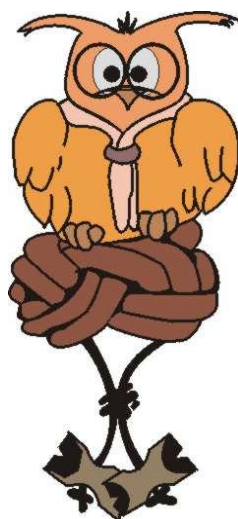


TODOS LOS CAMINOS LLEVAN A ROMA



CLAN

Juan Manuel Martín Márquez

Eva Benítez Ruíz

Cádiz a 30/08/2015

Escuela de Tiempo Libre y Animación Sociocultural “Insignia de Madera”
Scouts de Andalucía

ÍNDICE	PÁGINA
Evaluación del tutor/tutora del trabajo.....	1-2
Auto informe del alumno.....	3-4
Introducción.....	5
Análisis de la realidad.....	6-8
Objetivos.....	8
Metodología y Actividades.....	8-11
Temporalización, Presupuesto y Cronograma.....	12-13
Evaluación.....	14-15
Conclusiones.....	15
Bibliografía y Webgrafía.....	16

EVALUACIÓN DEL TUTOR O TUTORA DEL TRABAJO (Imprescindible desde el 1 Enero 2015)

Nombre del tutor/a: Eva Benítez Ruíz

Es necesario comentar realizar un comentario cualitativo de cada uno de los criterios de evaluación además de marcar una X en la valoración de cada uno de los mismos

CRITERIO DE EVALUACIÓN	BIEN	REGULAR	MAL
ANÁLISIS DE LA REALIDAD			
1. Se describe el contexto o la situación de partida: creo que está suficientemente clara donde y porqué nace esta necesidad de proyecto.	X		
2. Los datos aportados justifican el proyecto: son datos reales de un caso concreto de problemática de un rover en concreto que como indica tiene una necesidad de atención educativa más personalizada.	X		
OBJETIVOS			
3. Los objetivos están claros y correctamente formulados: me gusta con la sencillez y claridad con la que están formulados, creo que a veces los objetivos se formulan de una manera demasiado enrevesada y aquí se ve un caso claro de que no hace falta extenderse tanto a la hora de plasmar lo que queremos conseguir.	X		
4. Los objetivos están relacionados con la situación de partida: sí, de hecho se hace referencia en la introducción.	X		
5. Los objetivos son evaluables: sí, los criterios de evaluación están bien marcados.	X		
ACCIONES			
6. La fase de preparación está contemplada: sí, en el cronograma hay un primer consejo de grupo en el que se realiza la preparación del proceso de dicho proyecto. También lo comenta en el punto de Metodología.	x		
7. Las acciones son coherentes con los intereses de los destinatarios: sí, por un lado se trabaja con el rover que tiene el problema y por otro paralelamente se prepara y trabaja con el clan para la acogida de este a su vuelta del servicio realizado en las demás secciones.	X		
8. Se concretan las actividades: sí, además de en el cronograma se explican una a una cuál es su finalidad y como se llevaran a cabo.	X		
9. Se explican los recursos necesarios para las actividades: tanto los materiales como los humanos.	X		

10. Se indica el presupuesto: <i>Sí</i> , de hecho hace una división de lo que supondría en caso de no disponer de ningún material y al lado contando con el material del que el grupo dispone y abarataría el proyecto.	X		
11. Se establecen unos tiempos adecuados a las actividades. <i>Sí</i> , creo que los tiempos son acordes al trabajo que se va a hacer y a las actividades contempladas.	X		
12. Se indican los participantes y los responsables de las actividades: <i>Sí</i> , tanto los educadores como los educandos.	X		
EVALUACIÓN			
13. Existe un sistema de evaluación: <i>Sí</i> , de hecho utilizará uno inicial, continuo y final, con lo cual lo veo más completo para tener mejores resultados y poder rectificar si a mitad de camino algo no funciona.	X		
14. Está bien presentado y estructurado: <i>Sí</i> , destacaría la sencillez del proyecto y claros todos los pasos a seguir.	X		

Firma del Tutor o Tutora



AUTOINFORME DEL ALUMNO (Imprescindible desde el 1 Enero 2015)

Es necesario comentar realizar un comentario cualitativo de cada uno de los criterios de evaluación además de marcar una X en la valoración de cada uno de los mismos

