

AVÁNZATE

MANUAL DE PIONEROS



Coordinación general del Programa de Jóvenes: Gonzalo Pedroche Calleja, Guillem Mir Casasnovas

Coordinación de la rama de Pioneros: Beatriz Ruiz Valero

Equipo de la rama de Pioneros: Francisco Javier Pérez Acosta, Rodrigo López del Cerro
Grupos Piloto: Grupo Acout Alveus (Fed. Scouts Católicos de Castilla-La Mancha - Scouts de Guadalajara-MS), Grupo Scout Amorós (Scouts de Madrid-MS), Grupo Scout Berenguela (Scouts de Castilla y León - MS Salamanca), Grupo Scout Caph (Scouts d'Asturies-MS), Grupo Scout El Pilar (Scouts de Madrid-MS), Grupo Scout Nadino (Fed. Scouts Católicos de Castilla-La Mancha - Scouts de Guadalajara-MS), Grupo Scout Vedruna (Scouts de Madrid-MS), Grupo Scout Xavier (Scouts Católicos de Andalucía - A.D. Scouts Católicos de Jaén)

Maquetación: Patricia Gallego Gamo

AVÁNZATE

MANUAL DE PIONEROS



BIENVENIDO

¿QUIERES SER PIONERO?

Dice el diccionario que un pionero es “la persona que da los primeros pasos en alguna actividad humana”.

En los próximos años te vas a adentrar en nuevas actividades, no sólo en el escultismo, sino en todos los ámbitos de tu vida. Vas a ser pionero de tu propia vida.

Si tienes entre 15 y 17 años te proponemos que no recorras solo esos caminos en los que te vas a adentrar por primera vez en muchos casos. Los pioneros son grupos de amigos que se apoyan entre sí para emprender nuevas experiencias vitales.

Lo hacen desde el sentido de responsabilidad, de solidaridad, de trabajo en equipo, pero también desde el respeto a los demás, desde el servicio a la comunidad, desde el desarrollo de su propia personalidad, y sobre todo desde el compromiso personal y la libertad.

Durante más de 100 años de escultismo, somos millones y millones las personas que hemos descubierto la felicidad en la manera scout de entender la vida. Esa es la verdadera propuesta del juego scout: aprender a ser felices desde una actitud constructiva hacia el mundo.

La propuesta que hoy te ofrecemos es una guía, una ayuda que te ha de facilitar ese camino hacia tu desarrollo como persona íntegra dedicando una parte de tu tiempo libre a pasarlo bien a la par que descubriendo nuevas experiencias desde la actividad que a ti y a tus amigos os apetezca más desarrollar, con mucha libertad, pero con mucho compromiso personal.

El pionero es alguien que aprende de su propia experiencia y que transmite ese aprendizaje. Se conoce a sí mismo y trata de conocer a los demás. Se preocupa por lo trascendente, por

aquello que parece que nunca la razón le va a solucionar.

A través de sus actividades el pionero descubre de qué “pasta” está hecho: conoce y cuida su cuerpo, desarrolla su pensamiento, reconoce y aprende a controlar sus emociones...

La propuesta que te hace el Movimiento Scout es que te unas a un grupo de amigos con los que desarrollar este sentido de servicio comprometido con el mundo en que vives, y que a través de tus acciones presentes y futuras seas uno más de los que tratamos de mejorarlo.

Si te apetece unirse a nosotros: **¡BIENVENIDO, PIONERO!**





COSAS QUE DEBES SABER

Marco simbólico

La travesía

El paso por pioneros es una travesía de tres años, comenzando el recorrido en Finisterre (de ahí el símbolo del faro). Llegado allí, 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. ¿Te atreverás a descubrir en un largo viaje las incógnitas que ese mundo remoto te esconde? Durante la travesía irás acompañado por un grupo amigos con inquietudes similares a las tuyas.

La Avanzada de Pioneros tiene la libertad de tomar como marco simbólico para la unidad un referente relacionado con el viaje, el descubrimiento, la navegación,... Cualquier marco simbólico relacionado con la travesía os puede ayudar en el desarrollo de vuestras actividades. Los Equipos deberán tomar también nombres simbólicos relacionados con el referente elegido para la Avanzada.

Cada vez que se constituye la Avanzada (al principio de cada Ronda) se decide si seguir con las referencias simbólicas anteriores, si se cambian o si se prescinde de ellas.

Nuestro Patrón y su oración: San Pedro

San Pedro pescador es el patrón de los Pioneros. Es el hombre sencillo y humilde que todos los días emprendía una aventura en la mar para pescar algunos peces. Es el hombre que dudó tantas veces e incluso negó públicamente a Jesucristo, pero que en su humildad fundamentó la relación con Él en el amor, y el primero que lo reconoció como el Mesías. Jesús escogió a ese mismo 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. **San Pedro es el gran pionero de la Iglesia.**





Su oración, que tienes que conocer, dice:

“Dios Padre, con tu Hijo Jesús has salido a mi encuentro cuando tenía las redes vacías.

Me dijiste que las lanzara contra viento y marea.

Contigo cualquier tempestad es pequeña.

Sabes que mi amor es más fuerte que mis miedos.

Envía tu Espíritu de amor para que crezca en mí una fe de roca como la de tu amigo Pedro.

Una fe que me ayude a desafiar cualquier temporal para construir tu Reino en la tierra.

