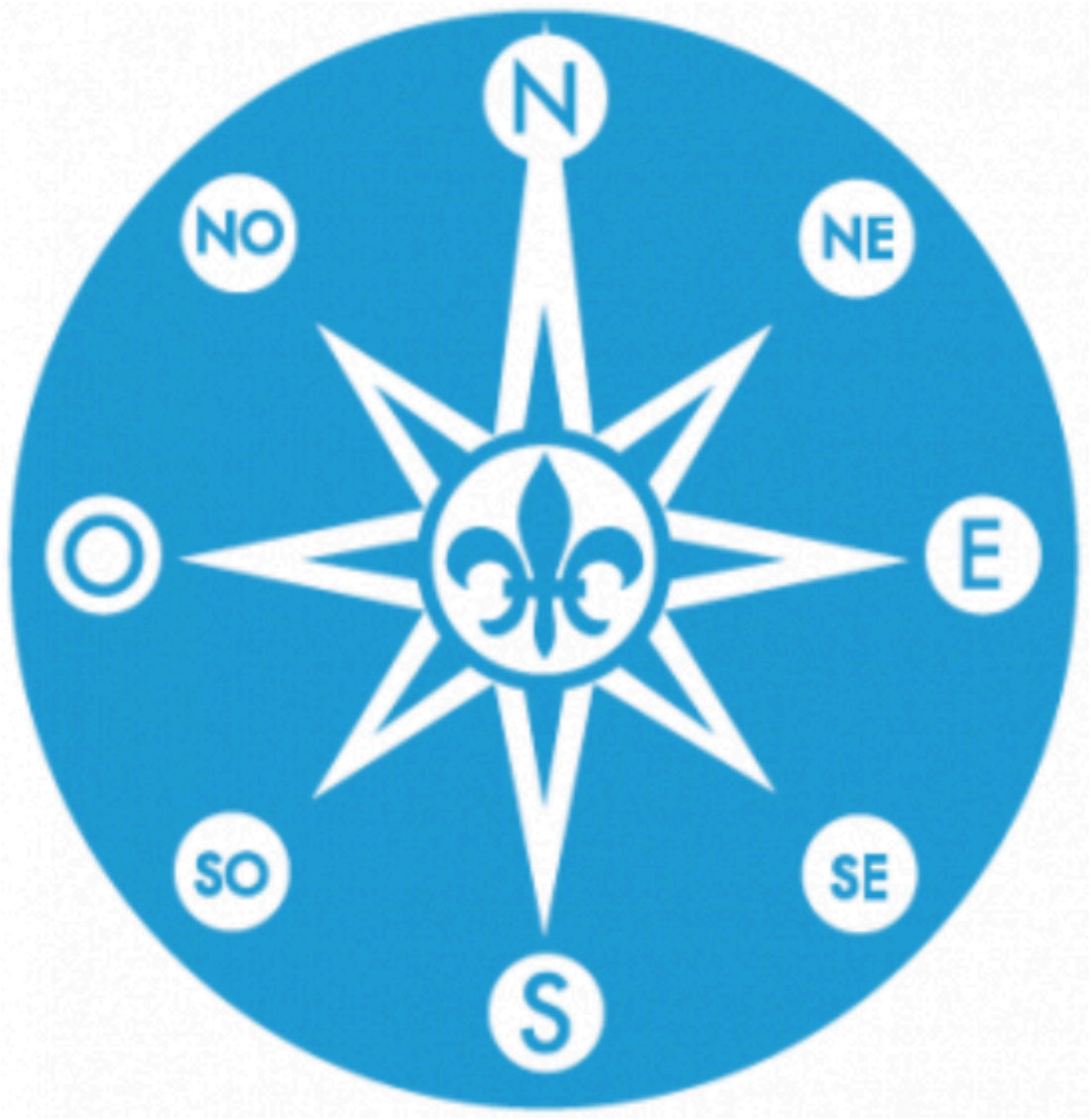


Metodología de Rangers

Tropa de Rohan

2026-2027

Grupo Scout Lince-San Gregorio

ÍNDICE

1. Presentación **3**

2. Introducción **3**

2.1. ¿Cómo es un explorador en esta etapa? **4**

3. Elementos del método **5**

LEY Y PROMESA 5

EDUCACIÓN POR LA ACCIÓN 6

VIDA EN PEQUEÑO GRUPO 9

ACOMPAÑAMIENTO ADULTO 10

PROGRESO PERSONAL 10

1. De Tropa 10

2. Individual 12

VIDA EN LA NATURALEZA 16

MARCO SIMBÓLICO 16

Visualización del progreso **16**

4. Objetivos Educativos **19**

5. Simbología **20**

6. Anexos **21**

1. Presentación

Somos los Caballeros Mágicos de la Tropa de Rohán 2026 - 2027 (Fran, Julia, Alba y Víctor). Esta metodología que os presentamos es la base del trabajo que seguimos con los chavales.

Vivimos en una sociedad en constante cambio, donde el progreso es la clave de las relaciones humanas. Este progreso tiene sus consecuencias, tanto positivas como negativas. En cuestión de ocio, a nuestros jóvenes se les presenta un espacio cada vez menos atractivo y poco adaptado a sus demandas, se observa cómo van perdiendo en autonomía y poder de decisión, al tiempo que decrecen las inquietudes. Es una etapa en la que quieren crecer antes de tiempo y así lo expresa su conducta.

Además, es una edad en la que tanto el cuerpo como la mente están en continua evolución y cambio, lo cual repercute en diversas areas de la vida cotidiana.

