

Metodología de Castores 2026/2027

Grupo Scout Lince-San Gregorio [1]



ÍNDICE

Metodologia de Castores 2026/2027 **2**
1. Presentación de la rama **2**
1.1. Encuadre simbólico 2
2. Elementos del Método **2**
2.1. Marco simbólico 2
2.2. Grandes Castores 3
2.3. Herramientas 3
2.3.1. Glosario de términos 4
3. Visualización del progreso **4**
3.1. Etapas 5
4. Promesa y Ley **6**
4.1. Promesa 6
4.2. Lema 7
4.3. El Saludo Scout 7
4.4. Uniforme 7
4.5. Oración de rama 7
4.6. Patrón 8
4.7. Grito de unidad 8
5. Vida en pequeño Grupo **8**
5.1. Cargos 8
6. Acompañamiento adulto **9**
7. Educación por la acción **10**
8. Vida en la Naturaleza **10**
9. Las actividades en Castores **11**
9.1. Consejos 11
9.2. Actividades por proyectos definidos 11
10. Objetivos educativos. **11**
10.1. Área de desarrollo físico 11
10.2. Área de desarrollo Intelectual 12
10.3. Área de desarrollo Emocional 12
10.4. Área de desarrollo Social 12
10.5. Área de desarrollo Espiritual 12
10.6. Área de desarrollo Personalidad 13

Metodología de Castores 2026/2027



1. Presentación de la rama

La Rama de Castores comprende las edades de 6, 7 y 8 años, que corresponden a los cursos 1º, 2º y 3º de Primaria en el sistema educativo formal actual.

1.1. Encuadre simbólico

La Rama se configura en torno al cuento de Arat y su Colonia. Arat es un castor que junto a sus amigos, Aro y Kalta, van conociendo a diversos personajes que a través de sus historias les enseñan los valores que promueve el escultismo. En todo momento les acompaña el búho Glaux, quién cuida de ellos y les va dando consejos para que lleguen a ser unos buenos castores.

En el marco simbólico de Castores aparecen diez personajes: Arat, Aro, Kalta, Glaux (búho), Ballestrinque (zorro), Íbero (lince), Lebeche (pato), Sylvana (mona), Olea (paloma) y Dunan (ardilla). Cada uno de ellos es el responsable de un área de desarrollo.

Dentro del grupo scout, los castores pertenecen a la colonia Khangai (Хангайн). Haciendo referencia al Parque Nacional de Mongolia, de los pocos donde conservan, cuidan y protegen castores.

1.2. Documentos de la Rama

Cuaderno de Chapoteo (libro de progreso personal).

Cuento de Arat y su Colonia. Ceremonial de la Colonia.

2. Elementos del Método

2.1. Marco simbólico

En Castores, el marco simbólico tiene mucha importancia dado que es un medio muy atractivo para los niños y con el cual podemos inculcarles los valores scout y potenciar su progreso personal. Toda la metodología que se propone para la Rama se basa en el cuento de Arat y su Colonia. Este marco simbólico nos sirve para ayudar al niño a interpretar la realidad en la que vive, dado que desde la imaginación y el juego comprenderá el mundo que le rodea. Se le facilitarán herramientas personales para hacer frente a los retos que le van surgiendo.

Es importante recordar que los castores están en una edad en la que aún no tienen muy desarrollada la memoria a largo plazo y que su motivación depende de lo que pase en un periodo corto de tiempo. Es por ello que el marco simbólico debe ser sencillo, lineal y estar muy presente en las actividades, que deben culminar en un breve periodo de tiempo.



2.2. Grandes Castores

Para recrear el juego simbólico de la metodología de la rama a la realidad de la colonia, el equipo de responsables recibirá un nombre de uno de los personajes del cuento de Arat y su Colonia.



BALLESTRINQUE

Es un zorro del bosque que es un verdadero especialista en solucionar problemas, del tipo que sea: se reúne con los castores, aporta ideas, hasta que encuentran la solución y la ponen en práctica.

- Este personaje es representado por Jorge



KALTA

Es una castora que acaba de llegar a la colonia. Su familia es de muy lejos y han llegado hasta aquí porque en su tierra estaban cortando todos los árboles y los ríos estaban muy contaminados. Sabe un montón de cosas y es la que más aguanta buceando. Gracias a ella hemos aprendido a ir a lo más hondo, donde están las raíces más tiernas, o a revolcarnos en el barro para escondernos en la orilla y que no nos vea nadie.