CRITERIO DE EVALUACIÓN	BIEN	REGULAR	MAL
ANÁLISIS DE LA REALIDAD			
1. Se describe el contexto o la situación de partida: <i>Se describe de forma clara y concisa en el apartado correspondiente.</i>	X		
2. Los datos aportados justifican el proyecto: <i>La justificación de los datos están claramente presentados, a medida que avanzamos se pueden observar.</i>	X		
OBJETIVOS			
3. Los objetivos están claros y correctamente formulados: <i>Objetivos escritos de forma sencilla y clara, para poder comprenderlo más fácil.</i>	X		
4. Los objetivos están relacionados con la situación de partida: <i>Los objetivos claramente han de sacarse de un objetivo principal y este no es más que la situación de partida.</i>	X		
5. Los objetivos son evaluables: <i>Si, ya que están marcados claramente por unos criterios de evaluación, que para poder montar estos, nos tenemos que basar en los objetivos propuestos.</i>	X		
ACCIONES			
6. La fase de preparación está contemplada: <i>Se contempla en dos ocasiones, pero creo que podría añadir algún punto más.</i>		X	
7. Las acciones son coherentes con los intereses de los destinatarios: <i>Por lógica las acciones han de realizarse por y para los destinatarios, basándonos en sus intereses.</i>	X		
8. Se concretan las actividades: <i>Las actividades están bien redactas y explicadas en el apartado correspondiente.</i>	X		
9. Se explican los recursos necesarios para las actividades: <i>Los recursos materiales y humanos están bien descritos y expuestos.</i>	X		
10. Se indica el presupuesto: <i>El presupuesto se indica de dos formas distintas, una en la que vemos el dinero necesario para usar todos los recursos posibles, y otra en el que se ve el dinero necesario si ya disponemos de esos recursos.</i>	X		
11. Se establecen unos tiempos adecuados a las actividades: <i>Los tiempos están bien marcados.</i>	X		
12. Se indican los participantes y los responsables de las actividades: <i>Se ve de forma clara.</i>	X		

EVALUACIÓN			
13. Existe un sistema de evaluación: El sistema de evaluación está claramente definido en su apartado, se evalúa de forma inicial, continua y final.	X		
14. Está bien presentado y estructurado: La estructura se ve clara y sencilla.	X		

Introducción de la memoria.

Para elegir un buen tema y elaborarlo de la manera más efectiva y correcta posible, me basaré en las experiencias vividas dentro de la sección y fuera de ella (cursos realizados, comentarios críticos de hermanos/as scout, experiencia personal en la universidad, etc.).

Antes de elegir el tema que más me ha llamado la atención he estado barajando una gran diversidad de ellos, empezando por pensar en la sección, mi sección, "Clan" y basándome en los contenidos que se trabajan de forma diaria, semanal, mensual, anual... durante toda una vida scout.

Entre esa gran diversidad de temas que podría haber elegido destaco los más característicos para mí. Empezando por los juegos límites, pensé en crear un juego límite basado en la realidad de un grupo scout, partiendo de un juego de rol y situaciones reales vividas durante mi vida scout. También pensé en crear una plantilla para realizar ambientaciones dentro del clan, proponiendo cambiar a la vez que se cambia el proyecto educativo de grupo, es decir cada tres años. Por último otro tema a destacar es la creación de un servicio distinto al visto hasta ahora, pero no encontraba lo deseado.

Después de ver y pensar detenidamente en cada tema y basándome en la realidad de mi clan y de mi grupo scout, elegí un tema más apropiado y motivador. Se trata de la inclusión social y el logro de objetivos por etapas. Un tema importante y muy complicado en todas las edades.

Muchas veces nos encontramos con personas que por su forma de ser, por su carácter, por su manera de pensar o de mostrarse a los demás colisiona con la de otras personas, y aquí es cuándo debemos actuar y realizar una inclusión social, ya que, aunque "cada rover rema su propia canoa" no puede remar si el resto del río va lleno de otras canoas que no ayudan en su viaje, y estas canoas no son más que el resto de rovers del clan.

Para aclarar el tema elegido diré que no es más que la inclusión de un miembro del clan dentro de este, llevando a cabo una progresión correcta y adecuada dentro de su etapa. El tema es elegido debido a la realidad de mi grupo scout, en el que hemos buscado una solución a este problema, y tras escuchar a los miembros del consejo de grupo, he tomado la decisión de crear este proyecto.

