



El programa para Reuniones de Patrulla

Por Gerardo Martínez Hernández

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS
Literatura básica para Tropa,
en el rango de adolescentes de 12 a 16 años.

México – 2007

El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas.

Paulo Freire

A Germán, Gerardo, Iván, Raúl y Jessica.

Índice

Proemio

Introducción

Programa para reuniones de Patrulla

El objetivo

El esquema general de reuniones de Patrulla

Las actividades

Detalles a considerar

Evaluación

Apéndice

Organigrama de la Rama de Tropa

Proemio

Durante este tiempo que venimos construyendo nuestra estructura y afianzando los esquemas para que todos persigan los mismos objetivos, se han presentado acciones muy positivas, entre ellas, una perfección en la calidad de los Programas de las Unidades después de realizar un enérgico borrón mental de lo que nos hicieron malentender por Escultismo.

Dentro de esos borrones al Programa Scout, se encuentra el sistema de Manada en Tropa que se arrastraba de otras organizaciones; dicho sistema es sustituido en la Agrupación mediante el entendimiento, investigación, enriquecimiento pedagógico y reestructuración, a un Sistema de Patrullas vivo, dinámico y actual; es decir, un Sistema funcional y vigente basado en el objetivo educativo del Escultismo y eliminando en definitiva, aquellas cuestiones que no contaban con el sustento ni la ideología de nuestro fundador Baden Powell o que simplemente por *tradición obcecada y no fundamentada* se instauraron.

En ese contexto, la Agrupación Scout Mexicana, A. C. se ha presentado como una de las mejores opciones –o sin duda la mejor– en el territorio mexicano para hacer Escultismo. Los Grupos Scouts que se incorporan a nuestras filas coexisten con el crecimiento de esta amada Asociación, no sólo en números sino en estructura y desarrollo educativo.

Ello ahora nos abocó a dar sustento a nuestras ideas mediante una Guía para la Rama de Tropa en cuestión de Programas de Patrulla. Deseamos que este esquema sea empleado en todas las Tropas y enriquecido constantemente con aportaciones y críticas, sobre todo al llevarlo a la práctica.

Introducción

Estimad@ Guía/Oficial de Patrulla, esta pequeña guía tiene por finalidad asesorarte en la forma de programar tus Reuniones de Patrulla pues, como seguro sabrás, sobre l@s Guías/Oficiales recae el éxito de la Patrulla.

Nuestra Asociación es una insaciable buscadora del desarrollo personal mediante un Programa Scout funcional y bien estructurado en donde las reuniones –específicamente aquí, las Reuniones de Patrulla– juegan un eje primordial y demandan de ti bases sólidas para que te sean sustanciales y positivas como a tus chic@s. Debes recordar que una de las premisas de la Agrupación Scout Mexicana, A. C., es que la Corte de Honor/Tropa sea la mentora de la Unidad a través de sus Guías/Oficiales como nos lo menciona el Cap. Roland Philipps.

Consecuentemente, los Jefes de Unidad no deben ser los encargados de manejar las reuniones, al contrario, tú como Guía/Oficial eres el/la responsable y velarás por que los deseos de tus chic@s estén satisfechos en todo momento. Una buena Unidad tendrá cuando mucho una reunión de Tropa al mes (organizada por l@s mism@s Guías/Oficiales) pues las demás son reuniones de Patrulla; esto nos da un claro ejemplo del porcentaje de responsabilidad que cuentas como educador de tu Patrulla.

El Sistema de Patrullas requiere de una gran labor a través de un proceso natural que te permitirá, con la ayuda de tus Jefes, a ser un/a excelente líder, ejemplo para tus chic@s y con un desarrollo profundo en tu persona. Sugiero leas con detenimiento ésta Guía y, en la siguiente reunión de la Patrulla Flecha (Patrulla de capacitación para Guías/Oficiales), presentes todas tus dudas a tus Maestres de Tropa.