Todo esto es lo que nos lleva a plantearnos una metodología adaptada a las necesidades de los chavales, aplicada a actividades atrayentes y con una simbología capaz de involucrarles. Todo ello, teniendo en cuenta las áreas que pretende desarrollar el escultismo: desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, espiritual y del carácter.

El marco simbólico de la metodología son las partidas de exploración en el Medievo y sigue el modelo de organización basado en el sistema de patrullas que Baden Powell (B.P) puso en marcha en el verano de 1907 en Brownsea, con el primer campamento scout.

2. Introducción

La Rama de Exploradores comprende las edades de doce, trece y catorce años, que corresponden a los tres primeros cursos de enseñanza obligatoria (ESO) en el sistema educativo formal actual.

Para poder trabajar el programa de Exploradores es importante comprender el momento del desarrollo evolutivo del que parten los jovenes y conocer los cambios que experimentan durante la etapa para poder adecuar el trabajo que se hace y fomentar al máximo su desarrollo personal.

Los objetivos educativos planteados en el programa se han definido teniendo en cuenta su desarrollo evolutivo.

Eres un Ranger, un Ranger de la Tropa de Rohan. Casi sin darte cuenta, estás metido de lleno en el mundo del Escultismo, ese mundo maravilloso que Baden Powell, supo crear.
Cuando B.P. pensó en el Escultismo, pensó en gente como tú, en chavales como tú que podían hacer algo por este mundo en el que vivimos.
Así nació el escultismo, emprendido por millones de chavales de todo el mundo. Tú ya estás en ese camino, ya has empezado el gran viaje.
Ahora, formas parte de una gran familia, la de los Scouts; pero, también de una familia más pequeña: tu Grupo, tu Tropa, tu Patrulla.
Habrá veces que tendrás que olvidarte de lo que quieres hacer para pensar en lo que toda la Tropa

quiere. La Tropa la formamos todas, y así, los intereses de todas serán también tus propios intereses. Sabrás escuchar a las demás, respetarlas, y aceptarlas tal y como son, porque la Tropa también lo hará por ti.

"El Espíritu Scout es la manera de vivir con éxito nuestra vida"
(Baden Powell)

2.1. ¿Cómo es un explorador en esta etapa?

La preadolescencia se suele considerar como la **etapa del crecimiento en la que se pasa de la niñez a la adolescencia**. La duración de esta fase del desarrollo humano se sitúa entre los diez y los trece años, aunque depende en gran medida del sexo; en las mujeres se suele dar entre los diez y los doce años y en los hombres entre los doce y los catorce.

Durante esta etapa, se experimentan importantes **cambios físicos y psicológicos** que a su vez transforman la biología y las relaciones sociales de los jóvenes.

Cambios físicos

El cuerpo de un preadolescente ya no es el de un niño, pero tampoco experimenta los mismos cambios ni llega al nivel de desarrollo que el de un adolescente. Normalmente, **en estas edades, las niñas están físicamente más desarrolladas que los niños**, por lo que es más normal apreciar cambios en las mujeres que en los hombres. Este desarrollo responde a la necesidad de adquirir las características físicas y sexuales de una persona adulta, aunque los cambios sexuales más significativos se suelen apreciar con más intensidad durante la adolescencia.

Cambios psicológicos y sociales

Además de las transformaciones físicas relacionadas con la actividad hormonal y el desarrollo natural, la preadolescencia es la etapa donde se produce el desarrollo intelectual que hace evolucionar de la infancia a la dolescencia; debido a esto, es muy natural encontrarse contradicciones y comportamientos derivados del choque entre el infantilismo del niño y los inicios del pensamiento maduro del adolescente que evolucionarán posteriormente hacia el pensamiento adulto. Los cambios psicológicos y sociales más significativos son los siguientes:

- La capacidad cognitiva y la percepción del tiempo varían. Durante la infancia, el niño es incapaz de percibir en la mayoría de las ocasiones las consecuencias que producirán sus actos en un futuro. En la preadolescencia comienza a preocuparse y a medir las posibles consecuencias de sus acciones. Esto representa uno de los primeros indicios del pensamiento maduro.

- Adquiere una identidad y una imagen sobre sí mismo. Comienza a querer autodefinirse dentro de su entorno, a obtener un rol propio, lo que provoca que empiece a preocuparse por crear y cultivar una imagen ante los demás a la vez que refuerza esa imagen sobre sí mismo. El desarrollo de esta imagen hace que el preadolescente sea más vulnerable ante las frustraciones que pueden producir el cumplimiento de las autoexpectativas (sobre su cuerpo, su higiene, sus hábitos, etcétera).

- Cambia la percepción y la forma de relacionarse con los demás. No sólo va a experimentar

un deseo de mayor independencia y un desarraigo del núcleo familiar en pro de amistades y otros entornos (actividades deportivas, profesores, etcétera), sino que comenzará a ver el lado humano y más imperfecto de las figuras de autoridad, dejará de idolatrar a estas figuras y comenzará a cuestionarse sobre la autoridad de las mismas. Además, el cambio en las relaciones sociales del preadolescente provoca la necesidad de integrarse en grupos y círculos, lo que también acarrea una debilidad mayor ante la presión social a la hora de adquirir determinados hábitos perjudiciales, como el consumo de alcohol y drogas.

- Los cambios en el cuerpo también producen cambios en la mente. No sólo va a experimentar un desarrollo inicial de la sexualidad, sino que los cambios biológicos motivarán la aparición de miedos e inseguridades (acné, menstruación, etc)

3. Elementos del método

LEY Y PROMESA

En Exploradores el elemento Ley viene representado por los **Principios del Explorador**, adaptación de la Ley Scout a su edad.