Este proyecto está realizado para buscar una solución a esta problemática, que trae muchos quebraderos de cabeza a la hora de encontrar soluciones.

Análisis de la realidad.

La técnica elegida para realizar un análisis de la realidad es un cuestionario, a parte de la observación directa realizada durante toda esta ronda. Realizaré un cuestionario abierto y otro semicerrado, para poder concretar aspectos destacables y poder cumplir los objetivos marcados.

Un cuestionario no es más que un conjunto de preguntas que se confecciona para obtener información con algún objetivo en concreto. Existen numerosos estilos y formatos de cuestionarios, de acuerdo a la finalidad específica de cada uno, yo me basaré en el tipo "cuestionario abierto" y "cuestionario semicerrado", ya que me ofrece una mayor información sobre el pensamiento de los educandos.

Un cuestionario abierto hace que el educando exprese sus ideas, cómo lo ve, cómo lo explica... de esta forma los educandos pueden enunciar sin límite alguno, pudiendo decir todo lo que deseen.

El cuestionario que realizaré será el mostrado a continuación:

1. Dibuja una situación de rechazo dentro del grupo scout.

Dibujo del educando

Un questionario semicerrado plantea una situación o problema a la que se debe de dar solución, yo lo realizaré de forma visual y dinámica.

El cuestionario será el siguiente:

Rodea las situaciones donde exista una inclusión social y di el porqué:

1º Durante una fiesta de cumpleaños Elisa juega sola con una muñeca, mientras las demás niñas juegan juntas al escondite.

2º En el colegio Carlos esta en 2ºA mientras que todos sus amigos están en 2ºB.

3º Marta juega con todos sus amigos y amigas, incluida Xhin-xhin, su amiga China.

4º Durante una conversación, Manuel comenta en alto lo que siente, María y Fernando se miran y se ríen.

5º En un partido de futbol un jugador brasileño del equipo contrario es abucheado.

6º Durante una asamblea judía, Israel, un cristiano, puede hablar y expresar sus ideas y opiniones.

Gracias a estos cuestionarios podremos conocer si nuestros educandos saben diferenciar entre una inclusión social y un rechazo social. Esto nos da a saber cuál es la realidad de nuestra sección, sobre si el motivo del problema proviene de un mal entendimiento de la definición de inclusión social o no.

Además de usar esta herramienta, usaré la observación directa dónde podemos descubrir cuál es el motivo real. En mi caso en concreto, el problema recae en la forma de ser de un Rover frente a los demás, ya que a la hora de convivir esto crea dicha situación de rechazo. Esta observación es realizada durante toda una ronda, viendo como el clan disminuía en el número total de miembros debido a la “mala” convivencia existente. Se trata de un Rover de cuarto año, el cual se encuentra en su etapa de voluntariado, que ha decidido realizarlo dentro del grupo, algo que aprovecharé para conseguir los objetivos propuestos.

Esto provoca que exista una gran necesidad de inclusión social, partiendo desde la problemática y acabando con ella.

Objetivos.

Objetivos del educador (generales):

- Conseguir una inclusión social sana y duradera.
- Ser capaz de encontrar una solución a un problema real.
- Acabar con situaciones de rechazo o mala convivencia.

Objetivos del educando (específicos):

- Adquirir una mayor confianza en uno mismo.
- Ser respetuoso, amable y social.

Metodología y actividades de tu proyecto.

Las actividades serán realizadas a través de un método activista, en el que los educandos serán los protagonistas de sus acciones, es decir, serán ellos la solución al problema comentado en el anterior apartado.

Para realizar esto trabajaremos con un contenido principal la inclusión social, incluida dentro del área del desarrollo social. Además de los contenidos de cohesión de grupo y voluntariado dentro del grupo scout.

El Rover realizará un voluntariado dentro del grupo, empezando por Castores, continuando por Manada y terminando en Tropa, sin dejar de guardar relación con el clan. Todo esto es realizado en un tiempo determinado, dónde ha de cumplirse los objetivos marcados a través de unas actividades específicas. Para hacer esto lo primero que haríamos es un consejo de grupo, dónde pediríamos colaboración con el resto de Scouters, ya que deberán de rellenar unas fichas durante estos meses. Es en este consejo de grupo donde se realizará la preparación de todo lo relacionado con el proyecto, ya que implica a todos los miembros del grupo.

