

EL MÉTODO Y LA PROPUESTA SCOUT

El objetivo de esta propuesta es ayudar a los grupos a realizar un escultismo de calidad. Lograr que el grupo scout constituya realmente un espacio educativo, superando la mera instrucción y el mero entretenimiento.

Todo movimiento tiene que tener unas finalidades y una organización, pero un movimiento que se define educativo tiene que estar dotado de un instrumento que haga posible esas finalidades, es decir tiene que tener **un método**.

En todo proceso educativo intervienen tres factores: las personas, el contexto donde se desarrollan y el método que se emplea. Aquí no vamos a tratar los dos primero sino que nos vamos a centrar en el camino que posibilita llegar a las finalidades. En nuestro caso, el método scout es el camino que nos acerca a un Escultismo de calidad B.P. decía que aplicando el método inteligentemente está logrado el 80% de nuestra labor.

1. ELEMENTOS DE CÓMO EDUCAR (MÉTODO)

Todo método, por serlo, es un conjunto de elementos interrelacionados. En el método scout podemos señalar los siguientes elementos básicos.

1.1 APRENDER HACIENDO. PEDAGOGÍA ACTIVA

Para que nuestras intenciones educativas (objetivos), lleguen a buen puerto y produzcan cambios de actitud, relacionales y personales, en nuestros muchachos, deben estar íntimamente ligados con sus intereses y necesidades. Este cambio se produce a través del aprendizaje (propuesta de actividades).

Un aprendizaje que se fundamenta en la observación, experimentación y actividad personal. Un aprendizaje que sea funcional y significativo y que cuyo motor sea la motivación.

Toda secuencia de aprendizaje, va unida indisolublemente con una secuencia de enseñanza, donde introducimos el papel del responsable, El método scout oferta la posibilidad de una educación entre iguales donde el adulto es un orientador o guía.

El mejor modelo de enseñanza-aprendizaje que encaja con las características apuntadas es el **método de proyectos**. Sin embargo el método de proyectos no es un “dejar hacer” a los muchachos, sino que requiere mucho trabajo de los



responsables que deben cuidar muy bien los momentos fundamentales, relacionar los proyectos con los objetivos trabajados y los que hay que trabajar y procurar que el proyecto sea eficaz para todos los miembros,...

Por eso, muchos proyectos fracasan ya que al no tener un programa alternativo, se cae en una sucesión de actividades puntuales que no hacen, en el mejor de los casos, más que entretener.

Este punto obliga a:

- Conocer los intereses reales de los niños/as.
- Estudiar las posibilidades de los proyectos.
- Clarificar el papel del responsable en cada momento del proyecto.
- Ver qué objetivos no son fácilmente cubiertos por el método de proyectos.
- Tener programaciones alternativas.
- Desordenar la secuencia lógica de objetivos y ordenarla de acuerdo con los diferentes proyectos.
-

1.2 SISTEMA DE PEQUEÑOS GRUPOS

El escultismo desde sus orígenes tiene como pilar fundamental el trabajo en equipo. Parte de grupos primarios, grupos de vida, donde sus miembros se unen por afinidades, gustos, aficiones, ...

Ejemplo de grupo primario es la **patrulla**, grupo de amigos, pandilla, ... En el seno de la patrulla se auto-organiza, se reparten responsabilidades, ... es el germen de una auténtica socialización.

La importancia del grupo primario decrece con el paso de los años y van apareciendo grupos secundarios, trabajo y creatividad; son los **talleres y equipos**.

Pero el escultismo no crea estos grupos para que se cierren en sí mismos, por el contrario, les hace ver que para que los proyectos resulten es necesaria la colaboración de todas las patrullas, **la unidad**, conjunto de patrullas, es el resultado de la cooperación entre todos.

Para que esta cooperación sea eficaz y útil se crea el juego institucional.

Este juego está regido por la ley scout, carta constitucional fundamental. Los diferentes órganos son: Consejo Unidad, Consejos Menores, Consejo de Expedición, Corte de Honor,...

