Metodología de Pioneros

2025-2026

Grupo Scout Lince San Gregorio

ÍNDICE

Introducción **3**

Elementos del método **3**

- Ley y Promesa 3
- Ley Scout 4
- Promesa scout 4
- Lema 4
- Educación por la acción 5
- Vida en pequeño grupo 9
- Cargos 9
- Acompañamiento adulto 11
- Progreso personal 11
- Vida en la naturaleza 12
- Marco simbólico 13
  - Breve explicación 13
  - Patrón 13
- Actividades 13

Objetivos educativos **15**

1. Introducción

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

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

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

El joven entra en un momento de su vida en que necesita respuestas reales a problemas reales. El juego Scout se va acercando a la realidad del chaval. El joven en estas edades va a ir tomando posiciones: debe elegir unas vías profesionales, o al menos unos estudios que le conduzcan a ello, va a ir decidiendo qué entornos le gustan, qué formas de participación social le interesan, etc.

Un tema a destacar en la etapa de Pioneros es que la propia individualidad de los jóvenes comienza a ser muy importante, algo que no pasa en etapas anteriores. Es pues el momento de favorecer esa manifestación.

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

2. Elementos del método

2.1. Ley y Promesa

En Pioneros se toma como ley la Ley Scout, no se cree necesario tener que adaptarla al lenguaje del joven ni englobarla en el marco simbólico, ya que en esta edad los jóvenes son lo suficientemente maduros para entenderla y asumirla tal y como es. La Promesa Scout es la forma en que expresamos el acuerdo de llevar toda la ley scout a nuestra vida diaria, fuera de las reuniones de los findes o de las acampadas y campamentos. Al hacer la Promesa Scout, el joven reconoce que está familiarizado con la Ley Scout y hace un compromiso personal para hacer lo mejor para vivir de acuerdo con este código de vida.

A través de la Promesa, el joven acepta la invitación del Movimiento Scout por medio de una decisión voluntaria a aceptar la Ley Scout y asumir la responsabilidad de esa decisión a través de su compromiso y esfuerzo personal. La realización de la Promesa es el primer paso simbólico en el

proceso de auto educación. No implica que el joven deba haber demostrado ser un “perfecto” Scout. Es un punto de partida, no la línea de meta.

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

“Al hacer la Promesa delante de sus compañeros, el joven hace de su compromiso un acto público. Esto no sólo hace que el compromiso personal sea “oficial”, sino que también simboliza un compromiso social con los demás en el grupo. Por su presencia, los otros en el grupo demuestran que él o ella son aceptados como miembros.“

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

2.1.1. Ley Scout

1. El scout es digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El scout es útil y ayuda a los demás.
4. El scout es hermano de todos.
5. El scout es respetuoso.
6. El scout reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
7. El scout termina lo que empieza.
8. El scout afronta las dificultades con alegría.
9. El scout es austero y trabajador.
10. El scout es sano, sincero y honrado.

2.1.2. Promesa scout

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

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

2.1.3. Lema

¡Siempre listos para servir!

2.2. Educación por la acción

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

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

Para contribuir a que los jóvenes logren sus objetivos de progreso personal el Programa propone la realización de proyectos englobados bajo el término de Avanzada.

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

A través de estos proyectos adquieren experiencias significativas basadas en sus centros de interés, ya que es una relación personal de cada joven con la realidad. Estos proyectos han de ser generalmente de servicio y deben tener un impacto social.

Las fases que todo proyecto debe tener son:

1. **Primera Fase**: Identificar necesidades (Descubiertas y Desafíos)

Cuando se trata de desarrollar un proyecto de servicio, la primera fase es detectar alguna necesidad que les preocupe. Para ello deben estar siempre pendientes de lo que ocurre a su alrededor y saber recoger la información necesaria. Para el desarrollo de esta fase pueden recurrir a una serie de herramientas que les pueden ayudar: desde la observación directa hasta entrevistas con responsables de alguna ONG del barrio o pueblo, pasando por preguntar al resto del Grupo Scout o en el Ayuntamiento, por ejemplo. Deben investigar también cuáles son las causas de esa necesidad así como sus consecuencias y su posible conexión con alguna problemática global.

