



VOLVIENDO A LOS ORIGENES



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Exploradores de Murcia



INDICE DEL PROYECTO DE LA INDABA 2017/ 2018

2. INTRODUCCIÓN	3
3. METODOLOGÍA	4
3.1 Scouters	
4. OBJETIVOS	6
4.1 Generales	
4.2 Específicos	
5. NORMATIVA ADMINISTRATIVA	7
5.1 Solicitud autorización para acampada	
5.2 Teléfonos y direcciones de interés	
6. NORMAS DE CAMPAMENTO	9
6.1 Generales	
6.1.1 Asistencia actos comunitarios	
6.1.2 Horarios	
6.1.3 Limites del campamento	
6.1.4 Uso de dispositivos	
6.1.5 Limpieza, aseo y otros	
6.2 Scouters	
7. MENU DEL CAMPAMENTO	10
8. PLAN DE EMERGENCIA	10
9. HORARIOS	11
9.1 Horario general	
10. CALENDARIZACIÓN DEL CAMPAMENTO	12



2. INTRODUCCIÓN

Proyecto elaborado para planificar la próxima Indaba de la ronda solar 2017/2018 a realizar con el equipo de scouters que componen nuestra federación. En el documento se detallan todas las condiciones necesarias para llevar a buen fin este gran acontecimiento.

Campamento organizado por la Federación de Exploradores de Murcia (EXMU) y perteneciente a ASDE (Scouts de España). Entidad scout con domicilio en calle Mallorca número 1 Espinardo (Murcia). Constituida por más de 3500 asociados con edades comprendidas entre los 6 y 65 años, cuyo objetivo principal es la educación por la acción; formar jóvenes comprometidos, capaces de crear un mundo mejor.

Los más de 100 años de experiencia educando a jóvenes y organizando campamentos similares, al planteado, junto con los recursos materiales y experiencias de años anteriores, avalan la viabilidad del proyecto.

Como apertura a esta ronda solar, llevaremos a cabo este campamento, en el que pretendemos que los educadores convivan con otros, mejorando su capacidad de relacionarse, se relajen en el marco incomparable que ofrece la naturaleza y el contacto con esta, disfruten con las actividades que les hemos preparado y debatan en las mesas de trabajo que se han propuesto, lo que será beneficioso tanto para ellos en su desarrollo como para sus educandos, además pretendemos que sea un comienzo para conocerse entre ellos teniendo en cuenta que se incorporan muchos scouters nuevos procedentes de la rama rover y de la calle, dando pie a trabajar de forma fluida en las siguientes actividades federativas.

El lugar donde se va a desarrollar esta actividad será en el paraje denominado La Perdiz, más concretamente en casa Leyva, ubicado en Sierra Espuña, perteneciente al término municipal de Alhama, en unas instalaciones que actualmente gestiona el grupo scout Valle de Leyva.

Ubicado al norte de la población, a unos 12 kilómetros del núcleo urbano, a él se accede por la carretera que une el centro de interpretación pasando por el paraje de la perdiz y el antiguo hospital de tuberculosos en dirección al Berro a través de la carretera que une las poblaciones de Alhama con Pliego.

Estas instalaciones se compone de una edificio refugio, en dos alturas, con capacidad para unas 150 personas en sacos de dormir, repartidos en las cuatro habitaciones que tiene la parte superior y una habitación ubicada en la planta baja, dispone además de un amplio comedor en la planta baja junto con una cocina.

- Equipada con de agua procedente de un depósito y luz a través de un grupo electrógeno.
- Tiene grandes explanadas con sombras ideales para la realización de



- actividades deportivas..
- Dispone de una cocina con zona de despensa y cuarto de aseo con varias pilas.



3. METODOLOGÍA

Al realizar la acampada con miembros del movimiento scout, la metodología que se aplicará será el método scout. Este es un sistema de educación cuyo objetivo es contribuir, a través de un sistema de valores basados en la Ley y la Promesa Scout, a la educación de los jóvenes para que participen en la construcción de un mundo mejor, donde las personas se desarrollen plenamente y jueguen un papel constructivo en la sociedad.

El método scout establece varias ramas, en función de la edad, por las que los muchachos van pasando a lo largo de su avance en el escultismo. Cada rama aplica una metodología diferente al resto, si bien todas aplican el método scout, cada una lo hace de diferente forma, en función a las necesidades pedagógicas de la edad de los educandos de la misma. Estas ramas son:

- Castores (7 a 8 años)



- Manada (9 a 11 años)
- Scouts (12 a 14 años)
- Esculta (15 a 17 años)
- Rovers (18 a 21 años),
- Scouters es el nombre que reciben los monitores voluntarios del movimiento scout, formados tras su paso por las diferentes etapas.

