

# METODOLOGÍA DE CASTORES

---

GRUPO SCOUT LINCE-SAN GREGORIO



# ÍNDICE

1. **Presentación de la Rama**
2. **Elementos del Método**
3. **Promesa y Ley**
4. **Vida en pequeño Grupo**
5. **Acompañamiento adulto**
6. **Educación por la acción**
7. **Vida en la Naturaleza**
8. **Las actividades en Castores**
9. **Objetivos educativos**

## **1. Presentación de la Rama**

Edades La Rama de Castores comprende las edades de 6, 7 y 8 años, que corresponden a los cursos 1º, 2º y 3º de Primaria en el sistema educativo formal actual.

### 1.1 Encuadre simbólico

La Rama se configura en torno al cuento de Arat y su Colonia. Arat es un castor que junto a sus amigos, Aro y Calta, van conociendo a diversos personajes que a través de sus historias les enseñan los valores que promueve el escultismo. En todo momento les acompaña el búho Glaux, quién cuida de ellos y les va dando consejos para que lleguen a ser unos buenos castores. En el marco simbólico de Castores aparecen diez personajes: Arat, Aro, Calta, Glaux, Ballestrinque (zorro), Íbero (lince), Lebeche (pato), Sylvana (mona), Olea (paloma) y Dunan (ardilla).

### 1.2 Documentos de la Rama

Cuaderno de Chapoteo (libro de progreso personal).

Cuento de Arat y su Colonia. Ceremonial de la Colonia.

## **2. Elementos del Método**

### 2.1 Marco simbólico

En Castores, el marco simbólico tiene mucha importancia dado que es un medio muy atractivo para los niños y con el cual podemos inculcarles los valores scout y potenciar su progreso personal. Toda la metodología que se propone para la Rama se basa en el cuento de Arat y su Colonia. Este marco simbólico nos sirve para ayudar al niño a interpretar la realidad en la que vive, dado que desde la imaginación y el juego comprenderá el mundo que le rodea. Se le facilitarán herramientas personales para hacer frente a los retos que le van surgiendo.

Es importante recordar que los castores están en una edad en la que aún no tienen muy desarrollada la memoria a largo plazo y que su motivación depende de lo que pase en un periodo corto de tiempo. Es por ello que el marco simbólico debe ser sencillo, lineal y estar muy presente en las actividades, que deben culminar en un breve periodo de tiempo.

### 2.2 Herramientas

- *El Cuento:*  
Está dividido en 8 capítulos y pretende ser una herramienta pedagógica adaptada al marco simbólico de la Rama. El protagonista es un castor llamado Arat, quien junto a sus amigos Aro y Calta recorre distintas aventuras acompañado siempre de Glaux, el búho que les va dando consejos para que aprendan a ser mejores castores. A lo largo de las aventuras, los castores conocen a distintos animales, uno por cada área de desarrollo (sin representarlas en sí mismas) y con quienes siempre aprenden algo nuevo.
- *El Cuaderno de Chapoteo:*  
Cada niño tendrá su cuaderno que será la otra herramienta que le acompañará durante todo el paso por la Rama. En él encontrará la metodología de Castores en un lenguaje comprensible para su edad, la presentación del marco simbólico y demás fichas. Le ayudarán a tener más autonomía en su desarrollo personal. El uso del cuaderno lo irá regulando el equipo de responsables, para que los niños a la vez que juegan y se divierten, encuentren un apoyo visual de todo lo que están aprendiendo y progresando. Además es

una herramienta que el niño puede llevarse a casa cuando los responsables consideren oportuno, para que puedan compartir sus aventuras con sus familiares y así involucrarles en su progreso como castor.

