

La red

Cuaderno de metodología



HIMNO DELA RED
(Adaptado del Himno Esculta tradicional)

He pasado largas noches en la selva.
He dormido bajo el tronco del abeto.
He escuchado los rumores del torrente,
y los trémulos bramidos de los ciervos.

He bogado en un madero por el río.
He corrido como un potro por los cerros.
He plantado en un peñasco la buitrera,
y he lanzado mis arpones en el piélago.

***Los Pioneros han partido antes del alba,
han cargado sus macutos de esperanza,
afrontándose a la vida con bondad,
gallardía, alegría en su unidad, ¡unidad!***

Encajado como mísera alimaña
en la gruta del peñasco gigantesco,
he sentido la grandeza de lo grande
y he llorado la humildad de lo pequeño.

Lo solemne dice menos que lo humilde,
la quietud dice más que el movimiento,
las palabras hablan menos que los ruidos,
y los ruidos hablan menos que el silencio,

***Los Pioneros han partido antes del alba,
han cargado sus macutos de esperanza,
afrontándose a la vida con bondad,
gallardía, alegría en su unidad. ¡¡UNIDAD!!***

1. La historia

La formación de la unidad de Red es posterior a la Tropa y al Clan pues surge de la necesidad de establecer un periodo de aprendizaje y desarrollo de los chavales intermedio a ambas etapas. Su arranque oficial data de 1960 en Francia, aunque ya desde la finalización de la II Guerra Mundial, se vio que **la Tropa sufría una crisis**. Los troperos iban a los Grupos con menos entusiasmo, perdían pronto la ilusión y eran numerosas las deserciones a los 14 o 15 años.

Michel Menú, Comisario Nacional de la Rama de Tropa en los “Scouts de la France” se mezcló en el mundo de los chavales del momento (escuelas, barrios, juegos de la calle, etc.) con el fin de observar cuáles eran sus centros de interés. Sus conclusiones fueron las siguientes:

- Que en el Escultismo (que tenía ya más de 40 años) **no existía la novedad**, pues la mayoría de las actividades ya no eran originales ni se ajustaban a los gustos de éstos.
- Que **las metas originales de B.P. estaban desfasadas** y que el mundo había evolucionado mucho. Los métodos de principio de siglo no tenían sentido.
- Que los chavales estaban cautivados por **nuevos esquemas imaginativos y técnicas modernas**.

Con todo esto, vio que había que presentar algo nuevo que les hiciera ser distintos de todo lo que veían a su alrededor, sin salirse de la línea marcada por el Escultismo. Así pues, creó una nueva rama que llamó “Raiders”. Esta rama se diferenciaba de la Tropa no solo por sus actividades, sino porque en la Tropa (12 a 17 años) confluenciaban **dos periodos psicológicos muy distintos**: la preadolescencia o pubertad y la adolescencia.



2. El pionero / La pionera

Los pioneros, siendo ya chavales con un largo recorrido en el Grupo, comienzan en su etapa de Red a descubrir las herramientas que el Escultismo les ha dado durante tantos años. Por su edad, se trata de chavales que se preparan para enfrentar el desafío de la vida, donde empiezan a potenciar al máximo sus relaciones sociales y se perfilan sus intereses, sus aficiones y su estilo de vida. El pionero, en su formación como persona, afronta un **crecimiento a cuatro bandas**:

1. **psicológico** (afirmación de la personalidad, descubrimiento de sí mismo).
2. **físico** (desarrollo del cuerpo, aspecto físico, salud, erotismo y sexualidad)
3. **mental** (desarrollo del espíritu: crítica y racionalidad)
4. **moral** (postura propia del bien y del mal, crítica al sentido de la autoridad, ansia de independencia)

Precisamente, del enfrentamiento a esta nueva etapa tan difícil de su vida, emerge la palabra que le define: *pionero*, que hace honor a su condición de aventurero, pues un pionero es **un chaval que empieza a enfrentarse a la aventura de su propia vida**. Un pionero de su propia vida.

3. La Red

No tiene sentido un pionero sin su red. Así como en la Tropa, la progresión personal es muy importante para crecer y desarrollarse individualmente, un pionero es incapaz de progresar sin su unidad. Para un pionero, el grupo (su grupo) es su esencia: en él encuentra la compañía y la solidaridad que le sirven para afirmarse como persona y para oponerse conjuntamente al mundo controlado por los adultos. Un grupo busca una forma de ser, una originalidad, una respuesta al mundo. Los pioneros encuentran en el grupo un estilo de vida y una forma colectiva de ser en el mundo. El grupo de los pioneros es **la Red**.