El movimiento scout se caracteriza por tener un método educativo básico y común. Consistente en un sistema de auto educación progresiva, concreta la metodología propia en cada una de las etapas psico-evolutivas del desarrollo del individuo, complementario de la familia y de la escuela, que se desarrolla a partir de la interacción de varios elementos, entre los cuales se destacan:

- Educación en valores. El joven establece libremente un compromiso personal ante sus compañeros, asumiendo una responsabilidad: social, personal, ética...
- La educación por la acción. El aprendizaje se hace a través de la observación, la experimentación y la actividad personal, permitiendo a los participantes realizar acciones por sí mismos y adquirir experiencias personales. Se pone en práctica la educación por la acción mediante la aplicación de la metodología del proyecto: educación activa y empleo del juego como oportunidad óptima de experimentar, aventurar, imaginar, soñar, proyectar, crear y recrear la realidad.
- La vida en pequeños grupos. El pequeño grupo socializa, identifica a sus miembros con los objetivos de las actividades y permite profundizar en el conocimiento mutuo. Todo ello posibilita la participación, el aprendizaje y la asunción de responsabilidades. Así se crea un espacio educativo y de confianza en uno mismo privilegiado para crecer y desarrollarse.
- Con la ayuda de adultos. La presencia de un adulto capacitado, que se incorpore a la vida del equipo proponiendo, revelando y ayudando a descubrir, facilita el diálogo y la cooperación, invitando al grupo a producir lo mejor de sí mismo.
- La asunción de responsabilidades. La vivencia de la participación en diversas actividades, asumiendo responsabilidades consigo mismo y con el grupo, ayuda al establecimiento de un compromiso personal libremente aceptado, en el que se basa el éxito del equipo.
- La formación autogestionada. El joven participa en su propio proceso de desarrollo, formando parte activa de las diferentes etapas en las que se determina el Programa Educativo Scout.
- Unos programas progresivos y atrayentes. La presentación de técnicas atrayentes que se aprenden ejecutándolas, permite estimular el desarrollo de las aptitudes, motivar una futura vocación y colaborar en la formación de la persona, aportando la seguridad que implica el manejo de una destreza.
- La variedad y los centros de interés. A través de ellos, los jóvenes se relacionan con el mundo, descubren sus capacidades y las de los demás, el valor de la cooperación y el espíritu de equipo, descubriendo de un modo alegre lo que juntos pueden hacer.



- El contacto con la naturaleza. El descubrimiento de la naturaleza estimula la creatividad, crea vínculos entre los miembros del grupo, favorece la comprensión de la vida en sociedad y permite valorar la vida sencilla y los ritmos naturales.

La metodología de trabajo utilizada en las distintas actividades siempre es **activa y participativa**, incluyendo a los destinatarios en la planificación y la toma de decisiones, como en la evaluación continuada de las mismas.

3.1 Metodología Scouters

La forma de trabajar de los educadores, o scouters, es mediante la delegación de trabajo. Al conjunto de scouters de una sección se le denomina "Kraal". Dentro de cada kraal, se encuentra la figura del coordinador, sanitario, encargado de material, tesorero, secretario, entorno... Aunque todos son perfectamente capaces de desempeñar todas las funciones, al distribuir las tareas se logra un mejor resultado con un menor esfuerzo..

Las decisiones se toman democráticamente. Antes de tratar cualquier tema con los educandos o consejo, se habla en kraal, para ver los distintos puntos de vista del equipo de trabajo, y tener claro qué se quiere.

Y esta, en definitiva, será la metodología educativa y de trabajo que se aplicará a lo largo de la acampada.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivos Generales

Los objetivos generales de la acampada son los siguientes:

- Convivir con los miembros de otros grupos, aplicando las leyes scout, igualdad y respeto entre sexos y etnias.
- Enriquecer los conocimientos, destrezas y aptitudes adquiridas en el escultismo y que día a día utilizamos con nuestros educandos, intercambiando experiencias y soluciones a conflictos.
- Desarrollar hábitos alimentarios saludables, practicando actividades físicas y evitando conductas perjudiciales para la salud
- Asumir las normas de comportamiento en las relaciones con otras personas manteniendo una actitud de apertura hacia ellas y su entorno.