El Rover realizará tres meses de voluntariado dentro de tres secciones distintas: Castores, Manada y Tropa. De esta forma el Rover no convivirá dentro del clan para realizar dinámicas de inclusión de grupo y aceptación social con sus compañeros, mientras él ejerce su voluntariado. Al volver irá poco a poco entrando a formar parte de nuevo dentro del grupo, a través de dinámicas y actividades.

Dinámicas y actividades:

El primer mes de voluntariado lo ejercerá dentro de la sección de Castores, donde deberá realizar los siguientes pasos:

- Primer día observará y realizará una autoevaluación.
- Segundo día deberá participar, realizando una actividad y realizará una autoevaluación.
- Tercer día deberá participar, realizando una actividad y realizará una autoevaluación.
- Cuarto día deberá participar más activamente, realizando dos actividades y realizará una autoevaluación.

Durante este mes el resto del clan trabajará las siguientes dinámicas:

Dinámica 1) Terminar la historia (dinámica de integración social y cohesión de grupo)

- El Scouter divide el grupo en equipos con el mismo número de personas, que habrán de reunirse en lugares distintos dentro del espacio (interior o exterior) en el que se desarrolla la dinámica. Luego empezará a contar una historia a los equipos, que tienen la misión de terminarla, en función del sentido final que quiera otorgarle el Scouter a la historia. El equipo que antes lo haga tendrá que exponerlo en común al resto del grupo.

La historia podría empezar: “Una tarde unos amigos se reunieron para merendar, y uno de ellos propuso que se fueran juntos a disfrutar de unas vacaciones. Comenzaron a discutir sobre el destino y el precio del viaje. Entonces...” En este momento el animador informa a los equipos que la historia debe tener un final feliz. Los equipos se reúnen y el que primero termine, expone. Finalmente, el animador irá preguntando a los componentes de los equipos que tal se han sentido con sus compañeros, si lo han conocido más, si coinciden en sus pensamientos, si podría extrapolarse el comportamiento del equipo al grupo,...

- La historia puede ser cualquiera que se invente el animador, así como los finales que proponga: feliz, triste, sorprendente, sin sentido,...

Dinámica 2) Elefante, Gorila y Jirafa. (Dinámica de integración social y trabajo en equipo)

Todo el grupo se sitúa en círculo, menos uno que “la queda”. Éste tendrá que ir situándose cara a cara con el resto de participantes, a los que les dirá “GORILA”, o “JIRAFa”, o “ELEFANTE”. En este momento, tanto el que ha recibido esta señal como sus compañeros de izquierda y derecha tendrán que representar la figura del animal que corresponda. El que falle de los tres tendrá que pasar al centro. La reacción adecuada debe ser instantánea, o de lo contrario se considerará fallo y pasará al centro a tener que decir el nombre del animal al compañero que quiera. Y así sucesivamente. ¿Cómo se representan los animales?

ELEFANTE.- el del centro es la cara del elefante, y al escuchar este animal tendrá que situar los brazos en la cara simbolizando la trompa, y emitiendo su sonido. El de su izquierda se inclinará hacia la derecha hasta llegar a la cara del elefante como si fuera una oreja. Lo mismo el de su derecha pero en el sentido contrario.

JIRAFa.- el del dentro se mantendrá de pie, poniéndose los cuernos con los dedos, simbolizando el cuerpo de la jirafa. El de su izquierda se agachará de cara a la jirafa; lo mismo hará el de su derecha.

GORILA.- el del centro es el mono, que se agachará en cuclillas, y con sus brazos hacia arriba se sujetará a la barra que forman sus compañeros con los brazos entrelazados. Estos se mantienen en pie.

El segundo mes de voluntariado lo ejercerá dentro de la sección de Manada, donde deberá realizar los siguientes pasos:

- Primer día observará y realizará una autoevaluación.
- Segundo día deberá participar, realizando una actividad y realizará una autoevaluación.
- Tercer día deberá participar, realizando una actividad y realizará una autoevaluación.
- Cuarto día deberá participar más activamente, realizando dos actividades y realizará una autoevaluación.

Durante este mes el resto del clan trabajará las siguientes dinámicas:

Dinámica 3) Súper Antonio (Dinámica de inclusión social y respeto)

Los Rovers visualizarán el siguiente video y luego se debatirá:

<https://www.youtube.com/watch?v=JGjkrf9XkVs>

Dinámica 4) La Granja de Don pepito (Dinámica de integración e inclusión social)

El Scouter contará que se encuentran en una granja y que las animales se han desperdigados y se tienen que juntar de nuevo. El Scouter le dará un papel a cada Rover donde aparecerá el nombre de un animal (el papel es secreto por lo que los demás Rovers no podrán verlo). Cuando el Scouter diga “YA” todo el mundo debe imitar el sonido de su animal y juntarse con los demás animales de su clase. Existirá un animal que siempre estará solo. El juego se repetirá 3 o 4 veces y a continuación se realizará un debate.