- El Explorador cree en Dios y le es fiel
- El Explorador construye un mundo mejor y es un buen ciudadano
- El Explorador aprende saliendo a descubrir el mundo que le rodea

Estos Principios están acompañados de **tres virtudes**:

- Lealtad
- Abnegación
- Pureza

El Explorador debe conocer y asumir los Principios y Virtudes antes de pasar a realizar su Promesa, que en esta etapa viene representada por la firma de la **Carta de Exploración**.

La Firma de la Carta de Exploración ha de ser un compromiso público, delante de su patrulla y asumido por el Explorador.

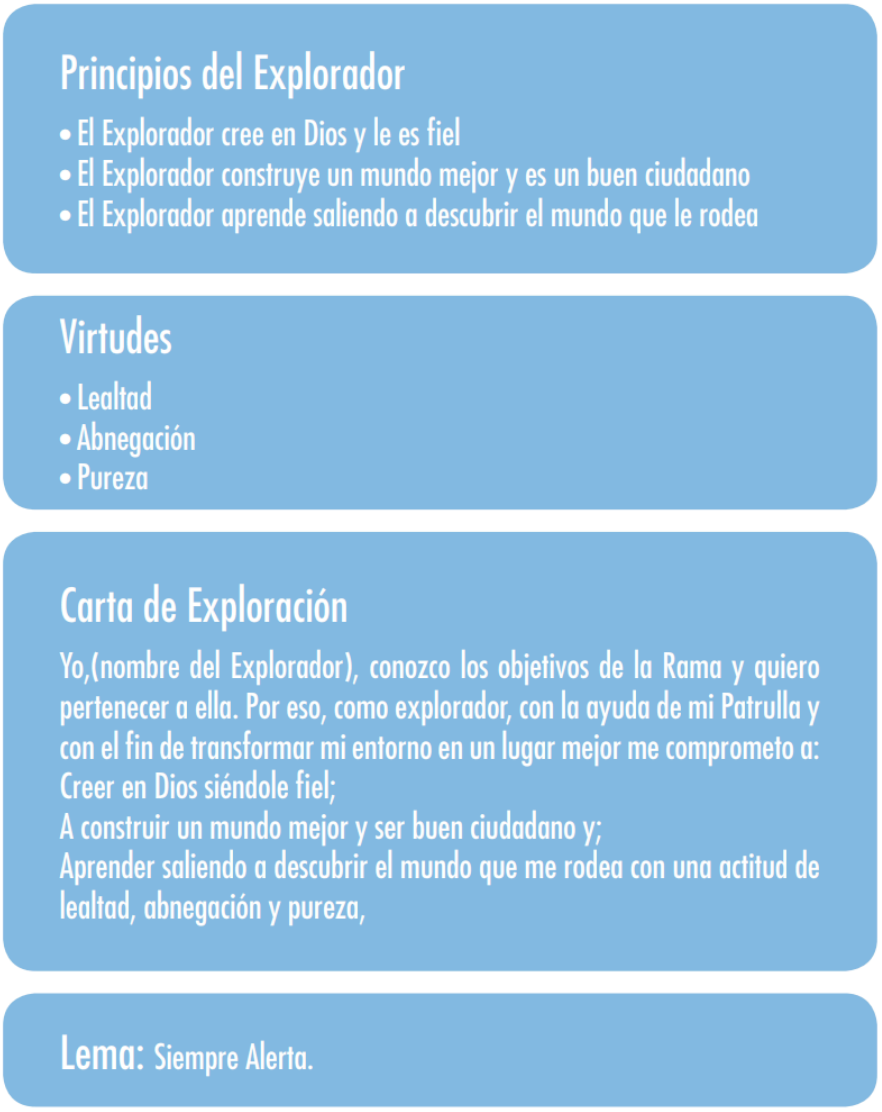
“Yo, (nombre del Explorador), conozco los objetivos de la Rama y quiero pertenecer a ella. Por eso, como explorador, con la ayuda de mi Patrulla y con el fin de transformar mi entorno en un lugar mejor me comprometo a:
Creer en Dios siéndole fiel; A construir un mundo mejor y ser buen ciudadano y; Aprender saliendo a descubrir el mundo que me rodea con una actitud de lealtad, abnegación y pureza.”

La ceremonia de la Firma de la Carta de Exploración será creada por los Caballeros Mágicos y se mantendrá a lo largo de los años.

Lema: Siempre alerta.

La Ley y la Promesa hacen del Escultismo un movimiento de niños, niñas y jóvenes, donde cada uno

es realmente protagonista. Con la adhesión consciente al proyecto scout el niño, niña o joven deja de ser objeto de una educación y se convierte en un artesano de su propio desarrollo, empezando a trabajar desde esta etapa la Promesa Scout y su significado.



EDUCACIÓN POR LA ACCIÓN

La educación por la acción en Exploradores tiene como referencia cualquier momento de la vida del joven, siendo de especial relevancia toda la actividad que realiza dentro del tiempo scout. Cualquiera de sus actividades (desde el compromiso a una salida o a un juego en los locales) tienen como objetivo ayudar al joven a desarrollar su progreso personal.

En todas las actividades el joven es el protagonista, y las actividades parten de la iniciativa propia, del Pequeño Grupo o de la Unidad. Los responsables proponen actividades para profundizar en temas concretos basados en los intereses, necesidades e inquietudes de los chavales. Se consideran algunas actividades programadas, las cuales deben en cualquier caso tener un contenido, una estructura y un objetivo que resulte de interés para los jóvenes (Promesas, campamentos de verano, etc.). Algunas de ellas pueden generarse a partir de proyectos, a pesar de estar referenciadas en el programa. El

programa deja abiertos los modelos para algunas de estas actividades (campamentos de verano, salidas definidas, etc.).