A cada uno de estos órganos le corresponde una misión, tienen un “poder”:

- Poder Legislativo: Asamblea, Consejo de Unidad, ...
- Poder Ejecutivo: Consejo de Expedición, Consejo de Empresa, ...
- Poder Judicial: Corte de Honor, Consejo de Ley, Roca del Consejo,...



El escultismo aspira a que este modelo no se quede en la unidad, sino que se viva en todo el grupo scout, el movimiento y la sociedad.

Este punto nos obliga a:

- Profundizar en el sentido de las diferentes estructuras.
- Utilizar adecuadamente el juego institucional.
- Tener claro quien tiene que participar en cada estructura.
- El papel a desarrollar por el responsable en los diferentes “poderes”.
- Incardinar este juego institucional en los proyectos, que sea el motor.
-

1.3 . UNA LEY Y UNA PROMESA

No sólo como marco de referencia ética y propuesta de valores, sino como elemento educativo. En este sentido aporta dos aspectos importantes:

- a) Adhesión voluntaria.
- b) La permanente actitud, no de hacerlo bien, sino de hacerlo lo mejor posible.

Por tanto, son elementos de referencia para el progreso personal. Nos tenemos que plantear qué momentos son los adecuados para exteriorizar estos compromisos y qué responsabilidades llevan emparejados y también qué exigencias deben contemplarse para acceder a esos momentos.

Esto nos obliga a:

- Clarificar la Ley y la Promesa diferenciando su doble vertiente: marco de referencia y elemento metodológico.
- Resituar la Promesa y su ceremonia.
- Posibilidad de que el acceso a alguna estructura se dé sólo en el caso de tener promesa.
- Reflexionar sobre la utilización, en todos los proyectos, de momentos fijos que signifiquen compromisos parciales, firma de la carta de aventura, carta de Pioneros/as, ...
-

1.4 . EL PROGRESO PERSONAL

Los puntos anteriores al formar parte de un sistema, método scout, son elementos interrelacionados que se concretan en un programa de actividades. Estas van a posibilitar la consecución de los objetivos y, por tanto, una mejora cualitativa de la persona.

Esta mejora es el progreso personal, que está íntimamente ligado con el progreso del grupo, pero debemos tener claro que, en última instancia, todo aprendizaje es individual y, por consiguiente, el progreso también.



Progreso que debe buscar las capacitaciones técnicas –habilidades-, de actitud –predisposición- y de servicio –concreción-, que hagan posible en las unidades, grupos y asociación la vivencia de las finalidades del escultismo.

El progreso, para ser útil, ha de ser reconocido de forma expresa en una doble dirección: interior –el niño es consciente de su mejora- y exterior –reconocimiento de esa mejora-.

Por otro lado, en un modelo de persona y sociedad no competitiva, al que aspira el escultismo, el progreso no puede estar pensado en términos conductistas –terminales-, sino en el sentido de desarrollo de capacidades; lo cual no está reñido con la exigencia.

Esto nos obliga a:

- Clarificar el concepto de progreso.
- Reflexionar sobre el progreso cualitativo de cada rama.
- Concretar los objetivos en habilidades, actitudes, responsabilidades...
- Encontrar caminos concretos para hacer visible el progreso personal.
- Crear herramientas útiles en este campo al niño y al responsable, libro de la rama, ...
- Relacionar el progreso con los proyectos.
- Compaginar el progreso personal con el juego institucional.

1.5 . UN MARCO LÚDICO

El escultismo está basado en el juego, que consiste en la exploración de la realidad, contexto y personas, como marco de experiencias.

El escultismo debe presentar siempre espacios donde exista la posibilidad de cambios, y hacer cosas nuevas y creativas. Por medio del juego el muchacho/a explora el mundo que le rodea, le permite hacer una abstracción de la realidad y le posibilita la construcción de un espacio simbólico exterior necesario para la elaboración del pensamiento.

El escultismo a través del juego –acción, imaginación, papeles, reglas,...- ayuda a la comprensión del mundo: responsable de un dominio, proyecta, se organiza, toma decisiones, construye sus propias reglas,...

Para ello, el escultismo se apoya en unos marcos de referencia o marcos simbólicos que posibilitan, de una forma adecuada y comprensible, la traslación al marco scout y al marco vital del niño/a.

En definitiva, permite poner en juego su propia realidad.