Programa para Reuniones de Patrulla

El objetivo

Antes de empezar a diseñar un programa a diestra y siniestra con lo primero que se viene a la cabeza, es necesario que dispongas de ciertos elementos para realmente programar lo que es educativo, trascendente y gusta a la Patrulla. El programas de Reunión de Patrulla es un elemento de desarrollo individual y grupal, en ese sentido, cada Guía/Oficial velará por el cumplimiento de ciertas necesidades de desarrollo y así, no inventar *programas* minutos antes de iniciar la reunión; el resultado de tan mala práctica será la aplicación de programas fatuos, vanos y muchas veces, aburridos.

Primero que nada, debes usar como base el Plan de Adelanto para la Rama de Tropa; sobre éste, establecerás los objetivos¹ principales de las Reuniones de Patrulla y, con la ayuda de los Jefes de la Unidad, apoyarás al avance de cada un@ de los chic@s de la Patrulla en su Progresión Personal o Adelanto. Una vez que conocemos las necesidades de desarrollo y los exponemos en la reunión de Consejo de Patrulla, crearas una lista de los objetivos a cumplir en los próximos dos o tres meses², como individuos y como Patrulla.

En segundo lugar, al entender que el Escultismo promueve el desarrollo íntegro de cada individuo, es necesario que en esa misma reunión de Consejo de Patrulla se obtenga, una lista de necesidades personales que serán atendidas. Dichas necesidades te permitirán planear objetivos y técnicas no escultistas durante las Reuniones de Patrulla (en ocasiones puedes enlazarlas con alguna Especialidad). Algunos ejemplos de necesidades personales son: métodos de lectura, relación con los padres, apoyo por la mudanza de un/a chic@, entre otros, etc.

En tercer lugar, es necesario efectuar una lista de objetivos para satisfacer actividades solicitadas por l@s chic@s. Nuevamente insistimos que el Escultismo es una de las herramientas más maravillosas de desarrollo, así que, debemos explotarlo al máximo. Sugiere Especialidades, dibujo, cortometrajes, libros, modelado, servicios y todo aquello que les inquiete a ti y a tus chic@s. Libertad en absoluto siempre y cuando sea cumpliendo la Ley Scout.

¹ Una de las características de los objetivos es que se escriben en infinitivo, es decir, que los verbos principales terminan en *ar*, *er* o *ir*.

² Depende de lo acordado en Corte de Honor/Tropa.

Finalmente, ya que has logrado tener estos tres aspectos bien claros y cuentas con tres listas de objetivos según lo anteriormente expuesto, acomodará los objetivos en un cronograma bimestral/trimestral indicando cuáles cumplirás en cada Reunión de Patrulla. Ve aquellos que requerirán más de una reunión para que los dividas en subobjetivos que en conjunto te harán cumplir con el objetivo original. Para los objetivos que te demanden una cierta planeación, el Consejo de Patrulla deberá designar a algunos encargados, por ejemplo, para ver qué día será la presentación de cine o para buscar a la persona que nos mostrará una técnica de campismo; también requerirás de encargados para dar soluciones a las necesidades previas de las Excursiones o Campamentos de Tropa o Patrulla; aprovecha estas situaciones pues algunos objetivos requerirán directamente el contacto con la naturaleza según lo marcado por el Adelanto de la Rama.

Ejemplo de esquema para trazado de objetivos en un periodo determinado³.

Fecha	2 de junio	9 de junio	16 de junio	23 de junio	30 de junio	Etc.
Objetivos	Desarrollar las habilidades de Lucía en Pionerismo de Tercera Clase.	Realizar un botiquín para colocar en la Patrulla.	Hacer un puente con palos de escoba para que Ana complete su adelanto de Segunda Clase.	Exposición de Clara ante la Tropa el material de educación sexual que la Secretaría de Salud nos obsequió.	Exposición de Clara ante la Tropa el material de educación sexual que la Secretaría de Salud nos obsequió.	Asesoramiento de técnicas de redacción para la Patrulla por una Maestra en Filosofía y letras.

El esquema general de reuniones de Patrulla

Ahora bien, vamos a abocarnos a un esquema general de Reunión de Patrulla práctico y funcional. Este mismo esquema puedes aplicarlo para realizar otro tipo de programa, siempre y cuando lo adecues a las

³ Únicamente se colocó un objetivo por reunión de Patrulla, evidentemente tú colocarás los necesarios.

circunstancias. Es decir, la misma estructura la puedes usar para Juntas extraordinarias, Excursiones o Campamentos de Patrulla.