3.2. LOS NUDOS

El concepto de *red* es puramente metafórico pues esta está compuesta de nudos y los nudos de eslabones. Cada eslabón es un pionero y para que una red sea red hacen falta todos los eslabones que la componen. A su vez, las redes se dividen en pequeños grupos de trabajo (**los nudos**), que son útiles para el desarrollo de los proyectos que el grupo lleve a cabo. Al contrario que en la Tropa y que el sistema de patrullas, los nudos no tienen guías ni cargos, pues son equipos horizontales.

3.2. LA UNIDAD

El nombre de *red* responde al lema de los pioneros: **¡Unidad!**, que expresa la unión de todos los miembros de esta, el clima de colaboración y respeto ante las diferencias. Contempla que, ante un proyecto común, la participación de todos es fundamental. El pionero forma parte de un todo. Este es el aprendizaje de la rama, que posteriormente vertebra el propio método del Escultismo en el funcionamiento de un Kraal y de un Grupo Scout como tal. La Red es, al fin y al cabo, la antesala de un Kraal. La Red es el Kraal en formación: tejer lazos, crear amistades, compromisos y vínculos es esencial para los propios pioneros y para el Grupo Scout.



3.3. EL QUERCUS

La ceremonia mística principal de la Red es **el Quercus**. Al igual que en Manada los lobatos profundizan sus relaciones en el Consejo de Roca y la Tropa lo hace en la Cucucha, los pioneros se unen junto a la hoguera en la noche de Quercus. Se trata de un momento y un espacio solemne para los pioneros donde se da lugar a que cada miembro de la Red (incluidos los scouters) se abran con los demás y expresen sus sentimientos, sus inquietudes o cualquier cuestión que se quiera plantear a la unidad.

4. La Progresión

El Escultismo propone un medio para **descubrir el mundo que rodea al pionero y conocer sus propias metas**. Para ello se le propone ser un pionero: un descubridor de nuevos caminos y formar parte de la Red, donde en colaboración con el resto de los pioneros inicia un viaje para descubrir el camino hacia sí mismo.



Como en cualquier viaje, cada paso que se da acerca más a la meta, pero, aunque los pasos los da uno mismo, el camino lo hace toda la Red como grupo que avanza unido. El sistema de progresión en la Red se entiende como **el avance en el conocimiento de uno mismo**. Es por esta razón por la que no cabe entender una estructuración estereotipada (como en unidades como Tropa), sino marcando unas pautas; pues se trata de una progresión muy personalizada que tiene en cuenta la individualidad de cada chaval. Para evaluar la progresión de un pionero se atiende a distintas áreas de progresión personal que atienden al propio crecimiento del chaval mencionado en puntos anteriores: el carácter, la corporalidad, la afectividad, la sociabilidad, la espiritualidad y la creatividad...

Queda claro, por tanto, que la progresión de un pionero es intrínseca al papel de este en la Red y en el Grupo y que un pionero es incapaz de progresar por sí solo, sino conjuntamente con su unidad: con lo que le da y lo que recibe de ella.

4.1. LAS COMPETENCIAS

En este mismo marco, **las competencias** (una proyección de las especialidades de Tropa) juegan un rol muy importante en la progresión de un pionero. A diferencia de la Tropa, donde mediante especialidades se sugiere al scout que adquiera un



conocimiento propio pasando una serie de pruebas, en la Red esa motivación surge del propio chaval que, por mera cuestión de **interés personal** por los temas que le atraen, prepara una formación destinada al aprendizaje del conjunto de la unidad. Se trata a su vez de un primer contacto con el servicio, que será el motivo y lema principal del Clan.

Una competencia es el desarrollo de una **habilidad o conocimiento particular** que **proyecta y transmite al resto** de la unidad. Son al mismo tiempo una forma de **progresión personal** (investigación sobre una inquietud), **colectiva** (aprendizaje del conjunto de la red) y **de cara al Grupo Scout** (aprender a ser monitor). Para la elaboración de estas hay tres fases:

1. **Elección y elaboración de un plan:** es necesario investigación y elaborar un plan detallado de la actividad a realizar como forma de aprendizaje de cara a ser monitor y a la dinamización de actividades.
2. **Aprendizaje y trabajo:** buscar información, reunir el trabajo y elaborar un documento que siga el método de creación de actividades con: objetivos, metodología, desarrollo, riesgos y materiales necesarios.
3. **Exposición:** después de hablar con los scouters y concretar un día, se lleva a cabo la actividad (ya sea una ruta, una dinámica, una charla...)