Tú, que vives y reinas por los siglos de los siglos. Amén”

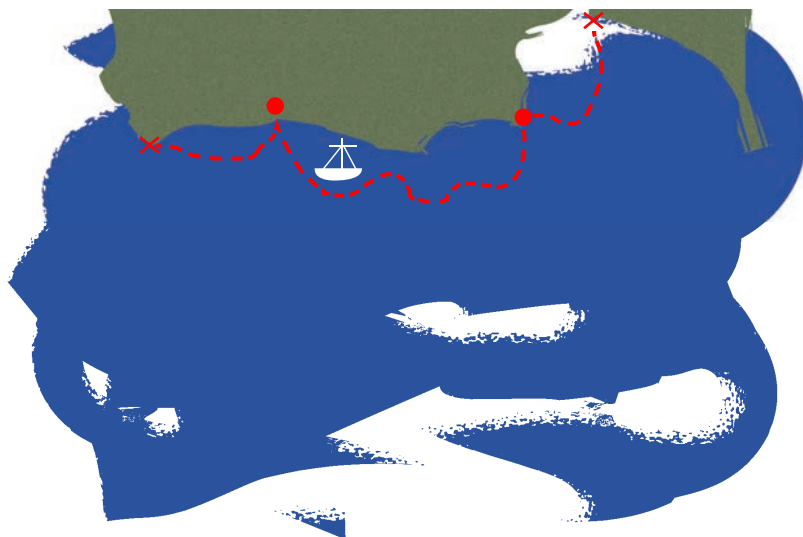
Lema de Pioneros

Siempre listos para servir

¡COMENCEMOS EL VIAJE!

¿ESTÁS PREPARADO?

A lo largo de este viaje de 3 años que realizarás junto a un grupo de amigos pasarás por tres etapas:



Primera etapa **SOLTANDO AMARRAS**

- Adhesión a un Equipo
- Constituir la Avanzada
- Conocer la Ley Scout y la Carta Pionera
- Promesa Scout

Segunda etapa **LA TRAVESÍA**

- Objetivos de progreso personal
- Desafíos individuales
- Descubiertas de Equipo
- Descubiertas de Avanzada
- Actividad con Exploradores
- Campamentos

Tercera etapa **¡TIERRA A LA VISTA!**

- Ser un ejemplo a seguir
- Conocer la Rama Ruta
- Actividades con Pioneros de tu Asociación
- Píocamp





La **primera etapa (Soltando Amarras)** coincide aproximadamente con el primer trimestre, desde septiembre/octubre hasta Navidad. Durante las primeras reuniones conocerás los diferentes Equipos y a los pioneros que los forman y decidirás en cuál quieres llevar a cabo tu Travesía. Te incorporarás al Equipo en la ceremonia de Adhesión y una vez estéis integrados los nuevos pioneros en los Equipos, se podrá constituir la Avanzada de Pioneros.

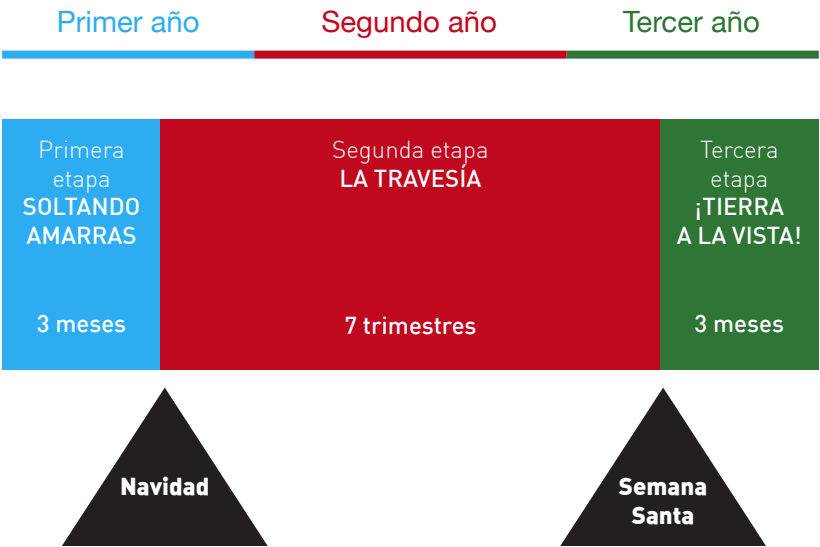
Después de este gran paso tendrás tiempo para profundizar en lo que la Ley Scout y la Carta Pionera dicen, tiempo de conocer los objetivos de progreso personal que se te proponen para tu paso por la Rama de Pioneros y para decidir si quieres comprometerte con el Movimiento a través de la Promesa Scout.

La **segunda etapa y más larga (La Travesía)** es durante la que desarrollarás tus proyectos personales, de Equipo y de Avanzada principalmente, además de otras actividades, campamentos, encuentros, etc. Dura 7 trimestres aproximadamente, desde Navidad del primer año hasta Semana Santa del último año.

A través de estos proyectos y actividades y de tu día a día podrás ir alcanzando tus objetivos de progreso personal, reflejados en la Ley Scout y en la Carta Pionera.

La **tercera y última etapa (Tierra a la Vista)** que ocupa el último trimestre del tercer año, la dedicarás a valorar tu paso por Pioneros, a transmitir tu experiencia a tus compañeros, a colaborar con tu Avanzada en todo lo que puedas y a prepararte para tu paso a la Rama Ruta.