Nuestro esquema debe contener los siguientes elementos (en caso de usar libreta o cuaderno de programas, puedes eliminar los títulos de identificación como son: el nombre de la Asociación, Grupo, Tropa, al encontrarse en la carátula de la libreta):

Nombre de la asociación hasta arriba

Agrupación Scout Mexicana, A. C.

Número de grupo: **Grupo XC Nayarit**

Tropa de Scouts (Nombre de la Tropa) **Raramuris**

Nombre de la Patrulla

Patrulla Elefantes

Tipo de reunión: **Ordinaria, excursión, campamento de Patrulla**, etc.

Fecha: **20-05-07**

Objetivos:

En esta parte, deberás colocar los objetivos de acuerdo al número de intereses que tenga la Patrulla (con respecto a su adelanto y de las actividades programadas en el mes), tal y como se explico en el apartado sobre **el objetivo**. Recuerda que los objetivos de Reunión de Patrulla se van extrayendo del cronograma trimestral o bimestral.

Algo importante que debes tomar en cuenta, es que el Guía/Oficial de Patrulla carga una libreta en todo momento, en la que anotará cualquier idea que le surja con respecto a la próxima Reunión – especialmente juegos–, Consejo de Patrulla, chic@s, etc. A veces durante la escuela, en las tardes o cuando estás en bicicleta, una idea buena surge y, si no la anotamos, tenemos el riesgo de perderla. Es primordial que continuamente en tu libreta propongas algunas ideas generales sobre el desarrollo de la Patrulla, sus actividades y reuniones.

Por cierto, no olvides que los objetivos se escriben en infinitivo, es decir, que los verbos principales terminan en *ar*, *er* o *ir*.

Un ejemplo de objetivo de Reunión de Patrulla podría ser:

“Desarrollar mediante competencia de comunicación las habilidades necesarias para que Acafl pase los retos de señalación de Segunda

Clase.

Hacer Relevos de nudos de Tercera Clase a ciegas para que *Afl* los consiga presentar al sinodal y pase el reto correspondiente.

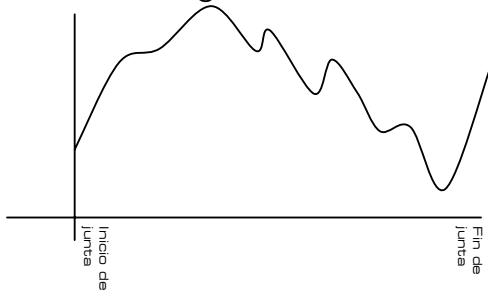
Jugar un memorama con las frases principales de la Ley Scout y así no tener problemas en la próxima revista de uniforme y logremos obtener puntos extras.

Realizar los dibujos para grabados en madera y, en quince días, presentar toda la Patrulla un avance para la Especialidad de carpintería.

Etc.”

Una vez descrito el objetivo idearás en forma general la reunión. Debes permitir plenamente que la junta sea libre pero organizada, por tanto, idea actividades de desfogue en un principio e intercálas con las técnicas que cumplan los objetivos. Tú decides la mejor forma.

La gráfica de la cantidad de desfogue en junta preferentemente debe ser la siguiente:



Como podrás observar, iniciarás la junta con actividades dinámicas que irás incrementando sucesivamente; posteriormente, harás algún tecnojuego relacionado con el objetivo y un juego de desfogue máximo, el más activo que puedas; iremos seguidamente colocando tecnojuegos con juegos

que vayan decreciendo en actividad o manualidades de forma alternada hasta llegar a la reflexión. Finalmente, es deseable el canto para preparar a tus chic@s al Consejo de Patrulla en donde saldrán propuestas de juegos, talleres, manualidades y acuerdos para cumplir los objetivos de la próxima junta.

Una vez realizada la actividad, el/la chic@ debe estar capacitad@ para ir con el sinodal asignado y presentar sus retos de adelanto. Probablemente en otras ocasiones se requiera más de una junta, sobre todo en el caso de preparar Especialidades; de cualquier manera, l@s chic@s deberán mostrar sus avances para recibir consejos o sugerencias de los sinodales.

Las actividades

Vamos ahora a la parte del cronograma de actividades.