Por las características del programa tienen especial relevancia las actividades enmarcadas en proyectos concretos, tanto por su estructura, como por la más fácil visualización de los objetivos.

Los proyectos de patrulla son aquellos en los que los miembros de la Patrulla deciden explorar sobre un tema que les interese; en ocasiones hacemos algún proyecto de patrulla en durante la Aventura
En este proyecto, los exploradores pasarán por todas las fases de proyecto:



Organizando responsabilidades en base a cargos, salidas, actividades, etc.

Se pueden trabajar diferentes proyectos cortos siguiendo este esquema. Todos los años el mayor proyecto realizado por la Tropa es la Aventura, proyecto que nace de una acción social a raíz de las necesidades del entorno identificadas por los chavales.

- **LA AVENTURA**: Son proyectos de tropa, de extensión corta (dos o tres fines de semana). Los Exploradores deciden hacer una acción de servicio en su comunidad (proyecto de acción social o de acción en la naturaleza). Las fases de una Aventura son:

    1. **Identificar la necesidad**: cuando se trata de desarrollar un proyecto de servicio, la primera fase es detectar alguna necesidad que preocupe. Para ello hay estar siempre pendientes de lo que ocurre alrededor y saber recoger la información necesaria. Las ideas de posibles Aventuras.

    2. **Planificar la actuación**: una vez elegida la Aventura en la Asamblea de Exploradores que se quiere realizar se tiene que preparar y planificar, les ayudará responder a las siguientes preguntas: ¿qué queremos hacer?, ¿por qué lo queremos hacer? y ¿cómo vamos a hacerlo? Para ello se establecerán distintos comités donde prepararán en detalle la Aventura (actividad, objetivos, programación, presupuesto,...) Hay que tomar en consideración los distintos cargos pues puede ser muy efectivo crear comités de cargos para determinadas cosas como el presupuesto (recaudadores), la comida (fogoneros), etc. 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:
        I. Que sea realizable. Deben ser conscientes de que a veces los proyectos más bonitos o más interesantes son demasiado complejos.
        II. 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.

3. **Actuar**: esta fase consiste en llevar a cabo todo lo planificado. Se hará en Unidad y para ello debe dedicarse uno o dos días si se hace en una acampada.

4. **Aprender y mejorar**: para valorar lo que han hecho y si han cumplido los objetivos que se han propuesto, se lleva a cabo una evaluación de todo el trabajo, primero en Consejo de Patrulla y después en Asamblea de Exploradores. La revisión debe hacerse con espíritu crítico positivo, valorando especialmente lo que ha salido bien, y extrayendo enseñanzas de lo que ha salido un poco peor. 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 Aventura.
        - 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 Aventura 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 Aventura en su conjunto: hemos conocido a gente interesante, hemos descubierto un lugar que no conocíamos… Hay mil detalles importantes en toda Aventura. Qué sean observadores y capaces de sacar conclusiones.

5. **Contarle al Mundo**: La Aventura realizada puede servir de inspiración a otros exploradores, para mejorar la experiencia vivida, para crear sinergias con otros, o para mostrarle a todo el mundo lo que los scouts son capaces de hacer. Se deben buscar formatos, canales o algún soporte para comunicar lo que se ha hecho y lo que se ha conseguido, incluyendo de igual modo, las propuestas de futuro.

6. **Celebrar**: todos juntos celebrarán que han realizado la Aventura, que se han

divertido y que han aprendido con ella. Lo pueden hacer de alguna forma especial, con una actividad, una pequeña merienda, o de la mejor forma que se os ocurra, incluyendo a Dios en la misma dándole las gracias por los éxitos y pidiéndole ayuda para no repetir los errore

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.

Dentro de la rama de Rangers la vida en pequeños grupos se trabaja en Patrullas conformadas entre 6 y 8 chavales de distinto género y edades. En la Tropa de Rohan las patrullas son históricas (los 3 años que pases en la rama de rangers estarás en la misma patrulla salvo casos excepcionales), el número de patrullas dependerá del número de chavales en la tropa.

Las responsabilidades están repartidas en cargos, asumiendo el Ranger cada año un nuevo cargo de mayor responsabilidad.

- Paladín (3°Etapa): Es el coordinador de la Patrulla. Su responsabilidad principal es el buen funcionamiento de la Patrulla y el seguimiento del funcionamiento de los cargos. Transmite sus habilidades y conocimiento a los demás ayudando a todos a dar lo mejor de sí mismos.
- Druida (2°/3°Etapa): Es el coordinador de la Patrulla junto al Paladín. Conoce las tradiciones de la Patrulla y es guardián de sus secretos. Transmite la historia de la Patrulla a los demás miembros.
- Cronista (2°/3°Etapa): Es el responsable de toda la documentación de la Patrulla. Se preocupa por el archivo escrito y coordina junto al reportero la comunicación de la Patrulla mediante el Libro de Oro de la Tropa.
- Recaudador (2°/3°Etapa): Es el encargado de organizar y recaudar las cuotas del resto de la patrulla, encargándose también de llevar al día la lista de pagos e impagos en cada reunión.
- Intendente (1°/2°Etapa): Es el encargado de organizar el material que la patrulla necesite en cada actividad, así como organizar la recogida del mismo dejando ordenada la sala de material del grupo.
- Fogonero (1°/2°Etapa): Este Ranger se encargará de organizar las comidas en la acampada, ya sea organizando el menú u organizando una actividad de cocina, con ayuda y supervisión del Kraal.
- Reportero (1°/2°Etapa): Este Ranger será el encargado de escribir y llevar al día el libro de oro. Siendo el encargado, junto al intendente de llevar este a las acampadas, campamentos y el resto de las salidas.
- Escriba (1°/2°Etapa): Este Ranger será el encargado de escribir y llevar al día el libro de oro.