En tus Cartas de Navegación encontrarás un calendario donde podrás visualizar todo tu paso por Pioneros. Gráficamente sería algo así:



PRIMERA ETAPA

Soltando amarras



La primera etapa, Soltando amarras, dura 3 meses (desde el inicio de la primera Ronda aproximadamente hasta Navidad de la primera Ronda).

Encuentra tu Equipo y únete a él en la Ceremonia de Adhesión.

El Equipo

Los Equipos deberían estar formados por entre 5 y 8 jóvenes que pueden ser de tres generaciones distintas. El Pionero, cuando se incorpora de forma natural lo hace a un Equipo 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. Es decir, cuando un joven entre en la Rama de Pioneros se encontrará con los Equipos ya formados que perduran a lo largo de los años y tendrá la opción de elegir a cuál quiere incorporarse. Ocasionalmente podrá formar su propio Equipo junto a otros jóvenes.

Al igual que se pueden formar Equipos nuevos, también puede ocurrir que otros Equipos se disuelvan. Esto puede ocurrir por diferentes razones como podría ser que no se incorporen nuevos jóvenes a ese Equipo y sus miembros estén en tercera etapa, que haya que reestructurar algún otro Equipo, etc.

ACOGIDA

Es muy probable que tengas amigos en diversos Equipos. Si es así tienes que hablar con los pioneros que los forman, conocer cómo les gusta actuar como Equipo, cómo se relacionan entre ellos y qué proyectos tienen. Debes pensar en tí mismo y decidir dónde vas a encontrarte más a gusto, dónde ves más posibilidades de realizarte, y a la vez en qué tipo de Equipo vas a poder aportar más por tu manera de ser.

La decisión final es tuya, aunque debe estar acordada con los miembros del Equipo al que quieres integrarte. Recuerda que también puedes formar tu propio Equipo junto a un grupo de amigos.

Antes de adherirte a un Equipo recibirás la camisa roja de Pioneros, la pañoleta si no la tienes y el manual de Pioneros.

En 3 ó 4 reuniones a lo sumo desde que llegues a la Unidad de Pioneros debes integrarte definitivamente en un Equipo a través de la Ceremonia de Adhesión al Equipo, preferible-

mente en una salida al campo, en la que tendrás que leer una carta que escribas tú mismo. En esta carta debes exponer quién eres, por qué quieres integrarte en ese Equipo y qué te propones aportar al mismo. Finalmente, el Guía de Equipo te dará la bienvenida con unas palabras que sólo conocen los integrantes de ese Equipo, y te hará entrega de la insignia del faro.



Esta insignia representa un faro para indicarte que tu compromiso es una luz que te debe guiar durante toda la travesía. La luz del faro es la última que un marino ve cuando se adentra, como un pionero, en mares desconocidos. Pero también es la primera que le guía cuando se acerca a territorios nuevos.

CARGOS

Por otro lado, en cualquier grupo social las personas desempeñan funciones especializadas aportando una mayor eficiencia a la organización. Vuestro Equipo también debe organizarse. Todo el Equipo va a depender de que cada uno de vosotros aportéis el máximo posible en el papel que os corresponda desempeñar. A esos roles les llamamos cargos.

Los cargos desarrollan sus funciones generalmente en colaboración con otros cargos. Por ejemplo si es necesario adquirir material de farmacia o de cocina, el tesorero deberá valorar esas inversiones.

Cargos en los Equipos

Los cargos que todo Equipo debe tener como mínimo son: Guía, Subguía, secretario y tesorero. Esos cargos deben asumirlos los más experimentados del Equipo, pero hay que ser flexibles, si alguno menos veterano tiene una especial afinidad y facilidad para alguno de esos cargos no debemos excluirlo de la posibilidad de asumirlo.

Otros dos cargos de suma importancia son el de responsable de material y el de sanitario. Esos cargos deben estar presentes (en la medida de lo posible) y pueden incluso ser combinables en caso de que el Equipo tuviera sólo 5 pioneros.

Cada Equipo puede además organizarse con otros cargos que le parezcan interesantes: un cocinero, un reportero, un especialista en instalaciones, etc. eso queda a la elección y al criterio de cada Equipo.

Debéis evitar crear cargos que no sean necesarios o carezcan de responsabilidad. También podéis crear cargos específicos para proyectos concretos. Se trataría de cargos efímeros, que una vez extinguida su necesidad desaparecerían. Por ejemplo para preparar una salida de fin de semana del Equipo podría necesitarse una logística que coordinase horarios de transporte público o buscarse los lugares dónde dormir. Al finalizar la acampada ese cargo podría no ser necesario.

CONSTITUCIÓN DE LA AVANZADA

Transcurridas 4-5 reuniones y una vez incorporados los nuevos Pioneros a los Equipos se constituye la Avanzada de Pioneros, formada por la agrupación de los distintos Equipos.

Una vez constituida, ésta deberá decidir si mantiene el nombre anterior o se vuelve a nombrar la Avanzada, en este supuesto también se renombrarían los Equipos. Recordad que los nombres de la Avanzada deben estar relacionados con un personaje destacado ya sea por sus viajes, sus descubrimientos, por la navegación...

Avanzada (Unidad)

La Avanzada es una agregación de Equipos con objetivos comunes. Los objetivos se proponen y se discuten al principio de cada Ronda cuando se definen proyectos comunes, por esto la Avanzada se constituye cada año. La constitución de la Avanzada se tiene que hacer una vez incorporados los nuevos jóvenes a los Equipos y se recomienda que se haga en una salida al campo, siendo deseable que fuera durante una acampada.