### 2.3 Glosario de términos

- *Consejos de Glaux*: es el modo de trabajar la Ley Scout con los castores. Estos Consejos se convierten así en las reglas del juego de la Colonia. Son los siguientes:
  - o Para crecer sano, ser limpio y ordenado.
  - o Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás.
  - o Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos.
  - o Pon de tu parte, para vivir en el estanque.
  - o SSSHHH... escucha lo que te dice Jesús.
  - o Se valiente ayudando a la gente.
- *Muecas*: acciones individuales llevadas a cabo por los castores. Dentro de cada Consejo, los niños encontrarán una serie de hitos de progreso que les ayudarán a comprender mejor el alcance de dicho Consejo. Con el juego scout, los castores irán adquiriendo los hitos de progreso, sin embargo también requerirán ponerse alguna acción individual (Muesca) para alcanzar algún hito en concreto y así lograr cumplir el Consejo en su totalidad. Las Muecas se las pondrán los castores con la ayuda de su Madriguera y de los responsables.
- *Madriguera*: para una mejor organización de la Unidad, la Colonia, se crearán Pequeños Grupos llamados Madrigueras.
- *Madera*: es un cargo que asumirá un castor de segundo o tercer año, con el fin de ser portavoz de la Madriguera y velar por el bienestar de sus integrantes.
- *Submadera*: es otro cargo también asumido por un castor de segundo o tercer año, que ayudará al Madera a velar por el bienestar de la Madriguera.

### 2.4 Visualización del progreso

El marco simbólico de Castores está relacionado con las diferentes etapas que recorre el niño a lo largo de su estancia en esta Rama, por ello y para entender mejor el marco vamos a analizarlo teniendo en cuenta la línea del tiempo marcada por etapas:

#### 1ª Etapa, de integración: Chapoteando

**Acogida:** Es una etapa de integración. El castor debe conocer las normas de la Colonia, del Grupo y el nombre de todos sus compañeros. Empezará a saber quiénes son los castores y entrará a formar parte de una Madriguera (al final de la acogida). Se les hará entrega del Cuaderno de Chapoteo y de la camisa naranja.

**Primeros pasos:** formación de Madrigueras.

**Compromiso:** Ceremonia de entrega de la pañoleta que será entregada en el Campamento de Navidad.

Comenzarán a conocer los Consejos de Glaux.

### 2ª Etapa, de desarrollo: Salida de Paletas.

Esta etapa se inicia desde el compromiso adquirido, al final de la primera etapa en la cual se propusieron alcanzar sus objetivos educativos, expresados en los Consejos de Glaux (la Ley de los Castores). Este programa entiende que el progreso personal se desarrolla a través de las actividades del juego scout, de acciones concretas individualizadas y de la actividad cotidiana del niño.

Para ayudar al castor a comprender mejor los consejos de Glaux y todas las implicaciones que tiene, se le ofrece una serie de hitos de progreso por cada Consejo.

Los colores de las Paletas son:

- Área de desarrollo físico: Verde
- Área de desarrollo intelectual: Amarillo.
- Área de desarrollo emocional: Rojo
- Área de desarrollo social: Azul
- Área de desarrollo espiritual: Blanco.
- Área de desarrollo personal: Morado.

Se tratará de encontrar tonalidades diferentes a los colores de las Ramas.

Se propone que las acciones (Muestras) que cada niño se ponga, se escriban en un papel y junto a su foto se ponga en el póster al lado del animal que está relacionado con cada área de desarrollo. El responsable debe velar para que las Muestras que se ponga cada castor sean las más adecuadas para su desarrollo en función de sus necesidades. El objetivo es que los niños vayan aprendiendo a regularse, aun así necesitan la ayuda del adulto y la referencia de toda su Madriguera y Colonia. En el momento que el niño se ponga por primera vez una Muestra de un Consejo recibirá un sello de su color correspondiente con la figura de Glaux.

### 3ª Etapa, de transición: Migración

En la tercera etapa los castores irán concluyendo su paso por la Rama y empezando a conocer la Manada. Este paso se simbolizará con la entrega de un legado que será escogido y/o elaborado por la Manada cada año. La entrega de dicho legado se hará en una actividad conjunta entre los Castores de tercer año y la Manada.

### **3. Promesa y Ley**

La Ley Scout se transmite a través de los Consejos de Glaux, que son enunciados sencillos y adaptados a su edad para facilitar el progreso dentro de las áreas de desarrollo.

- Área de desarrollo físico: Para crecer sano, ser limpio y ordenado.
- Área de desarrollo intelectual: Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás.
- Área de desarrollo emocional: Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos.
- Área de desarrollo social: Pon de tu parte, para vivir en el estanco.
- Área de desarrollo espiritual: SSSH... escucha lo que te dice Jesús.
- Área de desarrollo personal: Se valiente ayudando a la gente.