Siendo el encargado, junto al intendente de llevar este a las acampadas, campamentos y el resto de las salidas. UTILIZAR SI NO HAY MUCHOS CHAVALES EN VEZ DE reportero Y DE cronista

- Botiquín (1°/2°Etapa): Es el encargado de custodiar, organizar y mantener al día el botiquín de la Patrulla, revisando antes de cada salida o campamento que el material esté en buen estado y no haya elementos caducados. Conoce las nociones básicas de primeros auxilios y comunica al Kraal cualquier necesidad de reposición o atención especial. UTILIZAR SI ESO

Los cargos son una de las grandes herramientas que dan sentido a la unidad. Además de ser una responsabilidad individual, es un eslabón que liga las Patrullas entre sí, generando una relación de cada joven con otros jóvenes de la Tropa fuera de su Patrulla.

ACOMPAÑAMIENTO ADULTO

En Exploradores, se hace un acompañamiento no directivo (como espectador activo). El adulto ayuda a cohesionar las ideas y proyectos de las Patrullas y de la Tropa.

Una de las principales funciones del adulto es el acompañamiento al progreso personal de los jóvenes. Se hará mediante observación y seguimiento individual, trimestralmente, o cuando situaciones especiales lo aconsejen, de forma natural, apoyando y animando al joven en su desarrollo y aconsejando sobre los puntos a mejorar, las formas de alcanzar sus objetivos.

Perfil del responsable

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

PROGRESO PERSONAL

1. De Tropa

El progreso de Tropa está constituido en dos partes:

1. Día tras día se irán realizando actividades específicas según las necesidades de la Tropa, para trabajarlas y hacer que la Tropa evolucione. Incluiremos las carencias más notables en todas las actividades para conseguir una mayor implicación de cada chaval haciendo que progrese individualmente para que así, pueda progresar la rama al conjunto.

   Con esto pretendemos que la Tropa interiorice valores tales como el respeto, el compañerismo, la tolerancia…

2. Los Rumbos, un medio sencillo para que poco a poco lleguemos a ser Scouts.

   Son una parte importante de la metodología Ranger, durante el curso se completarán todos con el fin de trabajar cada una de las áreas que abarca, ya que creemos que son fundamentales para vivir de una manera sana y en sociedad.

   Los Rumbos, incluyendo el Rumbo Sur (propio de la etapa de Descubrimiento) y el Norte (propio de la etapa de Orientación) se simbolizan con un viento y un lema relacionado con los objetivos del rumbo.

   - **Rumbo Sur (Viento Mediodía):** Descubre Exploradores.
     - Integrarse en una Patrulla.
     - Conocer la Rama y lo que se espera de él/ella.
     - Firmar la Carta de Exploración.

   El lema asociado a este Rumbo es “Descubre Exploradores”

Rumbos laterales: Se propone al explorador/a alcanzar tres de los objetivos finales con su labor en la Aventura, el cumplimiento de su cargo y todas las actividades que realice dentro y fuera de la actividad scout.

1. En relación con uno mismo:

   - **Rumbo Sureste (Viento Siroco):** Descubro quien soy.
     - Conozco y acepto mi cuerpo, y me esfuerzo por cuidarlo.
     - Identifico, controlo y expreso mis emociones con naturalidad.
     - Soy consciente qué es lo que me motiva y me interesa, y me planteo en qué quiero profundizar.
   - **Rumbo Noroeste(Viento Mistral):** Demuestro lo que valgo.
     - Aporto soluciones creativas y mi opinión a los problemas del día a día.
     - Soy parte activa de los grupos a los que pertenezco.
     - Descubro que Dios está a mi lado en las cosas que hago cada día y actúo en consecuencia.

2. En relación con los demás:

   - **Rumbo Este (Viento Levante):** Respeto a los demás.
     - Respeto las diferencias de los demás.
     - Participo aportando mi punto de vista de manera crítica y respetando las opiniones

de los demás.

- Soy respetuoso, leal y sincero en mis relaciones con los demás.

- **Rumbo Oeste (Viento Poniente):** Conozco mi entorno.
  - Conozco las razones por las que estoy de acuerdo con los grupos a los que pertenezco y tengo criterio para decidir qué está bien y qué está mal.
  - Soy capaz de ver qué cosas se pueden mejorar en mi entorno y hago lo que esté en mis manos para conseguirlo.
  - Conozco las semejanzas y diferencias de mi religión con otras religiones y creencias, y las respeto.

3. En relación con Dios:

- **Rumbo Noreste (Viento Gregal):** Tengo a Jesús presente.
  - Me encuentro con Jesús a través de la oración.
  - Como Jesús, estoy alerta con aquellos que más necesitan mi ayuda y me ofrezco a ellos.
  - Quiero a los demás como hermanos porque todos somos hijos de Dios.
- **Rumbo Suroeste (Viento Garbino):** Mejoró el mundo con la ayuda de Dios.
  - Utilizó de manera responsable los recursos naturales.
  - Encuentro las razones por las cuales creo en mi religión y profundizó las dudas que me surjan.
  - Asumo como propios los valores del evangelio y los empleó en construir un mundo mejor.