Lo ideal es que una Avanzada de Pioneros estuviera compuesta por entre 2 y 5 Equipos.

PRIMERO PASOS

Durante la acogida has conocido a tus compañeros, te has incorporado a un Equipo, habéis constituido la Avanzada y has asumido una responsabilidad (cargo). Ya estás preparado para dar tus primeros pasos junto a tus compañeros y vivir nuevas experiencias durante las acampadas, las actividades, los juegos... En este tiempo tus compañeros te mostrarán qué nos propone la Ley Scout y la Carta Pionera, para una vez formulada tu Promesa Scout, al final de la primera etapa poder comenzar tu Travesía.

CONOCIMIENTO DE LA LEY Y DE LA CARTA PIONERA

Para un pionero la Ley Scout debe ser la que oriente su manera de actuar, por lo tanto tienes que conocerla para poderla cumplir. La Ley Scout es:

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.*

La **Carta Pionera** es un proyecto a largo plazo, que te propone un estilo de vida a descubrir y desarrollar durante tu paso por la Avanzada. Como pionero debes marcarte tu propio itinerario de progreso personal apoyándote en la Carta Pionera, y por supuesto en la Ley Scout. Recuerda que la Carta Pionera complementa y amplía la Ley Scout, pero que en ningún caso la sustituye.

Un pionero ama la vida.

Desarrolla todas sus capacidades.

Vive su cuerpo y respeta el de los demás.

Inventar y crear hacen del pionero

un actor y no un espectador.

Buscador de Dios,

un pionero comparte sus convicciones.

Encuentra en sus dudas, razones para creer.

Reza con los que creen.

Saber gestionar las emociones y mostrar empatía

hacen del pionero un buen compañero.

LA PROMESA

Ya has conocido la Ley Scout y la Carta Pionera. Tu siguiente paso es comprometerte a cumplir lo que en ellas se te propone. La Promesa Scout es el acto solemne durante el que adquieres ese compromiso y te unes a la fraternidad mundial scout.

El escultismo, a través de la Promesa, te propone que inicies tres caminos para tu vida:

Ser responsable de tu propio desarrollo.

Estar comprometido con los demás.

Amar a Dios.

Recuerda que la promesa es un punto de partida y no una meta.

La noche anterior a la ceremonia de la Promesa se hará la “Velada de Promesa”, en la que te reunirás con tu Avanzada para reflexionar sobre distintos temas que la Avanzada te va a plantear. A continuación tendrás un momento de intimidad y reflexión personal. En la Ceremonia de Promesa se te hará entrega de la insignia de la Flor de Lis Mundial, que te colocarás en la manga derecha del uniforme, pudiendo llevar también otra insignia en el pico de tu pañoleta que te recuerde en el día a día tu compromiso con el escultismo.



El texto de la Promesa, que recitarás en tu ceremonia es:

***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***

SEGUNDA ETAPA

La Travesía



Alcanza tus Metas. Ya han pasado aproximadamente tres meses desde tu incorporación a la Rama de Pioneros. Durante este periodo has tenido tiempo de conocer a otros jóvenes, descubrir en qué consiste este pequeño gran juego del escultismo, habéis tenido grandes momentos de diversión, te has incorporado a un Equipo de amigos, habéis constituido la Avanzada de Pioneros, te han dado a conocer la Ley Scout, la Carta Pionera y lo que te propone el escultismo y te has comprometido con el Movimiento Scout a través de la Promesa Scout. Por tanto, finalizada esta primera etapa, ya es hora de soltar amarras y comenzar la travesía.

Durante esta travesía que dura aproximadamente desde Navidad del primer año hasta Semana Santa del tercer año (7 trimestres) es cuando vas a desarrollar tus proyectos tanto individuales, de Equipo como de Avanzada. A través de estos proyectos, de otras actividades scouts (acampadas, campamentos, actividades de grupo, etc) y de tu vida fuera de los scouts conseguirás avanzar en tu progreso personal en base a la Ley Scout, a la Carta Pionera y apoyado en los objetivos de progreso personal para Pioneros que te propone el Movimiento Scout Católico (estos objetivos están detallados en tus Cartas de Navegación).

Habrás alguno de los objetivos de progreso que te resulten más difíciles de alcanzar o desarrollar a través de estas actividades, en este caso te proponemos que te marques tus propias Metas (aspectos a mejorar de tí, o aquellas cosas que quieres lograr a nivel personal) con ayuda de tu Guía, tus compañeros de Equipo y tus responsables.

Te proponemos que te marques para cada año al menos 3 metas, una en cada una de tus relaciones:

Contigo mismo
Con los demás
Con Dios

Estas relaciones no son compartimentos estancos, es decir, en muchas ocasiones progresarás de forma transversal en varias de ellas.

No necesariamente tienes que marcarte estas 3 Metas de forma simultánea, pero sí es importante que no te quedes sin pasar por alguna de las relaciones al finalizar el año. Nadie mejor que tú para organizarte y valorar en qué relación quieres centrarte en cada momento.