Los niños saben que siendo castores deben seguir esas reglas y de esta manera alcanzarán una serie de objetivos propios de la Rama. Cada Consejo se relaciona con cada una de las áreas de desarrollo que a su vez se combina con las opciones o deberes que el Escultismo propone, dando como resultado los objetivos educativos relacionándolos con uno mismo, con los demás

y con Dios. Los castores encontrarán en sus cuadernos de Chapoteo, tres hitos de progreso en cada Consejo que representan la concreción del Consejo en cada una de las opciones o deberes del escultismo.

### 3.1 Promesa:

Compromiso del Castor. El Compromiso será realizado por el castor de manera voluntaria y arropado por toda su Madriguera. Mediante el mismo constata frente a los demás que se compromete a cumplir con los Consejos.

Yo,..... (Nombre del castor) con la ayuda de Jesús y de toda la Colonia, me comprometo a compartir con alegría y a cumplir los Consejos de Glaux.

### 3.2 Lema:

¡Compartir! El lema resume la idea de que el Castor comienza a vivir muchas experiencias integrado en la Colonia.

### 3.3 El Saludo Scout

El saludo de castores es también con la mano derecha, a la altura de la cabeza; los dedos índice y corazón se levantan doblados, simbolizando las paletas del castor. Además, esos dos dedos representan también las dos partes de la Ley del Castor. Para el resto de dedos y la otra mano se conserva la simbología del saludo scout. Todos los castores utilizan el saludo del castor.

### 3.4 Uniforme

El uniforme consta de los siguientes elementos:

- La camisa. Naranja para castores
- La pañoleta: fondo naranja en la 1ªetapa, con cinta azul 2ªetapa, con cinta azul y blanca 3ªetapa.

Es importante que se dé un buen uso al uniforme; se debería utilizar en momentos como los siguientes:

- salidas y llegadas de las salidas de la Colonia.
- en las marchas al pasar por los pueblos.
- en las formaciones.
- en las ceremonias de la Colonia o de Grupo.

### 3.5 Oración de rama

Tampoco existe una versión oficial de la Oración de Castores. Aquí va una propuesta, que se utiliza en algunos Grupos de la Asociación:

“Jesucito de mi vida,  
enséñame a ser como Tú  
a compartir con alegría  
y que el trabajo con mis amigos  
sea siempre bueno. AMÉN”

### 3.6 Patrón

El patrón de los Castores es Noé. Los castores verán en Noé el esfuerzo y la confianza que hay que tener en Dios para así hacer el bien y cuidar de la Colonia. La festividad de Noé se celebra el 10 de noviembre.

### 3.7 Grito de unidad

Lo haremos antes de empezar una Ceremonia y en alguna ocasión especial. Es importante que los castores lo conozcan y lo griten con la seriedad que implica.

El Coordinador de Unidad dice gritando:

¿Quiénes Somos?

Los castores dicen:

¡LOS CASTORES!

El Coordinador de Unidad dice:

¿Y qué hacemos?

Los castores responden muy fuerte:

¡COMPARTIR!

## **4. Vida en pequeño Grupo**

La Colonia se divide en Madrigueras. Es mucho más fácil desarrollar actividades en pequeños grupos, que con la Colonia al completo, donde pueden sentir vergüenza o nerviosismo. Lo idóneo es que como mínimo haya 2 Madrigueras y como máximo 4, si hay más de 4 Madrigueras se recomienda que se hagan dos Unidades.

Lo ideal son 4 Madrigueras de 6 castores y para que funcione bien una Unidad, se debe contar con 1 responsable por cada Madriguera (sin adjudicar un responsable en concreto a cada Pequeño Grupo).

Por cada Madriguera existirán dos cargos; Madera y Submadera. Deben ser dos castores con conocimiento de la Rama, preferiblemente de tercer año, cuya función es coordinar la Madriguera y ser enlace con el Kraal de responsables. También existen los siguientes cargos en la Rama:

- Tiritas: se encarga de que la Colonia este contenta, estará especialmente atento del bienestar de está.
- Lapiceros: se encarga de que el resto de Castores cuide y respete el material, después de cada reunión comprobará que todo está recogido y en su sitio.
- Monedas: se encarga de reunir las cuotas de la Colonia y entregársela a los Grandes Castores.