Para el tránsito por cada rumbo lateral los exploradores se han de marcar tareas concretas que les permitan cumplir los objetivos establecidos en cada uno de ellos, por ello hacemos uso de las hazañas como herramientas para alcanzar los objetivos de cada rumbo.

- **Rumbo Norte (Viento Tramontana):** Oriento mi camino.
  - Ser ejemplo (ante el resto de Rangers).
  - Conocer Pioneros.
  - Descubrir la vocación (del Ranger)

  El lema asociado a este Rumbo es “Orienta tu camino”

2. Individual

La rama Ranger está dividida en 3 etapas, en función de las edades que abarca (de 12 a 15 años), las cuales son:

1º Etapa: Integración (descubrimiento)

- En esta etapa **los/las aprendices** (chavales/as de 12 años) comienzan su integración y conocimiento del chaval en la Tropa.

  Las reuniones y actividades que se realizan son las Exploraciones Iniciales.

  Integración en la Patrulla: En la acampada del primer trimestre se decidirá la Patrulla a la que pertenece el/la aprendiz de la Tropa con una ceremonia donde firmarán el Libro de Oro y la Carta de Adhesión a la Patrulla.



2ª Etapa: Desarrollo (Exploración)

- Es la segunda etapa, orientada a que **los/las escuderos/as** apliquen todo lo aprendido en la etapa anterior y trabajen con iniciativa propia para la Tropa sirviendo también de apoyo a los Hidalgos. Cómo objetivo principal se busca el trabajo dentro de la tropa y concretamente en la patrulla.

  Esta progresión se realiza a través de las diferentes actividades y proyectos (Aventuras) y con el tránsito de los Rumbo laterales (NE, E, SE, NO, O, SO)

  Al menos dos veces por trimestres, los/as exploradores/as se reunirán para evaluar todos los ámbitos de acción del Explorar: Rumbos, Aventuras, cargos, etc. Siempre con el acompañamiento de un responsable pero evitando un excesivo intervencionismo en la actividad.

3ª Etapa: Transición (Orientación)

- Etapa de mayor responsabilidad en la Tropa. **Los/as Hidalgos/as** deberán ser guías de

Aprendices y Escuderos y ser un apoyo para los Caballeros Mágicos. Ejercerán como Paladines o druidas dentro de la Patrulla y se inquietarán por descubrir el funcionamiento de la Rama Pioneros, destacando en ellos el compromiso.

Estará marcado por tres objetivos:

- Ser ejemplo (ante el resto de Exploradores)
- Conocer Pioneros
- Descubrir la vocación (del Explorador/a)

Una vez finalizada esta etapa, se producirá el paso de Rama a Pioneros, despidiéndose de los compañeros/as que deja en Exploradores para conocer nuevos desafíos en Pioneros

HAZAÑAS:

Es un conjunto de actividades que se realizan acorde con la etapa de cada Ranger, abarcando diferentes áreas a trabajar. En cada etapa se hará un taller, un reto y una dinámica haciendo que se evolucione individualmente en el Escultismo.

Todos los Rangers, al realizar su Hazaña correspondiente, les supondrán un progreso sobre las realizadas anteriormente llegando así a desarrollar el conocimiento sobre uno mísmo (etapa de aprendices), sobre los demás (etapa de escuderos) y sobre la espiritualidad (etapa de hidalgos).

Con éste progreso tanto individual como de Tropa pretendemos iniciar al chaval en diversos ámbitos de la Ley Scout que irá matizando durante toda su vida Scout.

VIDA EN LA NATURALEZA

La naturaleza deberá ser el marco de referencias en las actividades del Explorador, donde podrá realizar su objetivo principal de “explorar” y que le ayudará a conocer y descubrir mejor el mundo que le rodea.

Además, es el mejor lugar de encuentro con Dios, donde mejor se puede contemplar y disfrutar de su obra.

Se buscará la manera de que los exploradores hagan el máximo de reuniones, salidas y proyectos en la naturaleza o fuera de los locales, ya que eso despertará en ellos el gusto por las actividades en el exterior evitando el acomodamiento.

MARCO SIMBÓLICO

El marco simbólico, con el paso a una Rama superior, va perdiendo componente imaginario y gana fuerza en el mundo real.

Los/as Exploradores/as salen del mundo imaginario de Seeonee para explorar el mundo real, emulando a los grandes exploradores de la historia como Neil Armstrong, Edmund Hillary y Tenzing Norga y muchos otros más.

Visualización del progreso

1ª Etapa de integración: Descubrimiento:

- Conocimiento de Tropa y Patrullas
- Acogida: Ceremonia de integración en Patrulla y asunción de primer cargo.
- Primeros pasos: Tránsito por Rumbo Sur y primera Aventura.
- Compromiso: Ceremonia de firma de la “Carta de Exploración”

2ª Etapa de desarrollo: Exploración:

- Tránsito por los objetivos correspondientes a Rumbos laterales
- Vida en Patrullas realizando Aventuras y asumiendo Cargos
- Vida en Tropa realizando Aventuras y Campamentos

3ª Etapa de transición: Orientación.

- Tránsito por Rumbo Norte con sus tres objetivos
- Entrega de la insignia del Rumbo Norte
- Paso de Rama a Pioneros

ACTIVIDADES

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

Sería muy difícil realizar una línea temporal que englobe todas las actividades realizadas, ya que en la mayoría de los casos unas actividades englobarán a otras, como por ejemplo dentro de una actividad de la Tropa se podrán realizar actividades propias de las Patrullas.