- Este personaje es representado por Lina



ÍBERO

Íbero es el lince ibérico, ¡de los pocos que quedan! Pero lo encuentran en unas condiciones malísimas. Con ayuda de Glaux aprende y entiende la importancia de la actividad física y la buena alimentación. Convirtiéndose en el lince más ágil y bonito, enseñando al resto de linces a estar sanos.

Este personaje es representado por Elisa.

DUNANT



Dunant es la ardilla que ha recorrido medio mundo, gran amiga de Glaux. No era el tipo de animal que esperaban los castores pero les enseño que no hace falta ser grande, valiente, habilidoso para ayudar a los demás.

Este personaje es representado por Julia.



Además los castores, tendrán la posibilidad de conocer a otros personajes que les acompañarán durante la ronda.

2.3. Herramientas

- El Cuento:

Está dividido en 8 capítulos y pretende ser una herramienta pedagógica adaptada al marco simbólico de la Rama. El protagonista es un castor llamado Arat, quien junto a sus amigos Aro y Calta recorre distintas aventuras acompañado siempre de Glaux, el búho que les va dando consejos para que aprendan a ser mejores castores. A lo largo de las aventuras, los castores conocen a distintos animales, uno por cada área de desarrollo (sin representarlas en sí mismas) y con quienes siempre aprenden algo nuevo.

- El Cuaderno de Chapoteo:

Cada niño tendrá su cuaderno que será la otra herramienta que le acompañará durante todo el paso por la Rama. En él encontrará la metodología de Castores en un lenguaje comprensible para su edad, la presentación del marco simbólico y demás fichas. Le ayudarán a tener más autonomía en su desarrollo personal. El uso del cuaderno lo irá regulando el equipo de responsables, para que los niños a la vez que juegan y se divierten, encuentren un apoyo visual de todo lo que están aprendiendo y progresando.

Además es una herramienta que el niño puede llevarse a casa cuando los responsables consideren oportuno, para que puedan compartir sus aventuras con sus familiares y así involucrarles en su progreso como castor.

Aro el castor, es un pequeño Castor de peluche que acompaña a los castores en todas sus aventuras, siendo el centro de los consejos de Tronco. (Se explica más adelante). Cada fin de semana un niño se lo lleva a casa, y deberá traerlo a la siguiente reunión.

2.3.1. Glosario de términos

- Consejos de Glaux: es el modo de trabajar la Ley Scout con los castores. Estos Consejos se convierten así en las reglas del juego de la Colonia. Son los siguientes:
  - Para crecer sano, ser limpio y ordenado.
  - Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás.
  - Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos.
  - Pon de tu parte, para vivir en el estanque.
  - SSSHHH… escucha lo que te dice Jesús.
  - Ser valiente ayudando a la gente.

- Madriguera: para una mejor organización de la Unidad, la Colonia, se crearán Pequeños Grupos llamados Madrigueras.



3. Visualización del progreso

Primeros pasos: formación de Madrigueras.

Compromiso: Ceremonia de entrega de la pañoleta en la primera salida de rama. Haremos también entrega de la chapa naranja de Glaux, que llevaremos puesta en la pañoleta, e iremos colgando de ella cintas del color correspondiente al objetivo y animal que hayamos trabajado.

Chapas y cintas: cuando hagamos entrega de la pañoleta (primera salida de rama) haremos también entrega de la chapa naranja de Glaux, la cual llevaremos puesta en la pañoleta. A lo largo del curso, se irán repartiendo cintas de 6 colores (verde, azul, rojo, amarillo, gris y morado) que representan las 6 áreas de desarrollo. Cada vez que los castores completen los objetivos propuestos para cada área de desarrollo recibirán una de esas cintas y la engancharán a la pañoleta a través de la chapa naranja. Para ayudar al castor a comprender mejor los consejos de Glaux y todas las implicaciones que tiene, se les ofrece las cintas previamente comentadas.