Este punto obliga a:



- Analizar los marcos simbólicos que estamos utilizando.
- Valorar la aportación de los distintos marcos simbólicos.
- Relacionar el marco simbólico con ley y objetivos.
- Analizar el tipo de actividades que hacemos –posibilitar cambios-.
- Reflexionar elementos a desechar y a recuperar.

1.6 . LA PEDAGOGÍA DEL PROYECTO

Un proyecto es una acción completa que parte de un deseo y acaba en una valoración.

Un proyecto es una unidad básica en la vida. Toda nuestra historia se puede estructurar por unidades base-proyecto. Unos, sólo se desean, otros se realizan y finalizan con su valoración.

En muchos casos los pasos son muy rápidos o son obviados pero existen y en otros proyectos, complejos y largos, son necesarios para asegurar el éxito.

El proyecto es una forma natural de estructurar la acción, sea individual o colectiva.

Llamamos Pedagogía del Proyecto a aquella forma de estructurar la vida de grupo siguiendo esta unidad básica. Las actividades en los grupos scouts y guías se realizan en forma de proyectos de grupo, donde el jefe cumple una doble función. La primera de asegurar el éxito del proyecto y la segunda de dotarla de contenido educativo.

Esta primera función no debe ser una usurpación de tareas, no se trata de acabar aquello que los scouts y guías no pueden acabar sino de proporcionar aquellas informaciones, recursos y metodología de trabajo que ayuda a los chicos/as a ejecutar su proyecto.

La segunda función del responsable se realiza con la explicitación de objetivos.

Un proyecto pasa a ser actividad educativa cuando de forma explícita el educador marca los objetivos y cuando el educando conoce y toma como suyos alguno de estos objetivos. Estos podrán ser progreso grupal o individual y estarán necesariamente enmarcados por la ley y el estilo scout y guía.

Diferenciamos dos tipos de objetivos según su origen. En primer lugar aquellos objetivos que se derivan de la ley y en segundo lugar aquellos que derivan del proyecto mismo a realizar.

En el primer apartado encontramos aquellos objetivos que tratan sobre los procedimientos, los valores y las actitudes. Estos objetivos son básicamente marcados por los responsables y son comunes a toda la hermandad scout.



En el segundo apartado encontramos aquellos que tratan sobre contenidos y habilidades a conseguir en el curso de cada proyecto y que son marcados básicamente por los chicos/as en el seno de las instituciones de la unidad con el soporte de los jefes.

Definiremos someramente cada una de estas tipologías:

PROCEDIMIENTOS: son aquellos objetivos que enmarcan la forma de aprendizaje. Un mismo contenido puede ser aprendido de diversas maneras, aprender diversas formas de aprendizaje es un objetivo scout. Le llamamos de forma genérica “educación por la acción”, pero permite introducir otras formas de organizar el aprendizaje. Es uno de los elementos universales del escultismo y guidismo, aprender a aprender.

VALORES: son aquellos principios ideológicos que queremos educar y que emanan directamente de la ley Scout.

ACTITUDES: son aquellos estados de premios a la acción que determinan el estilo de nuestras acciones, son la actualización tiempo-espaciales de los valores.

CONOCIMIENTOS: son los objetivos educativos referidos directamente a la naturaleza del proyecto. Son el objeto de aprendizaje necesario y resultante de un proyecto.

HABILIDADES: los objetivos en forma de habilidades son aquellos que el educando es capaz de hacer para la ejecución del proyecto, o como resultado de éste.

La pedagogía del proyecto es la forma idónea para incidir más abiertamente en los cinco ámbitos educativos del escultismo y de ofrecer formas de aprendizaje más plurales y más en la línea ideológica del Movimiento Scout, mantenimiento en todo momento las intuiciones de nuestro fundador, “Aprender a gobernar su propia canoa” es el gran objetivo educativo, ser capaz de, en el seno del grupo, orientar cada uno nuestro propio proceso de aprendizaje.

Con la ayuda de los jefes, en el seno de las instituciones y en el marco del proyecto, cada scout programa su progreso personal.