1. Reuniones

- **Actividad individual:** es la actividad que desarrolla el explorador dentro o fuera del tiempo scout para tareas propias de su cargo, encomendadas para la preparación de proyectos, dedicadas al progreso personal, y en general a las diversas responsabilidades de la Patrulla. Se llevará a cabo durante una hora a la semana aproximadamente. En la tercera etapa serán más horas.
- **Reuniones con Responsable:** se dedicará como mínimo media o una hora al trimestre para evaluar el progreso personal del explorador.
- **Reuniones de Patrulla:** las reuniones en Patrulla no están temporalizadas, pero deben darse siempre que sea posible, ya que es el grupo de referencia fundamental en Exploradores. Contarán siempre con la presencia de un responsable que les acompañe. Se dedicarán a realizar y evaluar la marcha de la Aventura, los Rumbos, a jugar, etc. Se dedicarán una o dos horas al mes a la evaluación del progreso personal dentro del pequeño grupo.
- **Reuniones de Tropa:** debe haber una cada dos semanas, aproximadamente, aunque no necesariamente se dedique todo el tiempo de la reunión a la actividad en Tropa, sino parte de ella o momentos concretos. Como mínimo una reunión al mes. Se dedicarán a la Aventura, preparación de salidas y campamentos, etc.

- **Descansos:** se hará un descanso de reunión mensual para favorecer la conciliación Familia-Scout. Sería bueno coincidir estos descansos con los puentes y fiestas.

2. Salidas y acampadas

- **Salidas y acampadas de Tropa:** siempre que se pueda, mínimo una al trimestre.
- **Salidas y acampadas de Grupo.**

3. Campamentos

- **Campamento de Navidad:** campamento con una duración de 4 días. Este campamento coincidiría con el momento en el que el explorador toma su compromiso para con la Tropa a través de la Firma de la Carta de Exploración.
- **Campamento de Semana Santa:** campamento con una duración de 4 días en Semana Santa donde se potenciarán los momentos de Tropa y actividades en las Patrullas.
- **Campamento de verano:** es un campamento de Unidad con una duración de 15 días. Se primará la vida por Patrullas y Tropa, además de las actividades de Grupo.

4. Actividad nacional e internacional

Es muy importante para los jóvenes conocer otras formas de escultismo. Los responsables ayudarán a los exploradores a valorar los aspectos comunes que van a encontrar y a veces otras formas en que actúan y se comportan scouts de fuera de nuestro entorno. Baden Powell creía firmemente que la promoción de los encuentros internacionales favorece la paz mundial.

- **Actividad nacional:** Una vez cada tres años se celebrará un campamento nacional para todos los Exploradores: “El Camporee” o “El Jamboree”.
- **Actividad internacional:** se intentará hacer alguna actividad de carácter internacional, presencial o no, a lo largo de la etapa. Además, se potenciará la acogida de Patrullas internacionales en la celebración del Camporee.

5. Actividades por proyectos definidos

- **Proyectos individuales:** no hay, más allá de las actividades propias del Cargo y de las responsabilidades asignadas para el desarrollo de los proyectos de pequeño Grupo y Unidad.
- **Proyectos de Tropa:** la Aventura. Proyecto de entre uno y dos meses de duración. Se realizarán dos por Ronda (una en el segundo y otra en el tercer trimestre).

  Las Aventuras deben responder al interés de los propios integrantes de la Patrulla por lo que debe ser una propuesta que parta de los propios exploradores, no de los responsables.

  Es imprescindible que la Aventura sirva para cumplir alguno de los objetivos de progreso personal incluido en el Rumbo elegido por el Explorador, además, deben ser ellos los que revisen la marcha de la Aventura y su progreso.

6. Consejos

- **Consejo de Exploración (paladines, druidas y kraal de Exploradores):** vínculo existente entre las Patrullas y con el kraal. Evaluación de la Unidad en grupo reducido y manteniendo informados a los demás de las actividades y funciones realizadas por cada Patrulla.

- **Consejo de Tropa:** evaluación de todas las actividades realizadas a nivel de Tropa y Patrulla. Resolución de conflictos y situaciones problemáticas dentro de la Patrulla. Revisión de progreso personal de los exploradores de la Patrulla. Toma de decisiones que involucren a la vida en pequeño grupo. Revisión de Ley y Promesa individual, Cargos, Rumbos, Aventura…

7. Extrajobs

Pueden proponerse como medio para ayudar a financiar actividades, pero no pueden ser un fin en sí mismo y convertirse en la actividad principal de la Tropa o la Patrulla.

8. Ceremonias

- **Pasos:** Existen tres momentos (el primero y el último de Tropa y el intermedio de Grupo): el primero en el que cada uno de los exploradores de tercera etapa se despiden del resto de sus compañeros (mediante una lectura, unas palabras, un saludo de despedida,...), el segundo en el que los exploradores abandonan la Tropa y el último cuando los Paladines de Patrulla dan la bienvenida a los nuevos exploradores. Cada Tropa podrá diseñar a su manera las partes primera y última de la ceremonia de paso.
- **Entrada a la Tropa:** Donde los nuevos exploradores entrarán a formar parte de una de las Patrullas ya constituidas que son históricas.
- **Formación de las Patrullas:** pasadas tres o cuatro reuniones desde el inicio de ronda, en la acampada de rama, se celebrará la Ceremonia de Adhesión a la Patrulla, en la que el explorador, delante de toda la unidad, aceptará que conoce cómo funciona la Rama Exploradores, sus reglas y que quiere formar parte de una determinada Patrulla. Se le hará entrega de su camisa de explorador, pañoleta del grupo si se incorpora en esta etapa y la insignia de la Rosa de los Vientos. Posteriormente en una ceremonia privada y propia de cada patrulla, firmará la Carta de Adhesión a la Patrulla y el Libro de Oro. El Paladín de Patrulla le dará la bienvenida, y le hará entrega del cuaderno del explorador y la guía del peregrino. Deberá adquirir un cargo dentro de la Patrulla.
- **Compromiso:** La firma de la Carta de Exploración se realizará en el Campamento de Navidad, conforme a la ceremonia creada al efecto. Se adjunta como anexo a este manual

4. Objetivos Educativos

Los objetivos en esta Rama se presentan a responsables y exploradores en el mismo formato. El explorador tiene que conocer los objetivos de progreso personal que se le proponen para esta rama.