Estas Metas deberás revisarlas periódicamente tanto de forma individual como con ayuda de tu Guía, de tu Equipo y de los responsables (te proponemos una revisión trimestral para un buen seguimiento). Una vez realizada esta revisión deberás valorar si has logrado tus Metas y por tanto debes plantearte otras nuevas, o por el contrario no lo has conseguido. En este caso tienes 2 opciones, o bien replantearlas de forma distinta, ya sea buscando nuevas formas de abordarlas, dándote más tiempo..., o bien proponerte otras distintas ya

que a lo mejor no has sido del todo realista en un inicio. (No olvides mirar tus Cartas de Navegación si tienes alguna duda)

Una ayuda para no perderte en la consecución de tus Metas son las “Balizas”, que son pequeñas acciones que tú te vas proponiendo y te ayudan a visualizar poco a poco tu progreso en esas Metas que te has marcado. Además te facilitan no perderte a lo largo del camino y te ayudan a la hora de tener que realizar la autoevaluación.

Estas Balizas se pueden llevar a cabo durante cualquier momento de tu vida tanto dentro como fuera de los scouts. Un buen momento para tenerlas en cuenta es durante el desarrollo de tus proyectos ya que además de obtener el resultado propio de la actividad son un buen marco para ayudarte a progresar de forma individual y así poder alcanzar tus metas.

Es necesario que lleves un control de tu progreso, tus Balizas marcadas y el nivel de cumplimiento de las mismas,



y anotar todo esto en tu manual. Tendrás que evaluar junto al resto del Equipo el paso por las Balizas de forma más concreta y el grado de cumplimiento de tus Metas. Esta revisión deberás realizarla trimestralmente en los Consejos de Equipo.

Meta: Objetivo de progreso personal

Balizas: Acciones para alcanzar la Meta

ALGUNOS EJEMPLOS

Si basándote en la parte de Ley que dice “El Scout es sano...” y también en la parte de la Carta Pionera que dice “Un pionero... vive su cuerpo” decides proponerte “en relación contigo mismo” la Meta de “Mantener una alimentación correcta” entonces deberás plantearte si abusas de comer pizzas, hamburguesas, o si comes poca fruta y verdura. Además deberás fijarte en si procuras comer alimentos variados. ¿Sales de casa sin desayunar? ¿Cenas cualquier cosa que pillas? ¿En los campamentos nunca comes fruta ni verdura? Y sobre todo: eres tú quién piensa en lo que te conviene o te da igual y te comes lo que te echen. ¿Abusas de lo que te gusta o te moderas y procuras que siempre haya un poco de todo? ¿Apartas del plato lo que no te gusta?

Una vez te contestes a esta serie de preguntas podrás marcarte acciones (Balizas) más concretas como por ejemplo; no salir de casa sin desayunar, hacer todas las comidas en el campamento sin apartar lo que no te guste, hacer deporte mínimo 3 veces en semana durante 1 hora, conocer cuántas calorías consumes al día, cuánto es lo recomendado y corregir tu menú para conseguir una dieta equilibrada, etc. Y así comprometerte a superar esas Balizas e ir alcanzando tus Metas en las 3 relaciones (contigo mismo, con los demás y con Dios).

Recuerda que estas Metas te ayudarán a tender a aquello que te dice la Ley y la Carta Pionera, pero no es la única forma de lograrlo. Como hemos comentado anteriormente también progresarás de manera individual en tu día a día con tu familia, la relación con tus amigos, tus estudios, los campamentos que realices, las actividades de tu Equipo y Avanzada, etc.

Dentro de las actividades que vas a realizar con tu Equipo y



con tu Avanzada, tienen una gran importancia las Descubiertas, las cuales también pueden ayudarte a lograr tus propias Metas, aparte de todo aquello que os propongáis como Equipo o Avanzada.

DESCUBIERTAS Y DESAFÍOS

Descubiertas de Equipo

Son proyectos que realizarás junto a tu Equipo cuyos objetivos van orientados a producir un impacto positivo en el mundo que nos rodea. Los ámbitos de incidencia de estas Descubiertas son: medio ambiente y desarrollo sostenible, cultura y tradición propia, interculturalidad, inclusión social y servicio en combinación con otras organizaciones de carácter social. Como mínimo debéis realizar 3 Descubiertas de Equipo (una por año) y la duración no debe exceder de 1-2 meses desde la elección hasta la evaluación y celebración.

Recuerda que una cosa son los objetivos de un proyecto o de una actividad, que son los resultados que se espera que se consigan al finalizar los mismos, y otra cosa son los objetivos de progreso personal, que son los que se consiguen a nivel individual con esa misma actividad o proyecto y te sirven para alcanzar tus Metas personales.

Las fases de cualquier proyecto de servicio en Pioneros son:

- 1. Identificar una necesidad**
- 2. Planificar la actuación**
- 3. Actuar**
- 4. Aprender y mejorar**
- 5. Contarle al Mundo**
- 6. Celebrar**

Podrás consultar la descripción de cada una de estas fases en tus Cartas de Navegación.

Algunos ejemplos de Descubiertas de Equipo pueden ser:

Medio ambiente y desarrollo sostenible

Limpieza de un espacio natural determinado y elegido por algún motivo en especial, señalización de zonas naturales, concienciación sobre la importancia de reciclar correctamente, etc.

Cultura y tradición propia

Recuperar alguna fiesta o tradición propia del barrio, realizar un recetario con recetas que se transmiten de forma oral de generación en generación y compartirlo para que no se pierdan, recopilar juegos tradicionales, etc.

Interculturalidad

Actividades con jóvenes de la misma edad que vengan de

otros países, para que ellos conozcan mejor nuestra cultura y tradiciones y conseguir un mejor entendimiento e inserción, y nosotros conocer su cultura y tradiciones para entender su comportamiento ante determinadas situaciones.