2. **Segunda Fase**: Planificar la Descubierta o el Desafío

Una vez decidido el proyecto que quieren desarrollar o identificada la necesidad para los proyectos de servicio, deben planificar su intervención. Esta planificación va a depender mucho de si se suman a un proyecto ya en marcha o emprenden uno desde cero. En cualquiera de los casos, les ayudará responder a las siguientes preguntas: ¿qué queremos hacer?, ¿por qué lo queremos hacer? y ¿cómo vamos a hacerlo? No deben olvidar nunca establecer un presupuesto. Esta fase, que les puede parecer complicada, tan sólo consiste en ordenar bien sus ideas en algún soporte físico o digital

teniendo en cuenta un concepto clave: la coherencia. Para ello la propuesta debe responder a algunos criterios:

- Que sea realizable. Deben ser conscientes de que a veces los proyectos más bonitos o más interesantes son demasiado complejos. Deben evaluar:
    - Que el tiempo disponible sea suficiente.
    - Que la exigencia de recursos económicos sea razonable.
    - Que esté dentro de la legalidad sin necesidad de grandes trámites burocráticos.
    - Que la seguridad para los participantes sea completa.
    - Que dispongan de las capacidades y habilidades necesarias para llevarlas a cabo, contando con la menor ayuda externa posible.
- Si se trata de una Descubierta que elijan una que tenga una finalidad que interese e importe a todos los que han de participar. o Valorar qué objetivos de progreso personal les puede aportar. Hacer una relación de esos objetivos para después evaluar el resultado. La elección debe estar condicionada por avanzar en ese camino: no repetir siempre lo mismo.
- Valorar el "impacto" exterior de su Descubierta o Desafío. o Valorar otros aprendizajes que les pueda aportar la elección de una u otra Descubierta o Desafío.
- Tienen que ser capaces de programar la Descubierta o el Desafío. Deben considerar:
    - Un plan de acción: prácticamente todas las Descubiertas y también muchos Desafíos se componen de una secuencia de acciones diversas. ¿Qué hay qué hacer para alcanzar el objetivo? Esto, lo otro, lo de más allá… En muchos casos
    - Deben tratar este tema con el agente externo con el que van a llevar a cabo su Descubierta o el Desafío. Seguramente les orientarán sobre cómo llevar a cabo las distintas acciones del plan.
    - Un cronograma: esto es una planificación en el tiempo de las acciones que se van a desarrollar en cada momento, desde el inicio hasta el final, incluyendo la revisión y si se prevé también la celebración. Deben tener especial atención al resto de actividades del equipo y de la Avanzada para no interferir en las otras planificaciones.
    - Disponer de los medios necesarios: pensar en todas las cosas que van a necesitar. Pensar si disponen de ellas o cómo conseguirlas. No conviene esperar al último momento para acordarse de que sin esto o aquello no pueden llevar la Descubierta.
- Desafío adelante. Asegurar la disponibilidad de medios desde la planificación.

3. **Tercera Fase**: Actuar

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

4. **Cuarta Fase**: Aprender y mejorar. Evaluar

Esta fase consiste principalmente en evaluar. Evaluar el proyecto, los resultados obtenidos, el grado de cumplimiento de los objetivos, a ellos mismos como equipo... intentando aprender lo máximo posible de todo lo que han hecho y proponiendo mejoras de futuro, para ellos mismos en una posible segunda fase o para otros que se puedan llegar a interesar por el proyecto desarrollado. Deben tener en cuenta que la evaluación no es tan sólo un cúmulo de impresiones y opiniones, una buena evaluación debe hacerse sobre cosas tangibles, sobre indicadores (Los elegimos previamente haciendo un consenso de aquello que nos parece mejor para poder valorar el desarrollo del objetivo. “si hemos llegado a la meta o no”) que se puedan medir.