4.2. LAS ETAPAS DE PROGRESIÓN

La propuesta establece tres etapas de crecimiento personal y con la Red. Cada una de ellas se adecua a un grado de responsabilidad, madurez y capacidad acorde a su edad y a su trayectoria:

1. **Iniciación:** chavales que llegan y comienzan a **integrarse en la Red** y se incorporan a la vida en convivencia con sus compañeros: **reciben estímulos**. En ella conocen la forma de trabajo de la rama, repasan su compromiso con el Escultismo, revisan sus habilidades técnicas, etc. Esta etapa es superada cuando los chavales forman parte de forma plena en la unidad. Es una etapa muy importante porque marcará las bases del pionero en el resto de los años.
2. **Profundización:** marca **el paso del “recibir” al “dar”**. El pionero deja de ser un mero receptor para ser activo en la propia formación de la unidad: es activo en los proyectos y en la Empresa, acoge a los nuevos y ayuda a que se integren, etc. Es por esto por lo que se “exige” haber desarrollado alguna competencia y haber tenido un rol activo en la Empresa. Se trata también de una etapa de proyección del pionero hacia el medio que le rodea: su entorno social, político, humano... y con cómo la Red le ayuda a progresar en esos ámbitos personales.
3. **Animación:** se enfoca al **servicio**, propósito en su futuro como miembro del Clan. Su primer “servicio” es ayudar al resto de la Red a progresar, pues si el conjunto de los pioneros progresa, también lo hace la Red. El pionero de esta etapa es también el pionero de referencia para el equipo de monitores y debe animar al conjunto de la Red a cooperar con el Grupo Scout, con el resto de ramas y con el Kraal. Debe ser ejemplo para el resto de los chavales y para el Grupo Scout en general. Su servicio también pasa por tener un rol importante en los proyectos de la Red, como la Empresa. Pasa del “dar” al replantearse los propios objetivos de la red y revisarlos.



4. **Pionero de San Jorge:** se trata de la **máxima distinción** de la unidad, una etapa a la que se llega por petición personal del pionero. Su **proyección sobre la unidad y sobre el Grupo Scout** es fundamental para superar esta etapa. Debe trabajar en estrecha colaboración con el equipo de monitores de la Red. Su actitud es de compromiso y de servicio. Para llegar a tener esta distinción deberá hablar con el equipo de monitores para analizar la realidad de la Red y establecer un proyecto por el cual canalizar su voluntad de progresar; este puede ser la Empresa. Además, un pionero de San Jorge es consciente de su madurez y de la progresión que ha tenido como pionero y del funcionamiento de la Red hasta un punto que puede servir de gran apoyo para el conjunto de la rama y del Grupo Scout.



5. La Empresa

La Empresa es un proyecto anual de una red. Es la aplicación del método scout adaptado a las características del adolescente. Responde al segundo lema que tienen los pioneros: **la acción**. Pero no es la acción por la acción, no es “lo que toca hacer”, sino una actividad proyectada con un objetivo concreto y que responde a unas inquietudes o necesidades concretas que la propia Red se ha puesto.



Puede ser una gran aventura, una ruta, un voluntariado, una técnica a desarrollar en profundidad, un servicio, etc. pero el tema, su desarrollo y evaluación debe permitir alcanzar los objetivos planteados.

La Empresa plantea una serie de fases:

1. **REFLEXIÓN:** Los pioneros eligen una Empresa, hay cientos de ideas que pueden transformarse en Empresa: deportivas (montaña, vela), de servicio (reconstrucción, voluntariado), de descubrimiento (arte y tradiciones, filmar un documental de la vida de un pueblo, ruta turística), técnicas (construcciones), de expresión (montaje teatral). Se debe hacer un **análisis de realidad, identificar necesidades y plantear objetivos**. Se dan una serie de ideas:
 - si tenemos una red muy nueva → comunicación, mesas redondas...
 - si estamos cansados de perder el tiempo → campo de trabajo...
 - si estamos hartos de lo mismo → campamento en el extranjero, contacto con otros scouts...
 - si estamos muy sumidos en la ciudad → rutas, viajes a la naturaleza...
2. **ORGANIZACIÓN:** Los pioneros se coordinan para vivir la Empresa. Es el momento de cubrir las tareas que permitan a lo largo del año que la Empresa llegue a realizarse. Se trata de hacer comisiones distintas que dediquen su tiempo a cada tarea. En esencia, la Empresa es, a parte de un proyecto útil para los objetivos de la Red, un aprendizaje excelente para lo que será coordinar el Kraal de un Grupo Scout.
 - **Coordinación:** dedicada a la gestión del resto de comisiones.
 - **Programación:** compras, plazos, materiales, transportes (si hay que viajar...), organización y mapas (si es una ruta), comida...
 - **Autofinanciación y recursos:** definir formas de conseguir dinero para autofinanciarla. Se hacen comisiones por cada forma de financiar que se haya pensado y se coordinará de la misma manera cada una de ellas.
3. **REALIZACIÓN:** Los pioneros realizan el proyecto y lo culminan. Posteriormente tocará evaluarlo junto a sus objetivos y el método por el cuál se han llevado a cabo.

¿CÓMO HACER ACTIVIDADES?

PLAN DE ACTIVIDADES:

1. **Análisis de realidad:** hacer un chequeo de la situación con la que vas a trabajar, es decir:
 - a. quienes son los receptores de la actividad (chavales): sus motivaciones, necesidades, deseos acorde a sus edades, género, situaciones personales, familiares, sociales, etc.
 - b. con cuántos chavales voy a trabajar
 - c. cuáles son las relaciones que tienen entre ellos
 - d. quién es el equipo de monitores
 - e. demás características importantes previo a empezar
2. **Objetivos específicos de la unidad:** se establecen en función del análisis de realidad previo. La pregunta aquí sería: ¿qué quiero conseguir con estos chavales? No se trata de hacer una lista inmensa de objetivos, sino condensar en dos o tres cosas concretas efectivas y realistas.
3. **Lluvia de ideas de actividades:** en función de los objetivos de la unidad se piensan ideas que cumplan lo propuesto.

ACTIVIDAD POR ACTIVIDAD:

4. **Objetivos de la actividad:** a la hora de empezar a planear una actividad en concreto, acudimos a los objetivos que nos hemos marcado, es decir; la razón final de la actividad, la sustancia, la esencia de lo que vamos a hacer, el fin último. Los objetivos son el elemento no tangible de las actividades, lo que los chavales no ven. Es como en la publicidad: uno ve un anuncio e inconscientemente entra en su cabeza una necesidad de adquirir un producto. Un objetivo es eso, lo que adquieren los chavales sin saber que están adquiriendo. Sería como la nicotina del tabaco, no la ves, no la sientes, pero te jode el pulmón igualmente.
5. **Desarrollo + metodología:** esta parte es la explicación en sí de la actividad, lo tangible:
 - a. método: si es una charla, una dinámica, un juego, una ruta, un videoforum, un debate, una combinación de varios, etc.
 - b. qué tipo de actuación por parte de los monitores va a haber: acompañamiento (en una ruta por ejemplo), instrucción (en una charla sobre supervivencia por ejemplo), moderación (en un debate tras unos vídeos polémicos), etc.
 - c. cómo se hace la actividad: aquí es imprescindible especificar absolutamente todo hasta que una persona que no sepa nada de la actividad pudiese realizarla perfectamente solo leyendo el plan de actividades.
6. **Riesgos:** cuales son y cómo se reducen. Riesgos no son solo cosas físicas como que se caiga un niño... sino cosas más profundas, por ejemplo: aburrimiento porque no sea lo suficientemente dinámica, cansancio porque sea demasiado física, que una actividad genere ansiedad o incomodidad en alguien por la razón que sea, etc.
7. **Material:** lista de material necesario, de dónde sacarlo y quién se encarga de conseguirlo.

POST:

8. **Evaluación:** parte más fundamental de todo. No se trata de decir si ha salido bien o mal, sino cuáles han sido los puntos fuertes y cuáles los débiles. La pregunta a contestar aquí es una muy concreta: ¿se han cumplido los objetivos? Al final, la actividad hemos dejado claro que la hemos hecho para cumplir algo que los chavales no ven pero que adquieren, ergo la pregunta es evidente... Una vez analizado esto podemos ver qué hay que cambiar para seguir con los objetivos planteados. A parte de esto, se evalúan cosas técnicas como:
 - a. tiempo de la actividad
 - b. participación de los monitores
 - c. grado de satisfacción de los chavales
 - d. material
 - e. etc.