Inclusión social

Enseñar a montar en bicicleta y realizar el mantenimiento básico de las mismas a personas en riesgo de exclusión que no podrían tener acceso a otro medio de transporte por motivos económicos y para los que no haya un medio de transporte público disponible.

Servicio en combinación con otras organizaciones de carácter social

Conocer y colaborar con una asociación en alguno de sus proyectos de servicio o incluso elaborar y desarrollar un proyecto común entre las dos asociaciones como pueden ser Cáritas Parroquial y el Grupo Scout al que perteneces.

Descubiertas de Avanzada

Son proyectos en los que la Avanzada realiza algún tipo de actividad de una envergadura algo mayor en comparación con los proyectos de Equipo e individuales. Este proyecto debe tener un centro de interés común para vosotros y podrá estar orientado a conocer nuevos lugares, a hacer actividades de aventura, etc., En las Descubiertas de Avanzada debe mantenerse el carácter de servicio, para lo cual se incluirá puntualmente algún tipo de actividad de este tipo a lo largo del proyecto. La duración de la Descubierta de Avanzada no debe exceder de 2-3 meses desde la elección hasta la evaluación y debéis realizar como mínimo una Descubierta de Avanzada al año, tres en el total de tu paso por Pioneros.



Una Descubierta de Avanzada podría ser, por ejemplo, realizar el Camino de Santiago y a la vez realizar algún tipo de servicio de atención a peregrinos o colaborar con las parroquias que se encuentren en el recorrido de tu camino o cualquier actividad de servicio e impacto social positivo.

Desafíos

En tu paso por Pioneros debes iniciarte en la realización de proyectos individuales. Estos proyectos estarán relacionados con los cuatro ámbitos vocacionales que te explicamos a continuación, y que se desarrollarán con más intensidad en la Rama Ruta.

Estos proyectos individuales surgen de la necesidad de afrontar ciertas inquietudes que te puedan surgir durante el desarrollo de las Descubiertas (de Equipo y de Avanzada), otros proyectos, encuentros, campamentos y otras actividades... o a la hora de reflexionar sobre tu progreso personal.

Para afrontar estas inquietudes, te plantearás 4 “Desafíos” a lo largo de la 2ª etapa, que serán representados mediante una insignia al comienzo de los mismos. Estos Desafíos tienen un componente claro de servicio y el tiempo que dediques a ellos no debe ser excesivo (entre 15-20 horas por proyecto como máximo). Las insignias relacionadas con cada Desafío, y la orientación de cada uno de ellos, son las siguientes:

Desafío del ámbito vocacional profesional (nudo plano)

Te proponemos que realices alguna labor de servicio en aquello que te gusta o crees que puede llegar a gustarte a nivel profesional. Pero no hagas lo primero que se te ocurra, tómate tu tiempo para pensarlo bien y plantéate varias opciones sobre las que elegir.



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)

Debes plantearte realizar algún tipo de servicio en un ambiente cercano, como es la familia, amigos, compañeros de clase...



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 comienzas a fijarte con más detalle e interés en los problemas que suceden lejos de tu ambiente cercano, y te preocupas por aquellas situaciones que puedes 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: quieres mostrar el estado en el que se encuentra tu barrio. Para ello realizarás un “raid fotográfico” en el que destaque todas aquellas cosas que se podrían mejorar. Esto lo expondrás en un pequeño documento que entregarás en la asociación de vecinos del barrio.

Desafío del ámbito de la espiritualidad (nudo pescador)

Sabemos que en este momento puedes estar lleno de dudas acerca de tus creencias (“¿realmente mis creencias vienen por mi propia convicción o son lo que me han inculcado en mi familia?”, “¿conozco realmente los valores que me quiere mostrar el Evangelio?”). Este es un buen momento para que reflexiones acerca de todo esto, y gracias a esta reflexión también puedes ayudar a tus compañeros. Igualmente, debes 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 estos momentos aprovecharás para ganar confianza con él y preguntarle todas las dudas que tengas relacionadas con la fe.

Al final de la segunda etapa, una vez finalizados todos los proyectos (individuales, de Equipo y de Avanzada) te reunirás con tu Equipo en el campamento de Semana Santa y evaluarás junto a ellos tu progreso personal, tu esfuerzo y tu trayectoria en la Avanzada. El Equipo decidirá si has sido un referente para los demás, y podrá reconocer todo tu esfuerzo mediante una ceremonia propia dentro del Equipo.

Si por motivos ajenos a vosotros no se puede llevar a cabo el campamento de Semana Santa, podéis organizar una acampada de fin de semana en torno a esas fechas.

EVALUACIÓN DEL COMPROMISO PERSONAL PARA LA TERCERA ETAPA

En el campamento de Semana Santa del último año en Pioneros, es el momento en que debes valorar de forma individual la disponibilidad real de tiempo que tienes para seguir trabajando con tu Equipo y la Avanzada en los proyectos que tengáis pendientes o en la preparación del campamento de verano.

Si tu disponibilidad te lo permite y continúas asistiendo a las actividades de tu Equipo y Avanzada con normalidad debes comportarte como un referente para los demás y, además, tienes que pasar el relevo de tu cargo y acompañar a aquel pionero/a que lo asuma por ti.

Si por el contrario crees que no vas a disponer de tiempo suficiente, cabe la posibilidad de desvincularse del día a día de tu Equipo y Avanzada para así centrarte en tus obligaciones personales externas al escultismo, aunque sin olvidar que



debes participar en las actividades puntuales de Pioneros para conocer la Rama Ruta.