Habrá algunos que los alcance a través de las Aventuras, o quizás en su día a día, y otros que les cueste más alcanzar y tengan que proponerse acciones concretas para facilitarles su tránsito.

Es muy importante el acompañamiento adulto en esta fase del desarrollo personal.

Estos objetivos se detallan en base a tres relaciones (con uno mismo, con los demás y con Dios) y a las seis áreas de desarrollo (física, intelectual, emocional, social, espiritual y personalidad); este

último se trabaja de manera individual por cada explorador/a y haciendo hincapié en los campamentos.

A continuación se detallan los objetivos de la rama de este trimestre:

Físico

- Aceptación y cuidado del cuerpo: Normalizar y aceptar los cambios físicos propios de la edad, promoviendo una alimentación saludable y equilibrada frente a cánones estéticos poco realistas.
- Higiene y autonomía: Consolidar la higiene personal diaria (ducha, cambio de ropa, aseo) como una rutina asumida con autonomía y responsabilidad.
- Vida activa en la naturaleza: Mantener una actitud participativa y activa en los juegos y realizar actividades al aire libre que nos permitan aprovechar el medio natural.

Intelectual

- Pensamiento crítico y expresión: Aprender a argumentar ideas propias con criterio y escuchar con respeto las posturas de los demás.
- Decisión en equipo: Participar activamente en la toma de decisiones de la patrulla, experimentando el valor del trabajo en común sobre el individualismo.
- Ámbito digital: aprender a utilizar las herramientas digitales como la IA de manera responsable y desarrollando un pensamiento crítico acerca de las posibles soluciones que ofrece.

Afectivo

- Gestión emocional: Reconocer las emociones propias y aprender a expresarlas sin miedo y sin recurrir al conflicto o al aislamiento.
- Cuidado en el trato: Fomentar un clima de confianza en la patrulla desterrando burlas, motes o actitudes hirientes, practicando la empatía y la escucha activa**.**

Social

- Apertura a otros grupos: Romper la dinámica de «burbuja» relacionándose y compartiendo vivencias con Rangers de otros grupos scouts.
- Compromiso comunitario: Desarrollar sentido de servicio y responsabilidad con el entorno, traduciendo el espíritu scout en pequeñas acciones colectivas.

Espiritual:

- Interioridad y Fe: Descubrir espacios personales de silencio, introspección y reflexión en contacto con la naturaleza, profundizando en la relación con Dios y con la espiritualidad de uno mismo.

5. Simbología

El Patrón: Santiago el Mayor que se celebra el 25 de julio. Fue uno de los primeros Apóstoles a los que Jesús llamó, pidiéndole que le siguiera, cambiando desde ese momento su vida y descubriendo quién era y cuál era su vocación

Patrulla: Pequeño grupo de la Tropa

Tropa de Rohan: Conjunto de Chavales y Responsables

Aventura: Proyecto realizado en Patrullas

Caballeros mágicos: Responsables de la Unidad de Ranger.

Tabla de Rohan: Conjunto de normas pensadas y consensuadas entre todos los miembros de la tropa.

Hazañas: Es un conjunto de actividades que se realizan acorde con la etapa de cada Ranger, abarcando diferentes áreas a trabajar.

Rumbos: Sistema de simbolización de progresión personal propuesto para exploradores.

Reuniones: Suelen ser en la Parroquia, dentro de nuestro local. La duración de las reuniones es de 16:30 a 19:00 todos los sábados, desde principios de Octubre hasta principios de Junio.

Una vez al trimestre se sustituye la reunión del sábado por la misa del domingo, teniendo primero la reunión con chavales y a continuación la misa.

Reuniones extraordinarias: Podremos celebrarlas con el fin de hacer actividades diferentes, tratar temas importantes, completar la aventura o preparar juegos especiales.

Consejo de Tropa: Es una reunión de toda la tropa en la que se tratan temas importantes para el funcionamiento de la misma. Es una reunión colectiva en la que se evalúan tanto las actividades como cada chaval de manera individual. Se realiza al final de cada campamento, con el fin de incorporar mejoras en las actividades y que los chavales poco a poco vayan perfilando sus caracteres y haciéndose mejores personas.

Es importante que estén la mayoría de los Ranger para que la evaluación sea lo más global posible.

Camisa Scout: La Camisa Scout que llevan los Rangers es de color azul, en ella se llevan los parches de la asociación y la Rama en el brazo izquierdo. La Flor de Lis en el Pecho, en el bolsillo izquierdo.

Tocho de Rangers: Símbolo de integración en la rama, por este motivo los Rangers que completen su etapa de integración reciben el tocho de Rangers.

Carta de exploración: Compromiso que asumen los Rangers con la tropa y su patrulla.

Libro de oro: Documento donde se registra todo lo importante que acontece en la Tropa para las generaciones futuras. Debe recoger información de las actividades, historias, tradiciones y asuntos secretos de la Tropa.