La revisión debe hacerse con espíritu crítico, positivo y constructivo, valorando especialmente lo que ha salido bien, y extrayendo enseñanzas de lo que ha salido un poco peor. Deben ser optimistas, scouts auténticos. Para hacer una buena revisión deberían valorar:

- ¿Se cumplieron los objetivos?:
    - Ver si realmente han prestado el servicio que se habían propuesto, intentando valorar qué impacto ha producido. ¿Hemos sido una buena ayuda? ¿Han quedado contentos con nuestro servicio? ¿Nos están pidiendo que volvamos pronto? ¿Hay algunas personas que están ahora mejor que antes de nuestro servicio?
    - Hay que ver qué hemos aprendido en esta Descubierta o Desafío.
    - Evaluar el progreso personal de cada uno de los participantes ¿coincide con lo que habíamos pensado al principio?
- ¿Se hizo lo que estaba planificado?
    - ¿Se han llevado a cabo las acciones previstas?
    - ¿Se ha temporalizado correctamente la actividad?
    - Ver si se previeron todos los medios necesarios.
- Una visión conjunta:
    - Seguro que ha habido imprevistos: ¿hemos sido capaces de rectificar y superar las dificultades? Deben valorar también su capacidad de improvisación como algo positivo. Analizar por qué algo falló y cómo fueron capaces de solucionar el

problema. ¿Había soluciones mejores y se nos ocurrieron demasiado tarde? •¿Ha sido una Descubierta o Desafío gratificante? ¿Estamos satisfechos con lo que hemos hecho incluso si no ha ido todo lo bien qué pensábamos al principio?

- Es bueno además que vean la Descubierta o Desafío en su conjunto: hemos conocido a gente interesante, hemos descubierto un lugar que no conocíamos…hay mil detalles importantes en toda Descubierta o Desafío. Qué sean observadores y capaces de sacar conclusiones.

5. **Quinta Fase**: Contarle al mundo

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

6. **Sexta Fase**: Celebrar

Muchas Descubiertas o Desafíos merecen una celebración. A veces estarán deseando volver a ver a las personas con las que han estado colaborando: hacer una celebración conjunta es una buena idea. Otras veces lo querrán celebrar dentro del Equipo o de la Avanzada. Y ¿cómo celebrar? Vaya pregunta. Como ellos quieran, siempre expresando la alegría del éxito dentro de lo que su Promesa y la Ley les aconsejan… por lo demás, hacerlo lo más festiva y participativa que puedan. Y no deben

olvidar a Dios en las celebraciones: algo tiene que ver en las actividades. Darle gracias por sus éxitos y pedirle ayuda para no repetir los errores. Contar con Él también.

Los proyectos que realizan los pioneros se conocen como “Descubiertas “de Avanzada, las cuales son proyectos en los que los jóvenes realizan algún tipo de actividad de una envergadura algo mayor en comparación con los desafíos o las actividades diarias. Este proyecto debe tener un centro de interés común para todos ellos y podrá estar orientado a conocer nuevos lugares, a hacer actividades de aventura, etc., pero en las que no se pierde el carácter de servicio, ya que deben plantear algún tipo de actividad de este tipo a lo largo del proyecto. Realizarán un proyecto cada año y la duración no debe exceder de dos o tres meses desde la elección hasta la evaluación.

Por otro lado, a lo largo del curso se realizarán dinámicas u otras actividades de carácter reflexivo para que los chavales puedan encontrar y trabajar los diferentes desafíos, los cuales son herramientas que propone el Programa de Jóvenes para el desarrollo personal de los jóvenes.

- Desafío del ámbito vocacional profesional (nudo plano)
- Desafío del ámbito de la comunidad (nudo ocho)
- Desafío del ámbito de la ciudadanía (vuelta de escota)
- Desafío del ámbito de la espiritualidad (nudo pescador)

2.3. Vida en pequeño grupo

En el Método Scout es muy importante el pequeño grupo para alcanzar los objetivos. El Programa se

concibe desde la idea de que el pequeño grupo es un grupo de amigos, o al menos gente muy afín, capaz de organizarse y poner voluntad y responsabilidad en sus proyectos. La confianza de unos en otros dentro del pequeño grupo es fundamental en el Programa.