Una cuestión importante en las Reuniones de Patrulla, es la versatilidad de movimiento y los juegos como ya se explicó; es muy común que, si los juegos son repetitivos, pronto carecerán de interés y, si las técnicas no son dinámicas, harán que uno u otro empiece a bostezar, por tanto, te conmino a que tengas la habilidad de entender cómo se sienten (empatía) l@s Scouts/Guías con la actividad planteada al imaginarte a ti mismo, jugar o recibir la técnica trazada y, en caso necesario, idear la manera de darle el impulso apropiado para que sea divertida. Recuerda que toda la Patrulla debe participar como responsables de ciertas actividades, prácticamente tú eres el coordinador de la Reunión de Patrulla y, evidentemente, siempre entrarás a ayudar cuando algo no es correcto, no cumple con las expectativas de la mayoría o de los objetivos.

A este respecto, te recomiendo hacer la lista de actividades con el responsable y los materiales en el orden deseado, sin embargo, este orden no es obligatorio, sino que debe ser flexible a los intereses de l@s chic@s y de ser posible, ellos mismos decidan que hacer primero y que después, pero eso sí, cumpliendo con todo el cronograma.

Probablemente un juego requiera más tiempo, o una técnica, o la manualidad se extienda más de lo previsto, eso no es un gran problema si mantienes a l@s chic@s interesad@s y te obligues a velar porque alcancen los objetivos de la Reunión de Patrulla; el peor de los casos es cuando llegas a tener tiempo de sobra y no hay algo que hacer. Los tiempos muertos son como un balazo para la Patrulla. "Ingresan ilusionados, huyen aburridos."

Aquí tenemos una sugerencia de un cronograma relacionado con los objetivos expuestos anteriormente. Recuerda, es una sugerencia.

Hora	Actividad	Responsable	Equipo
16:30	Rutina Cuotas, asistencia, revista, hombres a la Bandera, oración.	Según el Grupo	Libretas

16:35	Juego Cazador. Se coloca una mesa en la cual dos Scouts con los ojos vendados deben de estar en continuo contacto. Uno de l@s chic@s trata de atrapar al otro mientras este pasa por arriba y por abajo sin dejar de tocar la mesa, gana si es que por determinado tiempo no logra ser capturado. Cinco puntos a los finalistas.	<i>Teotl</i>	Mesa
	Tecnojuego Transmisión de mensajes en semáforo que contienen actividades a realizar. Cada mensaje descifrado valdrá 5 puntos.	<i>Acatl</i>	Banderas de semáforo
	Juego Hisopos. Dos chic@s, cada uno sobre una silla mirándose de frente, sosteniendo cada uno un palo de escoba con una bola de ropa en la punta. La finalidad es tirar al contrincante.	<i>Tetl</i>	Bordón, cinta canela, playera.
	Tecnojuego Nudos a ciegas. Cada chic@ tendrá una cuerda que deberá llevar hasta un rincón de cangrejo con los ojos vendados; al llegar deberá hacer uno de los nudos indicados. Dos puntos por cada nudo bien hecho.	<i>Atl</i>	Pañoletas, mecatillo.
	Juego Mesa loca. Se coloca una mesa en el centro del salón y al silbatazo tod@s tienen que subir a ella; la finalidad es que nadie deje que otra persona esté arriba. Gana quien se quede sobre ella en determinado tiempo. Cinco puntos a los finalistas.	<i>Acatl</i>	Mesa

	Tecnojuego Memorama de la Ley Scout; se tienen preparadas unas tarjetas, cuando alguien logra encontrar el par debe decir la el artículo referido, si no lo expresa de forma correcta se devuelven. Un punto por cada pareja encontrada y cinco cuando dice correctamente la ley Scout.	<i>Teotl</i>	Memorama de frases
	Juego Perlas. Un/a chic@ se coloca un número determinado de canicas escondidas en su ropa –no usar la boca–. Posteriormente toda la Patrulla trata de quitárselas. Gana el/la chic@ que haya permanecido con más canicas. Cinco puntos a los finalistas.	<i>Atl</i>	Canicas
	Especialidad Trabajo manual sobre madera al dibujar en las tablas de cada uno el diseño libre.	<i>Todos</i>	Tablas y lápices
	Juego Mudanzas. Este juego consiste en sacar todas las cosas de la Patrulla y dar un tiempo determinado para que un/a chic@ las vuelva a acomodar. Gana el/la chic@ que las coloque en el menor tiempo posible. Cinco puntos a los finalistas.	<i>Tetl</i>	Muebles
	Reflexión Según lo sugerido por el/la Jefa de Tropa en la pasada Corte de Honor/Tropa.	<i>Guía / Oficial Notazo</i>	
	Canto: Canción italiana: Picolo Bambini.	<i>Guía / Oficial Notazo</i>	Disco, mp3, libro de canto, etc.
18:30	Fin de Reunión de Patrulla		

