremos explicando el funcionamiento de esta, y poco a poco irán comprendiendo los conceptos más básicos: quiénes son los castores, cuál es su color, lema y grito, qué son las madrigueras o qué es una presa.

Para introducir el marco simbólico es muy útil utilizar la dinámica de “el cuento motor”, donde los castores y castoras vivirán en primera persona la aventura de Moi, pasando por

Finalidad

Al finalizar esta etapa el castor conoce y vive:

- El funcionamiento de la colonia (la puesta de juego, las normas, los equipos,...).
- A sus compañeros y educadores.
- La ley scout adaptada a su edad.

Duración

Proponemos una duración aproximada de dos meses, tiempo adecuado para tener la experiencia de participar en un proyecto (presa) y del conocimiento del funcionamiento de la rama y del resto de compañeros y

Metodología

El castor, desde las primeras reuniones, ha de participar activamente en las propuestas de la colonia. De esta manera se involucra y está más atento a todo lo que sucede.

Por lo general, todos los castores, al comenzar la ronda, serán dientes de leche, que es como se llama a los que están en la etapa de acogida. Esto es así debido a que es la única rama con un solo año de progresión. Por tanto, no contaremos con castores más veteranos que

todos los recodos del río y conociendo a todos sus amigos y amigas del bosque.

Por último, el momento en el que una castora o castor sin dientes haga la promesa es el mismo en el que decida que tiene claro que le gusta ser castor y convivir con el resto de la Colonia. Sabe que se compromete a ayudar a los demás, a cumplir la ley de la Colonia y a cuidar de sus compañeras y compañeros más novatos. Para tomar la decisión de quién o quiénes realizarán la promesa, se celebrará la Conseja nocturna.

compañeras. Es recomendable no demorar el tiempo en la realización de su compromiso para evitar que el castor continúe jugando con el resto de compañeros sin ser realmente consciente de lo que está haciendo.

nos puedan ayudar en la integración de los nuevos.

El único caso en el que se puede dar esta circunstancia, será cuando, comenzada ya la ronda, se presente un niño nuevo.

Durante las primeras reuniones, se hacen juegos para explicar el funcionamiento de una colonia, qué son los castores, su lema, cómo se distribuyen por madrigueras, qué es una presa, por qué nos llamamos dientes de leche, cómo y cuándo podemos solicitar la promesa, etc.

- Para conocerla: el juego, el cuento, la repetición, tenerla a la vista (mediante un panel o similar), evaluación del proyecto, en cualquier actividad o espacio cotidiano, modelo del educador y del resto de compañeros y compañeras, el marco simbólico,...

- Para vivirla: la convivencia, el marco simbólico, espacios sociales, espacios de intercambio

Algunas ideas de cómo trabajar la ley scout:

2ª etapa: Viviendo aventuras

En esta etapa las castoras y castores ya se conocerán mejor y podrán formar las madrigueras. Para elegir las dentelladas de cada madriguera y, dentro de estas el recodo de cada castora y castor, es importante trabajar las características y valores que representa cada personaje. Esto se puede llevar a cabo realizando juegos y actividades donde se trabajen esas características en concreto, de manera que experimenten y entiendan cómo es cada uno de los amigos de Moi.

Finalidad

El castor progresará individualmente y en comunidad de una manera integral teniendo en cuenta las cuatro relaciones: con uno mismo, con la sociedad, con Dios y con el mundo.

Nuestra intención es que los castores y castoras progresen en su crecimiento personal mediante experiencias reales de aprendizaje social e individual.

Duración

Proponemos una duración aproximada de ocho meses para llevar a cabo esta etapa. Debemos intentar que la mayoría de la colonia haya acabado su etapa de desarrollo antes del campamento de verano.

Metodología

El castor toma un papel activo en las presas y es responsable de llevar a cabo su compromiso individual dentro de su madriguera y de la rama a la que pertenece.

Es importante que se sienta protagonista; su sentimiento de utilidad es fundamental en su aprendizaje individual y colectivo, y también en el sostenimiento de su motivación.

También es importante introducir las Máximas de Kalú, que nos servirán para trabajar la progresión personal de nuestras castoras y castores.

En cuanto a la realización de las presas, es recomendable empezar con temáticas relacionadas con el marco simbólico e ir pasando a otros centros de interés que sean cercanos a todas y todos los castores, teniendo en cuenta la psicología evolutiva pero también los gustos personales.

Buscamos que al finalizar esta etapa el castor haya:

- Progresado en las cuatro relaciones
- Participado en 2 ó 3 presas cumpliendo sus compromisos
- Interiorizado gran parte de los objetivos de la rama
- Asumido la importancia del servicio hacia los que tiene cerca.

Ejemplo: la colonia ha decidido que su nueva presa será "Los científicos". La madriguera de Tania quiere encargarse de buscar una lista de animales en peligro de extinción para hacer un mural. A la castora le han explicado en el colegio los serios peligros que corre el lince, así que, con la ayuda de su educador, se compromete a,

- Buscar en Internet fotos del lince
- Averiguar en qué zonas del país sobrevive aún este animal.
- Preguntarle a su maestra qué están haciendo los científicos para evitar la extinción del lince.

Ahora será tarea de sus educadores el que

Tania trabaje los cuatro recodos con su dentellada.

Dependiendo de la madurez del castor o castora, podrá realizar una o dos dentelladas en cada presa.