El tercer mes de voluntariado lo ejercerá dentro de la sección de Tropa, donde deberá realizar los siguientes pasos:

- Primer día observará y realizará una autoevaluación y realizará una autoevaluación.
- Segundo día deberá participar, realizando una actividad y realizará una autoevaluación.
- Tercer día deberá participar, realizando una actividad y realizará una autoevaluación.
- Cuarto día deberá participar más activamente, realizando dos actividades y realizará una autoevaluación.

Durante este mes el resto del clan trabajará las siguientes dinámicas:

Dinámica 5) El Lazarillo (Dinámica de integración y participación)

Se forman parejas entre los integrantes del grupo, procurando que se constituyan entre personas que tienen menor relación interpersonal. “Busquen una pareja, alguien al que quieran conocer mejor”.

Uno de los integrantes de la pareja hace el papel de ciego (vendándose los ojos), y el otro de lazarillo. El lazarillo conducirá al ciego por el mundo que le rodea. Durante un tiempo determinado (5 minutos), el lazarillo conducirá al ciego por lugares y en la forma que más quiera (una forma interesante de practicar este ejercicio es hacer el acompañamiento en silencio, prohibiéndose hablar a los participantes).

Después del tiempo estipulado, se invierten los papeles y se repite la experiencia.

Terminado el ejercicio, el grupo reflexiona la experiencia. El grupo puede realizar una ronda en círculo utilizando la frase: “He descubierto....”.

El coordinador puede ayudar con algunas de estas preguntas:

¿El lazarillo inspiró confianza, por la firmeza de su voz, lo claro de sus indicaciones, etc.?

¿El lazarillo dio indicaciones erróneas?

¿El ciego sintió en algún momento que iba a caer o iba a tropezar?

Al ser lazarillo, ¿nos sentimos preocupados por entendernos bien con el ciego?

¿Qué sentimos al conducir al otro: responsabilidad, cariño, nada especial, instinto protector?

Al ser ciego, ¿cómo nos sentimos: como un juguete a merced del lazarillo?, ¿cómo un hermano menor?, como un huésped bien tratado, pero ¿con cierta frialdad?, ¿Cómo un amigo tratado familiarmente?

El conjunto de respuestas puede ser uno de los criterios para detectar el grado de confianza existente entre los miembros del grupo.

Al final se evalúa la dinámica.

Dinámica 6 ¡Levántate! (Dinámica de inclusión social y respeto)

Los Rovers visualizarán el siguiente video y luego se debatirá:

<https://www.youtube.com/watch?v=GyHM4oT5g5M>

En el último mes se realizará una serie de presentaciones en PowerPoint, donde el Rover que ha realizado el voluntariado contará a los demás miembros del clan sus experiencias vividas. Cada sección tendrá su propio PowerPoint, es decir deberá realizar tres PowerPoint en total (Castores, Manada y Tropa). Durante este mes todos los Rovers traerán dinámicas para realizarlas en las reuniones, excepto el sábado 23, que se llevará la siguiente dinámica:

- Dinámica de cohesión de grupo:

El Scouter contará una historia: Ejemplo: “Cuando venía a la reunión me encontré a “Matilda” (nombre del peluche), y estaba triste y sola, y necesitaba mucho amor. Yo le conté que en este grupo le podían brindar muchísimo amor”.

Una vez contada la historia dejaremos que cada Rover demuestre un gesto de amor con Matilda, como por ejemplo: un beso, un abrazo, una frase cariñosa, etc.

Cuando todos/as hayan realizado una acción, el Scouter debe de decir: “Matilda está muy contenta porque todos/as la queremos, pero ahora ella les quiere pedir un favor más. Matilda quiere regalar su amor, por lo tanto, repite el gesto que le hiciste a Matilda con todos tus compañeros/as de sección”.

Una vez dicho esto se realiza lo que Matilda ha pedido. (Es muy importante que todos realicen el gesto con todos, pues el objetivo es crear cohesión de grupo)

Variantes: incluir en el último paso el realizar el gesto con todos los miembros del grupo, desde Castores hasta Scouters.