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

Estos Equipos son naturales e históricos. El pionero, cuando se incorpora de forma natural lo hace a un pequeño grupo con el que se siente identificado, y en el que encuentra afinidad con sus ideas y forma de ser. Los Equipos en principio se mantienen a lo largo de las generaciones, siendo los jóvenes los que pasan por ellos, normalmente permaneciendo en el mismo Equipo durante los tres años de su etapa.

Un grupo de jóvenes, si lo desea puede también formar su propio Equipo.

También puede darse el caso de que se disuelva un Equipo, por ejemplo si no hubiera nuevas incorporaciones de jóvenes en ese Equipo, o por cualquier otro motivo.

La unión de varios Equipos forma la unidad, denominada “Avanzada de Pioneros”. Lo recomendable es que cada Unidad de Pioneros esté formada por entre dos y cinco Equipos. Se debe entender que la Avanzada es una agregación de equipos con fines comunes que se proponen y discuten al principio de cada Ronda Solar, por lo que se constituye cada año.

2.3.1. Cargos

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

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

  El Guía de Equipo debe acompañar a los más jóvenes en su trayecto hacia la Promesa y a la consecución de sus objetivos. Además es alguien dispuesto a echar una mano a cualquiera que lo necesite. Cuidará de que las relaciones dentro del Equipo sean buenas, y será el motivador principal cuando las fuerzas flaqueen. Todos en el Equipo pueden confiar en él.

- **Subguía de Equipo:** Su misión principal es echar un cable al Guía de Equipo. Se debe encargar de muchas de las tareas de coordinación del Equipo, en general las más sencillas, con las que irá desarrollando sus facultades de liderazgo.

  Debe trabajar siempre muy unido al Guía de Equipo para que el Equipo esté siempre a tope.

El Subguía de Equipo debería ser, siempre que se pueda, un pionero de segundo año, de tal manera que cuando los pioneros de tercer año dejen la Avanzada en el tercer trimestre, en el caso de que la dejen, el Subguía tome el relevo del Guía.

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

    - Información de funcionamiento: Tanto a nivel de Equipo como a nivel de Avanzada, los secretarios deben tomar nota de todos los detalles de preparación de cualquier actividad y transmitirla adecuadamente a quien sea necesario. De forma general los Guías y Subguías de Equipo deben disponer de toda la información posible.

    - Información "histórica". El Libro del Equipo llamado "CUADERNO DE BITÁCORA" debe recoger información de las actividades más notables del Equipo. Las revisiones importantes también deben figurar en este libro.

      El Secretario es el encargado de que todo lo importante que acontece en el Equipo esté registrado para las generaciones futuras. Siempre serán una inspiración para los que vengan detrás. El Cuaderno de Bitácora puede ser un documento físico, pero también puede ser un blog online o una página web privada en la que escribáis toda esta información.

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

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

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

- **Material**: Cada Equipo dispone del material necesario para llevar a cabo sus actividades (su tienda, su equipo de cocina, de instalaciones, herramientas, etc.) El encargado del material debe tener todo el equipo común siempre preparado para ser utilizado.

  Además debe cuidar de que no se pierda o estropee por un uso inadecuado. También conocerá el material fungible para cada una de las actividades y se encargará de conseguirlo para que esté a disposición del Equipo en el momento que se necesite.

- **Otros Cargos**: Cada Equipo puede además organizarse con otros cargos que le parezcan interesantes. Eso queda a la elección y al criterio de cada Equipo.

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

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

2.4. Acompañamiento adulto

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

Como en el escultismo en general, el acompañamiento del pionero debe ser personal. La presencia del Responsable debe limitarse a las actividades en las que es necesario, Desafíos y supervisión de la descubierta de avanzada.