Los colores de las cintas son:

- Área de desarrollo físico: verde
- Área de desarrollo intelectual: amarillo
- Área de desarrollo emocional: rojo
- Área de desarrollo social: azul
- Área de desarrollo espiritual: blanco
- Área de desarrollo personal: morado

3.1. Etapas

El marco simbólico de Castores está relacionado con las diferentes etapas que recorre el niño a lo largo de su estancia en esta Rama, por ello y para entender mejor el marco vamos a analizarlo teniendo en cuenta la línea del tiempo marcada por etapas:

1ª Etapa, de integración: Chapoteando

Acogida: Es una etapa de integración. El castor debe conocer las normas de la Colonia, del Grupo y el nombre de todos sus compañeros. Empezará a saber quiénes son los castores y entrará a formar parte de una Madriguera (al final de la acogida). Se les hará entrega del Cuaderno de Chapoteo y de la camisa naranja.

Durante esta primera etapa el castor trabajará las Áreas de desarrollo Físico, junto con el Lince Ibero, y el Área Emocional con el Pato Lebeche.

Cuando haya realizado las mismas se le entregara la cinta de color correspondiente (Verde y

Roja) para que se la cuelgue de la chapa Naranja de Glaux de su pañoleta.



2ª Etapa, de desarrollo: Salida de Paletas.

Esta etapa se inicia desde el compromiso adquirido, al final de la primera etapa en la cual se propusieron alcanzar sus objetivos educativos, expresados en los Consejos de Glaux (la Ley de los Castores). Este programa entiende que el progreso personal se desarrolla a través de las actividades del juego scout, de acciones concretas individualizadas y de la actividad cotidiana del niño.

Durante esta etapa el castor trabajará las Áreas Social con la ayuda de Sylvana y obtendrá la cinta azul, para colgar de su chapa de Glaux; y el área Intelectual junto al zorro Ballestrinque, por la cual obtendrá la cinta amarilla.

3ª Etapa, de transición: Migración

En la tercera etapa los castores irán concluyendo su paso por la Rama y empezando a conocer la Manada. Este paso se simbolizará con la entrega de un legado que será escogido y/o elaborado por la Manada cada año. La entrega de dicho legado se hará en una actividad conjunta entre los Castores de tercer año y la Manada.

En esta etapa se trabajarán las últimas áreas que le preparan para dar la zancada a lobatos. Estas áreas son la Espiritual del ala de la paloma Olea, que les hará entrega de la cinta blanca y por último el área Personal con ayuda de la ardilla Dunant, que les dará la cinta morada.

4. Promesa y Ley

La Ley Scout se transmite a través de los Consejos de Glaux, que son enunciados sencillos y adaptados a su edad para facilitar el progreso dentro de las áreas de desarrollo.

- Área de desarrollo físico: Para crecer sano, ser limpio y ordenado.
- Área de desarrollo intelectual: Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás. • Área de desarrollo emocional: Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos. • Área de desarrollo social: Pon de tu parte, para vivir en el estanque.
- Área de desarrollo espiritual: SSSHHH… escucha lo que te dice Jesús.
- Área de desarrollo personal: Sé valiente ayudando a la gente.

Los niños saben que siendo castores deben seguir esas reglas y de esta manera alcanzarán una serie de objetivos propios de la Rama. Cada Consejo se relaciona con cada una de las áreas de desarrollo que a su vez se combina con las opciones o deberes que el Escultismo propone, dando como resultado los objetivos educativos relacionándolos con uno mismo, con los demás y con Dios. Los castores encontrarán en sus cuadernos de Chapoteo, tres hitos de progreso en cada Consejo que representan la concreción del Consejo en cada una de las opciones o deberes del escultismo.

4.1. Promesa

Compromiso del Castor. El Compromiso será realizado por el castor de manera voluntaria y arropado por toda su Madriguera. Mediante el mismo constata frente a los demás que se compromete a

cumplir con los Consejos.



Yo, *(Nombre del castor)* con la ayuda de Jesús y de toda la Colonia, me comprometo a compartir con alegría y a cumplir los Consejos de Glaux.

4.2. Lema

¡Compartir! El lema resume la idea de que el Castor comienza a vivir muchas experiencias integrado en la Colonia.