Las Madrigueras serán anuales, es decir cada año se harán nuevas intentando que sean lo más equilibradas que se pueda. Se propone que la formación de las Madrigueras se haga en una reunión con los niños donde el responsable actúe como guía, dándoles las directrices necesarias, pero que sean los castores a través de un juego quienes las formen. Los responsables siempre tendrán la última palabra para asegurar que las Madrigueras son funcionales y que todos los castores están conformes. Las directrices a seguir para la formación de las Madrigueras son:

- Se debe asegurar el mismo número de integrantes en cada una de ellas (unos 5-6 castores).
- Los familiares no deben estar juntos. Esta directriz se debe a que se quiere fomentar la autonomía del castor y dotar a todos los niños de la experiencia de jugar y pasar tiempo fuera de casa. En esta edad es muy común que los hermanos o primos se protejan mucho entre ellos, pudiendo coartar su autonomía personal.

- Debe haber chicos y chicas en todas ellas para fomentar la coeducación.
- Deben estar formadas por castores de todas las edades en la medida de lo posible.

Las Madrigueras tendrán nombres de árboles. El nombre será elegido por la propia Madriguera y deberá gustarles a todos los integrantes.

### **5. Acompañamiento adulto**

La presencia del adulto es necesaria en determinadas actividades por razones de seguridad, pero se deben favorecer actividades sin presencia participativa de los mismos. Es por ello que el Cuaderno de Chapoteo estará redactado para los niños con todos los objetivos educativos y con las demás propuestas de actividades, pudiendo así ser ellos quienes tomen la iniciativa para realizarlas.

Sin embargo, en esta etapa el papel del responsable toma una especial importancia dado que será la primera vez que muchos niños participen en el escultismo, y debido a su desarrollo psicosocial aún puede que no tengan adquiridas determinadas competencias que les permitan ser todo lo autónomos que se espera que sean los jóvenes en el escultismo. El Kraal de responsables debe entonces hacer especial hincapié en trabajar la autonomía del niño ayudándoles a aprender el esquema de trabajo de acción-reflexión-acción: tras toda actividad se debe reflexionar lo que se ha aprendido y lo que se debe mejorar, tanto de manera individual como grupal, para que la siguiente acción se haga mejor y se disfrute más.

Lo ideal para que funcione bien una Unidad es contar con 1 responsable por cada Madriguera, sin adjudicar un responsable de forma directa y permanente a cada una.

### **6. Educación por la acción**

En esta etapa los niños tienen una inquietud natural por todo lo nuevo y por aquello que les rodea. Es importante partir de sus intereses para poder mantener su motivación en el juego del Escultismo además de facilitar que interioricen lo aprendido y vivido: que pasen de tener vivencias a experiencias (algo más profundo, que deja Huella).

En Castores se realizan proyectos denominados Diques, en los que los niños intervienen en todas sus fases. El Dique es un gran juego que se les propone a los niños y en el que se deben involucrar y participar activamente. Los responsables deben animar el desarrollo del mismo, para que se realicen los proyectos, participen todos los castores pasando por todas las fases y para facilitar así que tengan experiencias reales y facilitar su desarrollo personal.

Habrán un Dique por campamento y en el segundo y tercer trimestre, acorde con el marco de Castores. El Dique deberá responder a las demandas de los castores y por ello se apuesta porque los niños hagan lluvia de ideas de aquellos Diques que les gustaría llevar a cabo para que con dicha información los responsables puedan facilitar a los castores el desarrollo del mismo.

Los Diques tendrán las siguientes fases:

1. Idear
2. Proponer/elegir.
3. Planificar.
4. Realizar.



5. Evaluar.

6. Celebrar

Los Diques deben tener un objetivo final, pero el desarrollo del mismo debe realizarse mediante pequeñas actividades y juegos que se resuelvan en el día, o como máximo a los dos días. Un Dique, por ejemplo, podría ser hacer un festival y cada reunión se dedica a: 1º decoración, 2º hacer invitaciones, 3º preparar baile, 4º elaborar disfraces.... etc.