HAGAMOS UNA ESCALA EN LA TRAVESÍA: ACTIVIDAD CON EXPLORADORES

Durante el tercer trimestre de tu segundo año en la Avanzada de Pioneros tendrás que preparar junto a algunos compañeros de tu Avanzada una actividad para Exploradores, con el objetivo de que descubran en qué consiste la Rama de Pioneros, conozcan algunas de vuestras experiencias vividas y paséis un momento divertido junto a ellos.





TERCERA ETAPA

¡Tierra a la vista!



CONOCE LA RAMA RUTA

En esta última etapa además de actuar como referente para tu Equipo y tu Avanzada y de seguir participando activamente, si así lo decides, debes tener varios contactos con la Rama Ruta. Estos podrán ser tanto a nivel de grupo, con la Asociación Diocesana que preparará una serie de actividades para tí y para los pioneros de 3ª etapa de otros Grupos Scout, como a nivel nacional en el Piocamp, campamento que te servirá para conocer a otros pioneros de 3ª etapa con inquietudes similares a las tuyas, ayudándote también a la hora de incorporarte o formar un pequeño grupo en la Rama Ruta. El Piocamp tendrá un espacio reservado igualmente para seguir conociendo un poco más la propuesta Ruta que se abre ante vosotros. Para la preparación del Piocamp los pioneros de 3ª etapa también debéis contactar entre vosotros a nivel de Agrupación Ruta.



PIOCAMP

Durante vuestro campamento de verano, tendréis la oportunidad de evaluar vuestro paso por la Avanzada.





ACTIVIDADES

Las actividades que se describen a continuación tendrán lugar durante tu paso por Pioneros, es decir, durante las tres etapas descritas anteriormente, aunque hemos querido extraerlas del relato para poder explicarlas aquí con mayor claridad.

Piensa que aunque las actividades están detalladas de forma independiente, lo lógico es que muchas de ellas concurren y se desarrollen conjuntamente. Por ejemplo: una salida de Equipo es un espacio adecuado para desarrollar un Consejo de Equipo, llevar a cabo una Descubierta o parte de ella, y tratar de alcanzar algunos de tus objetivos.

El juego, las técnicas, y otras actividades también deben estar presentes en vuestra actividad. Lo que a continuación te exponemos es una breve explicación de las actividades que debes llevar a cabo como Pionero, pero no olvides en ningún momento el pasártelo bien.

Reuniones

Actividad individual

El progreso personal que experimentas durante tu paso por Pioneros no sólo se desarrolla durante el tiempo scout, sino que también con tu familia, amigos, en el instituto... Por lo tanto es muy difícil hacer una estimación de tiempo que debes emplear. Quizás podríamos decir que deberás llevar a cabo acciones de forma consciente durante 1-2 horas a la semana aproximadamente.

Reuniones individuales con el responsable

El responsable te acompaña durante todo tu paso por la Rama, pero como mínimo una hora al trimestre debes tener una reunión individual en la que hablarás distendidamente con él sobre tus objetivos (tus Metas), tus Proyectos, y cómo evolucionas en el cumplimiento de la Ley Scout y de la Carta Pionera.

Reuniones de Equipo

Las reuniones de Equipo deben tener lugar cada 2 semanas, cada Equipo debe decidir el lugar y el momento para sus reuniones quincenales. Vuestros responsables de la Avanzada deben estar informados de todas estas reuniones y estar presentes en las que sea necesario. El secretario o el Guía de Equipo deben cuidarse de ello. Las reuniones de Equipo han de servir para preparar, llevar a cabo, o revisar las actividades de Equipo: acampadas de Equipo, Descubierta de Equipo... y para crear momentos de diversión y realizar juegos.

Reuniones de Avanzada

Alternativamente a las reuniones de Equipo se tendrán 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. En estas reuniones puede haber algún rato para estar con el Equipo y algún otro para compartir con la Avanzada. 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. Recuerda que podréis realizar reuniones con un tiempo dedicado al Equipo y otro tiempo dedicado a la Avanzada, si así lo creéis necesario.

Descanso

En la Rama de Pioneros el descanso estará autorregulado por vosotros mismos. Para ello tendréis en cuenta la planificación de vuestras actividades, así como vuestra propia disponibilidad, ya sea por estudios/trabajo, compromisos familiares o necesidad de descanso en sí tras la finalización de algún proyecto comunitario de cierta envergadura. No debéis caer en la inercia de seguir con las actividades sin descanso alguno.



Consejos

Os proponemos una serie de Consejos que os ayuden a la hora de organizaros y de realizar un buen seguimiento de la marcha del Equipo y de la Avanzada. Los Consejos deben ser espacios democráticos, en los que todo el mundo opine y aporte, y en donde las decisiones se tomen con el máximo consenso posible.

Consejo de Guías y Subguías

Para un mejor acompañamiento de la Avanzada y de cada uno de los Equipos, los Guías y Subguías se mantienen en permanente contacto con los responsables de la Avanzada. No obstante, una vez al trimestre se debe hacer una reunión para evaluar en mayor profundidad el devenir de las cosas y el funcionamiento general de la Avanzada. Se deben hacer propuestas de mejora que los Guías y Subguías trasladarán a sus Equipos.

Consejos de cargos (tesoreros, secretarios...)