4.3. El Saludo Scout

El saludo de castores es también con la mano derecha, a la altura de la cabeza; los dedos índice y corazón se levantan doblados, simbolizando las paletas del castor. Además, esos dos dedos representan también las dos partes de la Ley del Castor. Para el resto de dedos y la otra mano se conserva la simbología del saludo scout. Todos los castores utilizan el saludo del castor.

4.4. Uniforme

El uniforme consta de los siguientes elementos:

- La camisa. De color naranja para castores
- Insignia de Glaux: es una chapa que se entrega a los castores que se integran en la colonia.
- La pañoleta: fondo naranja en la 1º etapa, con cinta azul
    - 2ª etapa se añade la cinta azul.
    - Cuando hacen la promesa, se añade la cinta blanca.

Es importante que se dé un buen uso al uniforme; se debería utilizar en momentos como los 8 siguientes:

- salidas y llegadas de las salidas de la Colonia.
- en las marchas al pasar por los pueblos.
- en las formaciones.
- en las ceremonias de la Colonia o de Grupo.

4.5. Oración de rama

Tampoco existe una versión oficial de la Oración de Castores. Aquí va una propuesta, que se utiliza en algunos Grupos de la Asociación:

"Jesusito de mi vida, enséñame a ser como Tú a compartir con alegría

y que el trabajo con mis amigos sea siempre bueno. AMÉN"



4.6. Patrón

El patrón de los Castores es Noé. Los castores verán en Noé el esfuerzo y la confianza que hay que tener en Dios para así hacer el bien y cuidar de la Colonia. La festividad de Noé se celebra el 10 de noviembre.

4.7. Grito de unidad

Lo haremos antes de empezar una Ceremonia y en alguna ocasión especial. Es importante que los castores lo conozcan y lo griten con la seriedad que implica.

- El Coordinador de Unidad dice gritando:

¿Quiénes Somos?

- Los castores dicen:

¡LOS CASTORES!

- El Coordinador de Unidad dice:

¿Y qué hacemos?

- Los castores responden muy fuerte:

¡COMPARTIR!

5. Vida en pequeño Grupo

La Colonia se divide en Madrigueras. Es mucho más fácil desarrollar actividades en pequeños grupos, que con la Colonia al completo, donde pueden sentir vergüenza o nerviosismo. Lo idóneo es que como mínimo haya 2 Madrigueras y como máximo 4, si hay más de 4 Madrigueras se recomienda que se hagan dos Unidades.

Lo ideal son 4 Madrigueras de 6 castores aproximadamente y para que funcione bien una Unidad, se debe contar con 1 responsable por cada Madriguera (sin adjudicar un responsable en concreto a cada Pequeño Grupo).

5.1. Cargos

Por cada Madriguera existen los siguientes cargos:

- Madera: Coordina la madriguera ya que es el castor con más conocimiento sobre rama. Es el enlace con el Kraal y referente para el resto de castores.
- Submadera: Tiene más conocimiento sobre la rama, apoya al Madera a coordinar la madriguera.
- Tiritas: se encarga del bienestar de la colonia, de comprobar que se siguen las medidas y apoya al castor que se ha hecho daño.

- Lapiceros: se encarga de que el resto de castores cuide y respete el material, después de cada reunión comprobará que todo está recogido y en su sitio.
- Monedas: se encarga de reunir las cuotas de la Colonia, controlar quién la ha entregado y dársela a los Grandes Castores.
- Palabritas: Se encarga de recordar al resto de castores todas las cosas que se hablan en las reuniones o durante los campamentos.
- Naranjito: Se encarga de que la colonia esté contenta animando al resto a participar en las actividades y a jugar todos los castores juntos.



Las Madrigueras serán anuales, es decir, cada año se harán nuevas intentando que sean lo más equilibradas que se pueda. Se propone que la formación de las Madrigueras se haga en una reunión con los participantes donde el responsable actúe como guía, dándoles las directrices necesarias, pero que sean los castores a través de un juego quienes las formen. Los responsables siempre tendrán la última palabra para asegurar que las Madrigueras son funcionales y que todos los castores están conformes. Las directrices a seguir para la formación de las Madrigueras son:

- Se debe asegurar el mismo número de integrantes en cada una de ellas (unos 5-6 castores).
- Los familiares no deben estar juntos. Esta directriz se debe a que se quiere fomentar la autonomía del castor y dotar a todos los niños de la experiencia de jugar y pasar tiempo fuera de casa. En esta edad es muy común que los hermanos o primos se protejan mucho entre ellos, pudiendo coartar su autonomía personal.
- Debe haber chicos y chicas en todas ellas para fomentar la coeducación.
- Deben estar formadas por castores de todas las edades en la medida de lo posible. Las Madrigueras tendrán nombres de árboles. El nombre será elegido por la propia Madriguera y deberá gustarles a todos los integrantes.