Son importantes los contenidos y las habilidades pero lo realmente importante es el procedimiento para llegar a ellos. No tanto qué aprendo sino cómo seré capaz, durante toda la vida, de aprender nuevas cosas. Tenemos que aprender a aprender.

Las habilidades y conocimientos son limitados en cuanto a cantidad y ligados a un tiempo y un espacio. Han de ser distintas las técnicas scouts de distintos países y distintos momentos. Por historia y por tecnología, por tradición y por funcionalidad, cada grupo debe optar por unos conocimientos y habilidades distintas. Lo universal y perenne de las intuiciones básicas de B.P. no son estos contenidos o habilidades



sino la organización grupal y el proceso personal de acceder a unos conocimientos y habilidades.

Porque la base del escultismo no es lo que estoy aprendiendo sino el hecho de que estoy aprendiendo a aprender.

FASES

Diferenciamos cinco fases necesarias en la Pedagogía del Proyecto, cada una de ellas con distintos objetivos a educar y con distintos elementos a tener en cuenta.

PROPUESTA: el derecho a proponer, el aprendizaje de exponer, y el de escuchar, el valor de imaginar y de desear, son objetivos propios de esta fase. Pero, ¿quién propone? Sin dudarlo, los chicos/as. Es difícil, lo sabemos, hacer que surjan propuestas. Hay que incentivarlas, motivarlas y la base de esta motivación es la aportación de los monitores. No se puede pedir que salga nada donde no se ha introducido. Hay que enriquecen a los chicos/as con experiencias, información, reflexión, juego..., sólo después podremos esperar propuestas creativas.

Saldrá de ellos, serán propuestas suyas que responderán a sus intereses y a su vez nosotros las habremos podido canalizar.

En esta fase es muy importante el papel del pequeño grupo, en su seno nace y se estructura la propuesta que luego será presentada a la asamblea.

La **ELECCION** del proyecto es un momento decisivo, hay que llegar al consenso, pero aquel consenso real, en el que todos los miembros del grupo sienten como suya la resolución final. Naturalmente, son sólo los chicos/as quienes eligen su actividad, con la ayuda y consejo de los responsables, pero sólo con eso.

Habrá que aprender el juego democrático, a aceptar la lucha por la acción, este es uno de los grandes retos educativos de la Pedagogía del Proyecto.

En la **PLANIFICACION** nos encontramos con un nuevo problema. El entusiasmo por un nuevo proyecto impide hacer una buena planificación. La contención y metodología de trabajo son las aportaciones del responsable del proyecto.

¿Qué hay que planificar? Todo. Desde los riesgos de tiempo y espacio, las posibilidades de éxito, las economías y los plazos hasta los objetivos a conseguir en este proyecto. (Lógicamente serán objetivos de conocimientos y habilidades los marcados por los chicos/as. Los responsables introducirán de forma explícita los objetivos de procedimientos, valores y actitudes).

¿Quién planifica? Tenemos una institución en la unidad para esto, el “consejo de la expedición o empresa”, hay que darle trabajo.



La planificación no es un momento estático, sino dinámico. Hay que ir evaluando el proceso y replanificando y esto también es trabajo del consejo.

Llegamos a la REALIZACIÓN y volvemos a afirmar que quién realiza y vive el proyecto son los chicos/as. ¡Atención! con los responsables que viven la acción como chicos, no como educadores, a aquellos que hacen con la unidad aquello que ellos no pudieron hacer como scouts.

Finalmente, la EVALUACION, debe discurrir en dos direcciones. Una, la valoración de los resultado y la marcha del proyecto y la otra será la valoración que cada uno de los scouts y guías hacen de su progresión personal y de sus aprendizajes. Naturalmente en relación a aquellos objetivos que haya hecho suyos en la fase de clarificación.

Evaluar es el momento decisivo en la constatación del progreso, con simbolización o sin ella, Valorar un progreso es el estímulo que me lleva a plantearme nuevas metas, en la evaluación de los proyectos está una de las bases de nuestro escultismo.

En estas cinco fases educamos otros tantos valores, persiguiendo que nuestros jóvenes sean creativos en la propuesta, libres en la elección, capaces en la planificación, protagonistas en la realización y críticos en la evaluación, (de Delta-89).