Se debe hacer como mínimo una reunión al trimestre. Es recomendable realizar al menos dos reuniones al año. En estos encuentros se hacen propuestas, se aportan ideas y se pone en común la forma de desarrollar los cargos, también es el momento de evaluar los resultados en conjunto... Se recomienda que haya un responsable para ayudar en la toma de decisiones y en la evaluación del trabajo realizado.

Consejo de Equipo

Es la reunión de todos los miembros del Equipo que tendrá lugar como mínimo 1 vez al trimestre. En ella comentaréis el progreso personal de todos los miembros, teniendo muy en cuenta los objetivos, las Metas que os habéis planteado y el



paso por las Balizas marcadas, al igual que el desarrollo de los Desafíos individuales, y siendo la pieza clave en la que los pioneros debéis comprender el compromiso que adquirís mediante la Promesa. También realizaréis la evaluación de la marcha del Equipo. Se puede aprovechar una acampada de Equipo para hacer el Consejo.

Asamblea de Avanzada

Es una reunión en la que participa toda la Avanzada. Se hace como mínimo 1 vez al trimestre. Es el momento en el que los miembros de la Avanzada comentan cuestiones importantes que puedan ocurrir en la Avanzada sin necesidad de hacerlo a través del Consejo de Guías. Se puede aprovechar una acampada de Avanzada para la realización del Consejo.



Salidas y acampadas

Salida/acampada de Equipo

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: ceremonia de compromiso con el Equipo, planificación de la Descubierta de Equipo, otras ceremonias, etc. Las salidas de Equipo pueden ser compartidas con otros Equipos de la misma Avanzada facilitando así la presencia de los Responsables, pero la actividad en esas salidas será prioritariamente de Equipo (lo cual no obvia compartir algunos momentos como la comida, la oración o incluso una velada).

Salida/acampada de Avanzada

Siempre que se pueda, mínimo 1 al trimestre. Son una gran ayuda para llevar a cabo la Constitución de la Avanzada, Asamblea de Avanzada, Cierre de Ronda, San Jorge, Promesas, encuentro de Ramas, etc.

Salidas y acampadas de Grupo

Se realizará al menos la Salida/acampada de Pasos. En general será el propio Grupo y sus tradiciones quienes marquen este tipo de salidas y acampadas.





Campamentos

Campamento de Navidad

Campamento opcional, con una duración aproximada de 4 o 5 días a realizar en el mes de diciembre. Se recomienda llevarlo a cabo junto al resto de Unidades para celebrar la Navidad.

Campamento de Semana Santa

Campamento de Unidad, con una duración recomendada de 4 ó 5 días en Semana Santa. Consta de dos actividades fundamentales: utilización de técnicas de campismo (nudos básicos, ligaduras, entalladuras, etc.) y cierre de la segunda etapa para los pioneros de tercer año (reflexión personal, puesta en común del Equipo, traspaso de cargos, Consejo de Avanzada, etc.)

En el caso de que no se pueda llevar a cabo el Campamento de Semana Santa por su duración y por las fechas en las que se desarrollaría debéis realizar una acampada de fin de semana en sustitución. Aunque siempre que sea posible se recomienda realizar el campamento.

Campamento de verano

Campamento de Unidad con una duración recomendada entre 7 y 9 días, siendo internacional al menos cada 3 años. 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.



Expediciones

Os proponemos la realización de una Expedición al final de cada una de las Rondas (1º, 2º y 3º). Cada una de ellas podrá realizarse durante una salida, una acampada, o en el campamento de verano, tendrá una duración de 24-48 horas, y cabe la posibilidad de hacerlo por parejas o en Equipo, siempre con la presencia de un responsable. Se recomienda que la Expedición sea progresiva a lo largo de los años, es decir, que aumente su intensidad y su contenido en cada año (1º, 2º y 3º), y que esté relacionada con la supervivencia, el descubrimiento y la reflexión personal.

Proponemos que las Expediciones estén relacionadas con:

El descubrimiento

A través de un recorrido en el que conoceréis las distintas zonas por las que paséis, entre las que se incluyen parajes naturales, poblaciones, etc. Debéis investigar acerca de la situación que presentan esas zonas, problemas que puedan presentar...

La Supervivencia

Deberéis aprender a utilizar de manera racional los recursos de los que podáis disponer para completar la expedición.

Reflexión personal

Te proponemos que realices una reflexión acerca de tu año en la Avanzada y en tu Equipo, con tu familia, amigos, tus estudios o trabajo, etc. Esta reflexión irá ganando en intensidad con el paso de los años.

Actividad nacional e internacional

Actividad nacional, el Piocamp

Acampada nacional de carácter anual para pioneros de 3ª etapa con una duración de aproximadamente 3-4 días. Sus objetivos son celebrar el final de vuestro paso por la Avanzada, y favorecer el establecimiento de relaciones personales con Pioneros de otros Grupos Scouts de toda España que os permitan llegar a entablar amistad con jóvenes con vuestras mismas inquietudes e intereses. Se celebrará en verano.

Actividad internacional

Debes realizar al menos un campamento internacional en tu paso por pioneros. Algunos modelos de participación internacional son: Jamborees, Jornada Mundial de la Juventud, Semana Scout Taizé, etc. No necesariamente hay que salir al extranjero sino que pueden ser campamentos en los que scouts de otro país vengan aquí y realicen actividades con la Avanzada. Poneos en contacto e invitad a Grupos Scouts de otras partes del mundo a hacer alguna actividad conjunta con vosotros.