6. Acompañamiento adulto

La presencia del adulto es necesaria en determinadas actividades por razones de seguridad, pero se deben favorecer actividades sin presencia participativa de los mismos. Es por ello que el Cuaderno de Chapoteo estará redactado para los niños con todos los objetivos educativos y con las demás propuestas de actividades, pudiendo así ser ellos quienes tomen la iniciativa para realizarlas.

Sin embargo, en esta etapa el papel del responsable toma una especial importancia dado que será la primera vez que muchos niños participen en el escultismo, y debido a su desarrollo psicosocial aún puede que no tengan adquiridas determinadas competencias que les permitan ser todo lo autónomos que se espera que sean los jóvenes en el escultismo. El Kraal de responsables debe entonces hacer especial hincapié en trabajar la autonomía del niño ayudándoles a aprender el esquema de trabajo de acción reflexión-acción: tras toda actividad se debe reflexionar lo que se ha aprendido y lo que se debe mejorar, tanto de manera individual como grupal, para que la siguiente acción se haga mejor y se disfrute más.

Lo ideal para que funcione bien una Unidad es contar con 1 responsable por cada Madriguera, sin adjudicar un responsable de forma directa y permanente a cada una.



7. Educación por la acción

En esta etapa los niños tienen una inquietud natural por todo lo nuevo y por aquello que les rodea. Es importante partir de sus intereses para poder mantener su motivación en el juego del Escultismo además de facilitar que interioricen lo aprendido y vivido: que pasen de tener vivencias a experiencias (algo más profundo, que deja Huella).

En Castores se realizan proyectos denominados Diques, en los que los niños intervienen en todas sus fases. El Dique es un gran juego que se les propone a los niños y en el que se deben involucrar y participar activamente. Los responsables deben animar el desarrollo del mismo, para que se realicen los proyectos, participen todos los castores pasando por todas las fases y para facilitar así que tengan experiencias reales y facilitar su desarrollo personal.

Habrá un Dique por campamento y en el segundo y tercer trimestre, acorde con el marco de Castores. El Dique deberá responder a las demandas de los castores y por ello se apuesta porque los niños hagan lluvia de ideas de aquellos Diques que les gustaría llevar a cabo para que con dicha información los responsables puedan facilitar a los castores el desarrollo del mismo.

Los Diques tendrán las siguientes fases:

1. Idear
2. Proponer/elegir.
3. Planificar.
4. Realizar.
5. Evaluar.
6. Celebrar

Los Diques deben tener un objetivo final, pero el desarrollo del mismo debe realizarse mediante pequeñas actividades y juegos que se resuelvan en el día, o como máximo a los dos días. Un Dique, por ejemplo, podría ser hacer un festival y cada reunión se dedica a: 1ºdecoración, 2º hacer invitaciones, 3º preparar baile, 4º elaborar disfraces…. etc.

8. Vida en la Naturaleza

La Naturaleza debe ser un marco en el que los castores disfruten de muchas actividades. Hay que fomentar el contacto de los niños con la naturaleza y su convivencia en ella a través de marchas y actividades. La vida en la Naturaleza es siempre una experiencia comunitaria de gran riqueza: los

campamentos, acampadas y excursiones permiten a la Colonia encontrarse de una manera diferente y más profunda que en las reuniones que tienen lugar en los locales. Por último, es importante que los castores interioricen la austeridad y la sencillez, propias del estilo “natural” scout y vivir la Naturaleza como una obra de Dios que se debe cuidar.