Es muy importante tener un mural con la progresión de los castores y castoras colgado en un lugar visible para que puedan ver y recordar sus progresos.

Cada vez que un castor consigue terminar una dentellada, habrá que dejarlo reflejado en el mural. Es importante felicitarlo delante de la colonia.

de servicio es fundamental en la pedagogía scout. Los jóvenes experimentan el servicio desde su entrada en el escultismo para que el servicio se convierta en una manera de vivir, en un estilo de vida personal.

3ª etapa: Río arriba

Durante la etapa de servicio, las castoras y castores mayores ayudarán y acompañarán a los más nuevos en su aprendizaje. Además, deberán ir preparándose para abandonar la Colonia y entrar en la Manada.

También es muy positivo durante esta etapa utilizar a los personajes de El Río de los Castores como modelo de persona, y actuar en consecuencia. Por ejemplo, una castora o castor puede elegir a Ras como modelo de persona por su actitud altruista de ayudar a Moi, de cuidarle

y enseñarle todo lo necesario para sobrevivir en el bosque de Ma, y buscar junto a él, el motivo de la enfermedad del río, sin esperar nada a cambio.

Cerrar esta etapa significa el pase a la Manada, y con ello, abandonar la Colonia. Es el primer pase para todas y todos los castores y debe representar un momento especial y único, que se vayan con la sensación de haber ayudado a Moi en su aventura y con ganas de entrar en la selva para seguir aprendiendo.

Finalidad

Perseguimos educar a los jóvenes para que sean agentes de cambio social. Pues bien, el servicio no sólo es cosa de los Compañeros de Ruta, también podemos a trabajar este valor desde castores.

Esta etapa permite poner al servicio de los demás sus aprendizajes.

Buscamos que al finalizar esta etapa el

castor haya:

- Progresado en las cuatro relaciones
- Participado en 2 ó 3 presas cumpliendo sus compromisos
- Interiorizado gran parte de los objetivos de la rama
- Asumido la importancia del servicio hacia los que tiene cerca.

Duración

La duración aproximada será de uno o dos meses, siendo el momento clave el campamento de verano.

Metodología

El castor pone al servicio del resto de compañeros sus aprendizajes. Participa en las presas del mismo modo que lo ha hecho hasta ahora, y se compromete a realizar acciones a nivel individual, dentro del pequeño grupo y con el resto de la rama.

La diferencia con la etapa de desarrollo es su actitud de servicio, siendo consciente de ser

un modelo para el resto de compañeros y compañeras.

A parte de tomar un rol activo en el proyecto, adoptan un rol de acompañante y de modelo para el resto de castores y castoras que se encuentran en las etapas de acogida y de profundización. (Recordemos que este caso supondrá una minoría de la colonia).

Ejemplo: Amparo es una castora de tercera etapa. Acabamos de empezar una presa, "arqueólogos". Miguel entró hace dos meses, y Amparo lo ve un poco verde en pensar ideas para pasar dentelladas a pesar de que ha hecho la promesa, así que le propone preparar juntos un juego de orientación y pistas para encontrar el jarrón perdido del emperador. Guillermo también es un castor de tercera etapa y, a parte de una dentellada para preparar él solo un juego, se ha propuesto ayudar a Julio todas las mañanas en el campamento a buscar su ropa en la mochila y a ordenar la tienda. Ésa será su segunda dentellada.



6.3. Cómo trabajamos la progresión personal

Es importante tener en cuenta que la progresión personal es un proceso continuo, que comienza en el momento que el niño o niña llega a la rama y que finaliza cuando lo abandona, y que durante todo el tiempo está progresando. Esto quiere decir que no únicamente progresá cuando se marca un objetivo, sino que el proceso de progresión lo

abarca todo.

Debemos ser conscientes de este hecho, y en la medida de lo posible, hacerles conscientes también. La división de la progresión en etapas permite definir mejor el proceso y hacer que los chavales vivan el trabajo de forma progresiva.

Compromiso

- ✓ Se elige una vez la presa está elegida y los recodos de la madriguera repartidas.
- ✓ El castor o castora realiza un compromiso, teniendo en cuenta su desarrollo personal, potenciando aquellos aspectos que tiene menos trabajados. Este compromiso irá acompañado de las dentelladas que tenga que realizar.
- ✓ Su compromiso servirá para llevar a cabo el recodo de la seisena.
- ✓ Los compromisos se realizan en la madriguera con la persona educadora y el resto de castores y castoras

Revisión

- ✓ Los compromisos se revisan una vez a mitad de la presa.
- ✓ La revisión se realiza con la persona educadora y con el resto de madriguera.

Cuando finaliza la presa, en la fase de EVALUAR, se evalúa el cumplimiento del compromiso. La evaluación la realiza el propio castor o castora, acompañado de su madriguera y con la persona educadora.

Evaluación

- ✓ Primero se realiza una evaluación individual y luego otra con la madriguera.
- ✓ Se revisa el compromiso que se propuso.
- ✓ Si ha conseguido su compromiso se le reconocerá con un rastro.

Tras realizar de nuevo la misma consulta en julio 2018, nos comunican que no ha habido ningún cambio, por tanto sigue siendo **valida la respuesta 2007**.

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

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

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

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

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

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

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

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

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



FEV - Colección Rosa de los Vientos



**federació
d'Escoltisme
Valencià**