El Responsable deberá mantener contacto con los demás actores educativos de la vida del pionero, para compartir y facilitar su proceso educativo de forma integrada (profesores, padres, catequista, etc). Se estima una proporción adecuada de un responsable por cada 7-9 pioneros, siempre con un mínimo de dos.

2.5. Progreso personal

1ª Etapa, Trabajo: Soltando Amarras (Primer año):

Se trata de la primera fase de integración, en la que el pionero debe conocer los diferentes Equipos, con sus integrantes y sus inquietudes, para valorar en qué Equipo encajaría mejor, tanto por lo que pueda aportar al Equipo como por lo que le pueda aportar a él mismo en su progreso.

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

2ª Etapa, de Compromiso: Travesía (Segundo año):

Esta etapa comienza después de conocer la Ley Scout y la Carta Pionera. El joven alcanzará algunos de los objetivos de progreso personal a través de las actividades scout, de sus proyectos, de su propia vida, pero habrá otros objetivos que deberá marcarse expresamente para poder alcanzarlos. A estos objetivos que el pionero se marca en base a la Ley Scout y a la Carta Pionera les llamamos “Metas”. Las Metas estarán adaptadas a su realidad. Serán unas Metas que debe revisar periódicamente, tanto de forma individual, como con ayuda de su Guía, su Equipo, y el acompañamiento adulto, fundamental en este momento. Una ayuda que tendrá el pionero para no perderse en la consecución de sus Metas durante la travesía son las Balizas, pequeñas acciones que el pionero se irá proponiendo que le ayudarán a lograr poco a poco esas Metas e igualmente le serán de ayuda a la hora de su autoevaluación.

Además, tendrá que evaluar junto al resto del Equipo el paso por las Balizas de forma más concreta, y el grado de cumplimiento de los objetivos marcados al comienzo de la segunda etapa, para valorar si el camino seguido es el correcto. Esta revisión deberá realizarse trimestralmente en los Consejos de Equipo. En ellos se favorecerá la ayuda entre todos sus componentes al dar la oportunidad de intercambiar dudas surgidas en el paso por las Balizas. También podrán aportar ideas unos y otros para el logro de las Metas de todos los miembros del Equipo.

Por último, y sin ser por ello menos importante, debe tenerse muy presente a la hora de la evaluación de los objetivos de progreso personal la actividad cotidiana del pionero. Debemos recordar que el tránsito por los objetivos se lleva a cabo no sólo en la actividad scout, pudiendo verse en el día a día del pionero grandes avances realizados sin la necesidad de una planificación previa.

3ª Etapa, de Animación: Tierra a la vista (Tercer año):

Evaluación y transición hacia la Rama Ruta.

En esta última etapa además de actuar como referente para su Equipo y su Avanzada y seguir participando activamente en la Rama los que así lo decidan, el pionero deberá tener varios contactos con la Rama Ruta.

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

2.5.1 Desafíos personales (Progreso individual)

Se trata de la primera ocasión en el que el joven se plantea realizar acciones de servicio de forma individual, siendo éste el gran cambio con respecto a las Ramas anteriores. A lo largo de la Segunda Etapa los jóvenes manifestarán distintas inquietudes relacionadas generalmente con alguno de los siguientes ámbitos: de la vocación profesional, de la ciudadanía, de la comunidad y de la espiritualidad. Abordarán dichas inquietudes (una de cada ámbito) a través de los proyectos individuales que ellos mismos se propongan. Se estima que estos proyectos sean de corta duración aproximadamente 15-20 horas como máximo. Podrán realizarlos en el orden que estimen oportuno, dependiendo principalmente de cómo se planteen abordar dichas inquietudes. Al comenzar cada Desafío lo simbolizan con la insignia del nudo correspondiente. A continuación se describen los cuatro desafíos propuestos:

Desafío del ámbito vocacional profesional (nudo plano): Proponemos que el joven realice alguna labor de servicio en aquello que le guste o crea que puede llegar a gustarle a nivel profesional. Está en una etapa de grandes decisiones en este campo para su vida y seguramente ya tenga algunas ideas sobre el camino que quiere tomar a nivel profesional. Le proponemos que reflexione sobre ello y se plantee trabajar realmente en eso que le gusta. Puede buscar con ayuda de los adultos un luga en el que pueda prestar un servicio relacionado con su inquietud profesional.