18:40	Consejo de Patrulla Evaluación de ésta actividad, objetivos para la siguiente actividad, adelanto de los chicos y sugerencias de actividades, reuniones extraordinarias, etc.	Scouts / Guías con Promesa de Patrulla	Libreta de actas de Consejo de Patrulla
18:40	Mientras l@s chic@s que no son miembros de la Patrulla, entregan adelanto de Tercera y segunda Clase.	Scouts / Guías y Sinodales	Libreta de Progresión y manuales
19:00	Actividad de Tropa Juego, reflexión, etc.	J. T. o Consejo de Unidad	
19:20	Fin de Reunión	J. T.	Oración, libretas
19:30	Entrega de adelanto de l@s demás chic@s.		Libreta de Progresión y manuales
19:30	Corte de Honor/Tropa Evaluación de los objetivos de Patrulla; planeación y entrega de programa de la siguiente reunión, reportes, etc.	J. T., Guías / Oficiales de Patrulla	Libreta de actas de Corte de Honor
20:10 a 20:30	Entrega adelanto Guías/Oficiales. Fin de actividad	Guías / Oficiales de Patrulla y Sinodales	Libreta de Progresión y manuales

Detalles a considerar

En el cronograma, verás actividades que no tienen horario, eso tiene la finalidad de que informes a los Scouts/Guías sobre las actividades subsecuentes y así, en caso de que consideren prudente, adelantar, modificar o cambiar su orden. Recuerda asignar responsables, no puedes ser el todólogo.

Como observaste, la junta es sumamente enriquecedora para todos; una junta con puros juegos y sin progreso definido es una junta que no cumple con los deseos de nuestra Agrupación. La gran responsabilidad del Guía/Oficial de Patrulla depende de que el programa se cumpla según lo concebido.

No debes olvidar incluir tu firma Scout al final del programa y un

recuadro con el área de limpieza que les toca hacer como Patrulla para que pueda ser evaluada en la Corte de Honor/Tropa.

Por último, recuerda que siempre encontrarás en tus Maestros apoyo para el desarrollo de tus juntas, aprovéchalos al máximo y solicita su ayuda si es que tienes problemillas o problemotas.

Evaluación

La evaluación es una parte importante de toda actividad Scout. La función principal es la de observar qué tanto se cubrieron los objetivos desde el punto de vista de los Scouts/Guías enlazándolos con el objetivo de la actividad.

Una forma excelente de realizar esta evaluación es, mediante reportes escritos de cada uno/a de l@s Scouts/Guías sobre lo que consideran importante de la actividad, sus propuestas para mejorar y plantear para la próxima reunión y todos aquellos aspectos que nos puedan brindar una guía de mejora. En caso de ser una actividad de Tropa, a modo de estimulación, el mejor reporte de cada Patrulla puede ser enviado a los padres de familia para que, desde el punto de vista de un adolescente, sepan qué es lo que se realiza en la Tropa e incluso, pueden proponer ante la Corte de Honor/Tropa, la entrega de la Especialidad de Humanidades respectiva a quien, tras ciertos reportes publicados, demuestre una gran capacidad de composición.

Los reportes deben ser llevados ante Corte de Honor/Tropa para ser discutidos; tú debes hacer uno general de tu Patrulla con la información que cada chic@ te dé y así, sacar el mejor provecho de las experiencias de otras Patrullas.

Ahora sí, adelante Guía/Oficial, a tener muchas juntas de éxito y diversión.

Apéndice

Organigrama de la Rama de Tropa