4.2 Objetivos Específicos

Los objetivos específicos que se marcan para esta acampada son los siguientes, y son los que marcan las actividades que van a componer esta experiencia.

- Relacionarse de forma constructiva con los scouters de otros grupos,
- Observar y aplicar las actitudes y costumbres de la vida y convivencia cotidianas según los valores del Escultismo.
- Fomentar el enriquecimiento cultural a través de la diversidad.
- Despertar la participación activa en la federación a través de las actividades propuestas.
- Adquirir los conocimientos y técnicas necesarias para el uso adecuado de los distintos sistemas de GPS y geoposicionamiento.
- las actividades a través del conocimiento del plan Kotick.
- Desarrollar el pleno pensamiento, la creatividad y la imaginación, tal y como se hace en las secciones, haciéndoles revivir esos momentos que muchos de ellos anteriormente vivieron y que les empujo a vivir el escultismo.
- Adquirir capacidades de una adecuada resolución de conflictos y vida en común, procedentes del intercambio de información de conflictos resueltos por otros scouters.
- Catalizar el buen ambiente, funcionamiento y conocimiento inter-secciones en el seno de los distintos grupos scout.
- Conocer al resto de scouters que componen los consejos de los distintos grupos de nuestra federación, ya que es el único campamento única y exclusivamente para scouters. .

5. NORMATIVA ADMINISTRATIVA

5.1 Solicitud de acampada

Las actividades juveniles de tiempo libre en la Comunidad de Murcia en la actualidad, requieren la siguiente documentación, contemplada en las normas redactadas a tal fin:

- Autorización administrativa para la realización de la actividad.
- Autorización del titular de inmueble o terreno en el que se desarrolla la actividad.
- DNI u otro documento acreditativo equivalente junto al título original o documento acreditativo de estar en posesión de las titulaciones en materia de tiempo libre de cada uno de los miembros del equipo dirigente de la actividad.



- Relación de los participantes que comprenderá: nombre y apellidos, edad, domicilio, teléfono y DNI u otro documento acreditativo equivalente.
- Justificante de pago del seguro de responsabilidad civil suscrito por el organizador o promotor de la actividad.
- Hojas de incidencias actualizadas y debidamente cumplimentadas.
- Direcciones, contactos y teléfonos de los centros médicos, guardia civil, bomberos y protección civil más próximos al lugar de desarrollo de la actividad.

EN CASO DE EMERGENCIA (112)

5.2 Teléfonos y direcciones de interés

SERVICIOS MÉDICOS

Centro de salud Alhama de Murcia

Avda. Sierra Espuña, 14, 30840
 Tel.: 968631700
 Distancia 5 km

Hospital Universitario Virgen de la Arrixaca

Ctra. Madrid-Cartagena, s/n. 30120, El Palmar, Murcia
 Tel. 968369500
 Distancia 39 km

Farmacias

A	Ldo. Gregorio Fernández Castello	Avd. Antonio Fuertes 48	968 636 368
B	Lda. Juana Maria Gómez Fernández	Avd. Bastarreche, 77	968
C	Ldo. Benjamín López Martínez	C/ Vergara Perez, 1	968 630 012
D	Ldo. Eduardo Pérez García	Avd. Juan Carlos 1, 50	968 630 047
E	Lda. Isabel Sánchez Hernández	C/ Postigos S/N	968 630 161

SEGURIDAD CIUDADANA

GUARDIA CIVIL (062)

Calle Fulgencio Cerón Cava, 8
 968 630 002



Protección civil (Agrupación de voluntarios de Cieza)

Plaza del Ayuntamiento 1,
Tel.: 968 630 000

Incendios forestales:

Plaza del ayuntamiento 1
Tel: 968 630 000

Emergencias:

Tel: 112

6. NORMAS DE CAMPAMENTO

6.1 Normas Generales

6.1.1 ASISTENCIA A ACTOS COMUNITARIOS

- Es obligatoria la asistencia para todos los acampados.
- Prenda de cabeza obligatoria (gorra, sombrero, gorro....).
- Será necesario llevar la pañoleta del grupo al que pertenece
- El Director de Campamento avisará con un pitido de silbato 5 minutos antes del comienzo, siendo necesaria la asistencia de todos los participantes a la mayor puntualidad posible.

6.1.2 HORARIOS

- Cumplir y hacer cumplir los horarios comunes.
- Salvo excepciones autorizadas por el director, de 24 a 8h se deberá de guardar silencio.