Por ejemplo: Preparación de un taller de primeros auxilios para personas mayores de la parroquia en la que está el grupo. (Preparación previa, organización y desarrollo del taller).



Desafío del ámbito de la comunidad (nudo ocho): Todo el día estamos rodeados de gente: familia, compañeros, amigos… Cada día más, el joven va a darse cuenta de que hay unos ambientes que le gustan más que otros, donde se siente más cómodo… le proponemos que en alguno de esos ambientes sea capaz de plantearse una descubierta de servicio. ¿Qué puede hacer en su casa para echar una mano? ¿Puede ayudar a un amigo?

Por ejemplo: apoyar en sus estudios a un compañero que tiene dificultad con una asignatura, dedicar unas horas a la semana a pasear con el abuelo…



Desafío del ámbito de la ciudadanía (vuelta de escota): Es un momento de la vida en el que comienza a fijarse con más detalle e interés en los problemas que suceden en ambientes alejados de su entorno, y se preocupa por aquellas situaciones que puede considerar injustas del mundo en general. A pequeña escala esta es la gran oportunidad de dar ese paso adelante para colaborar en alguna organización o asociación de carácter social.

Por ejemplo: mostrar el estado en el que se encuentra su barrio. Para ello realizaría un "raid fotográfico" en el que destaque todas aquellas cosas que se podrían mejorar. Esto lo expondría en un pequeño documento que entregará en la asociación de vecinos del barrio.



Desafío del ámbito de la espiritualidad (nudo pescador): Sabemos que en este momento el joven puede estar lleno de dudas acerca de sus creencias ("¿realmente sus creencias vienen por su propia convicción o son lo que le han inculcado en su familia?", "¿conoce realmente los valores que le quiere

mostrar el Evangelio?"). Éste es un buen momento para que reflexione acerca de todo esto, y gracias a esta reflexión también puede ayudar a sus compañeros. Igualmente, debe conocer la comunidad cristiana a la que pertenece el grupo, y aprovechar la oportunidad de colaborar con ella y conocer de primera mano la labor que desarrolla.

Por ejemplo: Colaborar con el consiliario del grupo a ordenar la biblioteca de la parroquia durante varias tardes. En esos momentos aprovechará para ganar confianza con él y preguntarle todas las dudas que tenga relacionadas con la fe.



2.6. Vida en la naturaleza

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

Se recomienda hacer el mayor número de actividades, reuniones, ceremonias, salidas, acampadas y campamentos en la naturaleza. Ya que la utilización de este elemento metodológico facilitará la consecución de objetivos. La vida en la naturaleza es un elemento del método que debe estar muy presente.

2.7. Marco simbólico

2.7.1. Breve explicación

La Travesía: llegados a Finisterre, un buen pionero, como cualquier joven con inquietudes, siente una enorme curiosidad frente a un horizonte desconocido que divide la tierra, el mar y el cielo.

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

Debido a las edades que comprende esta Rama, el marco simbólico en Pioneros no es un marco rígido ni estricto, dejando así libertad a cada Avanzada, de tomar una decisión sobre el referente simbólico relacionado con el viaje, el descubrimiento, la navegación, etc. puede ser por ejemplo un personaje histórico el que le ayude a encontrar el camino.

Cada vez que se constituye la Avanzada se decide si seguir con las referencias simbólicas anteriores, si se cambian o si se prescinde de ellas.

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

2.7.2. Patrón

El Patrón de los Pioneros es San Pedro que se celebra el 29 de junio. Como gran pionero de la Iglesia, Jesús escogió a este hombre para fundar su Iglesia. Y él inició esa Iglesia en tiempos de persecución, cuando ser cristiano no sólo estaba mal visto si no que era incluso un delito que se pagaba con la vida. Pedro, en ese mundo hostil, fue capaz de iniciar un camino que 2000 años después sigue vivo.