## **7. Vida en la Naturaleza**

La Naturaleza debe ser un marco en el que los castores disfruten de muchas actividades. Hay que fomentar el contacto de los niños con la Naturaleza y su convivencia en ella a través de marchas y actividades. La vida en la Naturaleza es siempre una experiencia comunitaria de gran riqueza: los campamentos, acampadas y excursiones permiten a la Colonia encontrarse de una manera diferente y más profunda que en las reuniones que tienen lugar en los locales. Por último, es importante que los castores interioricen la austeridad y la sencillez, propias del estilo "natural" scout y vivir la Naturaleza como una obra de Dios que se debe cuidar.

## **8. Las actividades en Castores**

### 8.1 Consejos

- *Consejo de Madriguera:* es la reunión de la Madriguera para evaluar el progreso y situación personal de cada castor.
- *Consejo de Tronco:* es la Asamblea de la Unidad. En esta reunión estará toda la Colonia. Los castores que hayan decidido afrontar un nuevo reto de progreso expondrán su intención al resto de la Colonia en dicho Consejo. El Compromiso del Castor será expuesto y aprobado en el mismo Consejo de Tronco. En los Consejos de Tronco se tratarán temas de progresión personal, evaluación de la Colonia, resolución de conflictos, decisiones importantes de la Colonia, etc. Mínimo un Consejo de Tronco por trimestre, favoreciendo siempre que sea tras la evaluación del Dique.

### 8.2 Actividades por proyectos definidos

- *Proyectos individuales:* no habrá proyectos individuales en Castores. Sin embargo cada castor se pondrá unas acciones concretas para cada Consejo de Glaux. (Muestras).
- *Proyectos de Colonia:* el Dique. Es un juego que se les propone a los castores, los cuales deben involucrarse y participar activamente. Se procurará hacer uno por campamento además de en el segundo y tercer trimestre.

## **9. Objetivos educativos**

Presentación de objetivos educativos para los Castores Se hace mediante los Consejos de Glaux.

Área de desarrollo físico: Para crecer sano, ser limpio y ordenado. (personaje Íbero, sello color verde).

- En relación con uno mismo. Me cuido y me protejo como es debido.
- En relación con los demás. Soy ordenado y cuidadoso con mis cosas y las de los demás.
- En relación con Dios. Cuido la Naturaleza.

Área de desarrollo Intelectual: Tienes mucho que aportar, descubre y crea con los demás. (Personaje Ballestrinque, sello de color Amarillo).

- En relación con uno mismo. Soy positivo y busco soluciones a los problemas. Ejemplos: o Dar la opinión y escuchar la de los demás para aprender de ello. o Observar y comprender lo que ocurre a su alrededor. o Enfrentarse a los problemas con optimismo y buscar soluciones.
- En relación con los demás. Enseño a los demás sin dejar de aprender de ellos.
- En relación con Dios. Conocer a un Jesús cercano

Área de desarrollo Emocional: Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos. (Personaje Lebeche, sello de color rojo)

- En relación con uno mismo. Dinos lo que sientes, entre todos nos ayudamos. Ejemplos: o Reconocer las consecuencias de sus emociones básicas. o Valorar las consecuencias de sus emociones. o Controlar las consecuencias de sus emociones.
- En relación con los demás. Conozco y cuido los sentimientos de mis compañeros.
- En relación con Dios. Me preocupo por los compañeros que pueden pasarlo mal.

Área de desarrollo Social: Pon de tú parte para vivir en el estanque. (Personaje Sylvana, sello de color azul)

- En relación con uno mismo. Expreso mi opinión respetando la de los demás sin convertirme en el centro de atención.
- En relación con los demás. Comprendo y cumplo las normas de convivencia.
- En relación con Dios. Trato bien a los demás, sin usar la violencia, como Jesús nos enseñó.

Área de desarrollo Espiritual: SSSHHH...escucha lo que dice Jesús. (Personaje Oleo, sello de color blanco)

- En relación con uno mismo. Pienso antes de actuar para hacer las cosas bien.
- En relación con los demás. Participo en las celebraciones religiosas.
- En relación con Dios. Rezo tanto de manera individual como junto con los demás.

Área de desarrollo Personalidad: Se valiente ayudando a la gente. (Personaje Dunan, sello de color morado)

- En relación con uno mismo. Soy capaz de asumir nuevos retos.
- En relación con los demás. Estoy dispuesto a ayudar en todo momento y cumplo con lo me he comprometido.
- En relación con Dios. Distingo lo que está bien y lo que está mal y actúo como Jesús querría que lo hiciera.