6.1.3 LÍMITES DEL CAMPAMENTO

- Los límites del Campamento estarán señalizados.
- Está totalmente prohibido abandonar el lugar de campamento sin autorización expresa del Director de Campamento, salvo durante las actividades programadas y con conocimiento del responsable de la actividad con el fin de tener prevista una posible evacuación.
- El acceso al área de intendencia está limitado a personal de apoyo.

6.1.4 USO DE DISPOSITIVOS

- El uso de móvil está limitado a personal de apoyo. Los participantes harán uso del mismo solo si existe una situación de emergencia. Aunque se da la circunstancia de que en el paraje donde se va a desarrollar la actividad no existe cobertura de telefonía.



- Queda terminantemente prohibido el uso de cualquier otro dispositivo tales como DS, tablets, etc.

6.1.5 LIMPIEZA, ASEO Y OTROS

- Habrá un equipo de servicio diario que se asegurara del cumplimiento de las tareas comunes de limpieza y mantenimiento.
- No se podrá ir sin camiseta por el campamento
- Esta totalmente prohibido el consumo de alcohol y o sustancias psicotrópicas.
- Solo se fumará en las zonas destinadas a tal efecto

7. MENÚ DEL CAMPAMENTO

El domingo se realizará una comida comunitaria para lo cual se deberá tener en cuenta a los alérgicos, veganos y vegetarianos, con el fin de que todos puedan participar sin sentirse discriminados.

Los desayunos consistirán en zumos, batidos de chocolate, leche, café, horchata y bollería diversa.

El resto de las comidas la aportarán los propios participantes.

8. PLAN DE EMERGENCIA Y EVACUACIÓN

Se establecerá un punto de reunión en la explanada adyacente al edificio y señalizada, por si sucediese algún hecho que obligase a evacuar la zona.

El plan será Coordinado **y dirigido por Antonio García López** como director y responsable de la acampada. Se establecerá una llamada de emergencia para tal efecto, que será.

\$ pitido largo: +\$\$+ +\$\$+ +\$\$+

Asimismo cada responsable de actividad dispondrá de un walkie-talkie con cobertura en la zona de acampada y donde se desarrollen las actividades, deberán estar siempre encendidos y con comunicación. En caso de emergencia también se avisara mediante este medio ante la llamada de "EMERGENCIA ATENCION EMERGENCIA".



El director del campamento como coordinador del plan de evacuación reunificará y reunirá a todos recibiendo las novedades existentes de cada responsable de actividad

Una vez todos reunidos, se procederá a la evacuación del campamento.

Los vehículos se deberán estacionar en posición de salida y sin bloquear el paso y acceso a la casa con el fin de agilizar una posible evacuación y o acceso de los cuerpos de emergencia.

Se deberá de efectuar un simulacro el día de la llegada, cronometrando los tiempos de respuesta y determinando los posibles fallos para poder subsanarlos.

MATERIAL NECESARIO

A pesar de que el lugar ya dispone de los medios esperados de seguridad, por si alguno de los medios allí disponibles no estuviera operativo al 100%, hecho que sucede con los extintores, desplazaremos de la federación el siguiente material.

- 4 extintores de polvo de 6 kg tipo ABC
- 10 equipos walkie-talkie con sus cargadores a red y pilas no recargables tamaño AA por si fallaran los cargadores o para los momentos en que no sea posible su carga. Se repartirán de la siguiente manera: uno para el director de campamento, otro para la zona central de intendencia (cocina-botiquín) y el resto para los responsables de las diversas actividades.

9. HORARIOS

9.1 Horario general campamento

HORARIO	ACTIVIDAD A REALIZAR
8:00	Levantarse, aseo
9:00	Desayuno y recogida de las pertenencias
10:00	Actividades
11:45	Almuerzo
12:00	Actividades
13.30	Comida
16.00	Actividades
20.30	Cena
22.00	Actividades
00:00	Silencio

Durante el transcurso de la acampada, todos los participantes se ceñirán al cumplimiento de los horarios establecidos.



10. CALENDARIZACIÓN DEL CAMPAMENTO

En la siguiente tabla se presenta la calendarización de la acampada

SÁBADO	DOMINGO
28	29
VIAJE Y ACOGIDA	CURSO GPS
CURSO TECNICAS SCOUTS	MESAS TRABAJO TEMÁTICAS
CARACTERIZACIÓN Y JUEGOS	DESPEDIDA Y REGRESO
GYMKHANA Y REFLEXIÓN	
FUEGO DE CAMPAMENTO	