2.8. Actividades

Reuniones individuales con el responsable:

El acompañamiento adulto es fundamental en esta rama debiendo tener extrema precaución en no asumir el papel protagonista pero a la vez ser un punto de apoyo para el joven y llevar un buen seguimiento de su progreso personal.

Actividad individual:

El progreso personal que experimenta el joven no sólo se desarrolla durante el tiempo scout, sino que también con su familia, amigos, en el instituto, en su comunidad cristiana…

Reuniones de Equipo:

Las reuniones de Equipo han de servir para preparar, llevar a cabo, o revisar las actividades de Equipo y para crear momentos de diversión y realizar juegos.

Reuniones de Avanzada:

Estas reuniones deben estar coordinadas con la actividad del Grupo, procurando que sean en los locales y a los horarios en que se encuentran las otras Unidades a no ser que el Grupo decida hacerlo de otra manera. Las reuniones de Avanzada han de servir para preparar, llevar a cabo, o revisar las actividades de la Avanzada: campamentos, Descubierta de Avanzada, acampadas de Rama, San Jorge, promesas, etc. y para crear momentos de diversión y realizar juegos. También es posible que haya actividades de todo el Grupo, en cuyo caso la propia Avanzada deberá decidir de qué forma y con qué intensidad participa. Los pioneros también pueden plantear reuniones que tengan un tiempo dedicado al desarrollo de actividades de la Avanzada, ya sean las anteriormente descritas o sencillamente momentos de distensión, junto con otro espacio de tiempo dedicado a las actividades propias de los Equipos.

Salida/Acampada de Pioneros:

Mínimo 1 al trimestre siempre que sea viable. Es posible que en el tercer trimestre dependiendo de las características del Equipo no haya tiempo. Son una gran ayuda para llevar a cabo muchas de las actividades que se le plantean al Equipo. Dentro de las acampadas se consideran también las formaciones de pioneros y el San Jorge.

Campamento de Navidad:

Campamento con una duración aproximada de cuatro o cinco días a realizar en el mes de diciembre. Se lleva a cabo junto al resto de Ramas para celebrar la Navidad.

Campamento de Semana Santa:

Campamento de Unidad, con una duración recomendada de cuatro o cinco días en Semana Santa.

Campamento de verano:

Campamento de Unidad con una duración de 15 días. Los objetivos del campamento de verano son muy abiertos, guardando la condición de que deben estar encaminados a la consecución de los objetivos de progreso personal. Es importante que el campamento tenga algún componente de aventura.

Consejo de Guías y Subguías:

Mínimo una reunión al trimestre. Se debe revisar el funcionamiento general de la Avanzada. Realizando propuestas de mejora que los Guías y Subguías trasladarán a su Equipo.

Consejo de Avanzada:

Debe realizarse al menos una reunión al trimestre en la cual participa toda la Avanzada. Es el momento en el que los miembros de la Avanzada comentan cuestiones importantes que puedan ocurrir en la misma sin necesidad de llevarlo al Consejo de Guías. Se puede aprovechar una acampada de Avanzada para la realización del Consejo.

Extrajobs:

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

3. Objetivos educativos

- *FÍSICO*:

Enfocarse en hábitos saludables relacionados con la comida y el movimiento.

Cultivar el disfrute de una vida activa y variada.

- *AFECTIVO:*

Promover la paciencia, el cariño y la comunicación abierta dentro de la rama, encontrando momentos a lo largo de la ronda en los que poder expresar nuestros sentires con nosotros mismos y para con los otros pioneros.

- *SOCIAL:*

Aprender a iniciar, desarrollar y aplicar actos serviciales con impacto en otros.

- *INTELECTUAL:*

Desarrollar un pensamiento crítico, creatividad y una habilidad resolutiva.

Fomentar un desarrollo intelectual independiente de la tecnología y la inteligencia artificial.

- *ESPIRITUAL*:

Invitar a la introspección: fortalecer la conexión con uno mismo y con la dimensión espiritual de la existencia.