9. Las actividades en Castores

9.1. Consejos

- Consejo de Madriguera: es la reunión de la Madriguera para evaluar el progreso y situación personal de cada castor.
- Consejo de Tronco: es la Asamblea de la Unidad. En esta reunión estará toda la Colonia. Los castores que hayan decidido afrontar un nuevo reto de progreso expondrán su intención al resto de la Colonia en dicho Consejo. El Compromiso del Castor será expuesto y aprobado en el mismo Consejo de Tronco. En los Consejos de Tronco se tratarán temas de progresión personal, evaluación de la Colonia, resolución de conflictos, decisiones importantes de la Colonia, etc. Mínimo un Consejo de Tronco por trimestre, favoreciendo siempre que sea tras la evaluación del Dique.

9.2. Actividades por proyectos definidos

- Proyectos individuales: no habrá proyectos individuales en Castores. Sin embargo cada castor se pondrá unas acciones concretas para cada campamento y se le entregarán las cintas de distintos colores en función del objetivo del área de desarrollo que hayan alcanzado
- Proyectos de Colonia: el Dique. Es un juego que se les propone a los castores, los cuales deben involucrarse y participar activamente. Se procurará hacer uno por campamento además de en el segundo y tercer trimestre.

10. Objetivos educativos.

Presentación de objetivos educativos para los Castores. Se hace mediante los Consejos de

Glaux.

10.1. Área de desarrollo físico

Para crecer sano, ser limpio y ordenado. (personaje Íbero, sello color verde).

- En relación con uno mismo. Me cuido y me protejo como es debido. Además de aprender a ser autónomo a la hora de asearse y con mi propia higiene.
- En relación con los demás. Soy ordenado y cuidadoso con mis cosas y las de los demás.



●En relación con Dios. Cuido la Naturaleza.

10.2. Área de desarrollo Intelectual

Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás. (Personaje Ballestrinque, sello de color amarillo).

- En relación con uno mismo. Soy positivo y busco soluciones a los problemas. Ejemplos:
  - Dar la opinión y escuchar la de los demás para aprender de ello.
  - Observar y comprender lo que ocurre a su alrededor.
  - Enfrentarse a los problemas con optimismo y buscar soluciones.
- En relación con los demás. Enseño a los demás sin dejar de aprender de ellos.
- En relación con Dios. Conocer a un Jesús cercano.

10.3. Área de desarrollo Emocional

Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos. (Personaje Lebeche, sello de color rojo)

- En relación con uno mismo. Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos. Ejemplos:
  - o Reconocer las consecuencias de sus emociones básicas.
  - o Valorar las consecuencias de sus emociones.
  - o Controlar las consecuencias de sus emociones.
- En relación con los demás y con Dios. Escucho y cuido los sentimientos de mis compañeros.

10.4. Área de desarrollo Social

Pon de tú parte para vivir en el estanque. (Personaje Sylvana, sello de color azul)

- En relación con uno mismo. Expreso mi opinión respetando la de los demás sin convertirse en el centro de atención siempre, cada uno tiene su momento.
- En relación con los demás. Trato de relacionarme de manera adecuada y respetuosa con todo el mundo independientemente de quien sea, incluyendo personas de otras edades y personas ajenas al grupo Scout en actividades asociativas.
- En relación con Dios. Trato bien a los demás, sin usar la violencia, como Jesús nos enseñó.



10.5. Área de desarrollo Espiritual

SSSHHH…escucha lo que dice Jesús. (Personaje Olea, sello de color blanco)

- En relación con uno mismo. Pienso en cómo mis acciones y comentarios pueden afectar a las demás personas y aprendo de mis errores.
- En relación con los demás. Participo en las celebraciones religiosas. Fomento a través de mis actos la unión de toda la rama.
- En relación con Dios. Reflexiono y aprendo a través de las enseñanzas de Jesús tanto de manera individual como junto con los demás.

10.6. Área de desarrollo Personalidad

Sé valiente ayudando a la gente. (Personaje Dunant, sello de color morado)

- En relación con uno mismo. Soy capaz de asumir nuevos retos y responsabilidades creciendo en la colonia junto a los demás castores.
- En relación con los demás. Estoy dispuesto a ayudar en todo momento y cumplo con lo que me he comprometido. Soy capaz de ayudar sin que me lo digan.
- En relación con Dios. Distingo lo que está bien y lo que está mal y actúo como Jesús querría que lo hiciera. Soy capaz de perdonar a los demás.

Para ajustar los objetivos a la realidad de la rama y del grupo, el equipo de responsables establecerá unos objetivos trimestrales que se irán revisando cada trimestre.