Temporalización:

El tiempo total será de cuatro meses, donde tres meses estará realizando su voluntariado y durante un mes convivirá con el resto del clan. Los meses de voluntariado, el Rover realizará las reuniones dentro de las secciones, es decir, todos los sábados de 11:30 a 13:30, teniendo que observar y participar en ellas. Además existirá una reunión al mes con el consejo de grupo.

Después de cada reunión el Rover realizará una autoevaluación (ficha) de 13:30 a 13:45.

Cuadro de temporalización (año 2015/2016):

TODOS LOS SÁBADOS			
OCTUBRE Voluntariado en Castores	NOVIEMBRE Voluntariado en Manada	DICIEMBRE Voluntariado en Tropa	ENERO Convivencia resto del Clan
3: Cuestionario inicial y evaluación inicial.	7: Observación. Evaluación continua	5: Observación. Evaluación continua	2: Experiencias dentro de Castores. Dinámica (Traída por un Rover)
10: Observación. Evaluación continua	14: Realización 1 actividad. Evaluación continua Dinámica 3	12: Realización 1 actividad. Evaluación continua Dinámica 5	9: Experiencias dentro de Manada. Dinámica (Traída por un Rover)
17: Realización 1 actividad. Evaluación continua Dinámica 1	21: Realización 1 actividad. Evaluación continua	19: Realización 1 actividad. Evaluación continua	16: Experiencias dentro de Tropa. Dinámica (Traída por un Rover)
24: Realización 1 actividad. Evaluación continua	28: Realización 2 actividades. Evaluación continua Dinámica 4	26: Realización 2 actividades. Evaluación continua Dinámica 6	23: Dinámica de cohesión. Dinámica (Traída por un Rover)
31: Realización 2 actividades. Evaluación continua Dinámica 2			30: Evaluación final. Dinámica (Traída por un Rover)

Para realizar todo esta debemos de tener en cuenta los materiales a usar, los cuales serán muy sencillos y que la mayoría de grupos Scout tienen:

- Folios.
- Bolígrafos/Lápices.
- Sillas
- Ordenador portátil/sobremesa con reproductor de video y PowerPoint.
- Proyector (opcional)
- Peluche

También necesitaremos recursos humanos:

- Scouters de Consejo de grupo.
- Scouters de Castores (Amigos del Bosque).
- Scouters de Manada (Viejos Lobos).
- Scouters de Tropa.

Para ello hay que tener un presupuesto claro y conciso, pues es necesario para una mejor ejecución del proyecto (Todos los materiales que ya se tengan en la sección no se han de comprar):

MATERIAL	GASTO (Recursos al Máximo)	GASTO (Recursos Reducidos)
500 folios	4 Euros	4 Euros
Bolígrafos/Lápices	7 Euros	7 Euros
10 Sillas	80 Euros	-
Ordenador	300 Euros	-
Proyector	250 Euros	-
Peluche	8 Euros	-
TOTAL	649 Euros	11 Euros

Cronograma:

Sábados	OCTUBRE					NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				
	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30
Dinámicas																		
Voluntariado		C	C	C	C	M	M	M	M	T	T	T	T					
Evaluaciones (Inicial, Continua o Final)	I	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	F
Compra de material																		
Reunión C.G																		
Dinámica Rover																		

Evaluación.

Se realizará una evaluación inicial, continua y final, ya que tenemos que realizar una observación total.

La evaluación inicial no es más que los cuestionarios realizados, ya que es el método elegido para descubrir cuál es el problema. Además, incluiré la siguiente ficha:

Nombre del educando	Etapa de progresión	
Criterios de evaluación: - ¿Participa en la sección? - ¿Es capaz de ayudar a los compañeros/as? - ¿Crea situaciones de rechazo social? - ¿No es capaz de adaptarse a un ambiente determinado?	SI	NO

También realizaremos una evaluación continua, ya que cada vez que realice un voluntariado dentro de una sección (castores, manada o tropa) deberá rellenar una pequeña ficha, para saber cómo se ha sentido. Los Scouters de dichas secciones también deberán de rellenarla.

Ficha del educando:

Nombre de la sección:	Fecha:
¿Qué observas?:	
¿Qué has realizado?:	
Propuestas de actividades o mejoras:	
Evalúate del 1 al 10 (argumentalo):	

Ficha de los educadores:

Nombre de la sección:	Fecha:
¿Qué ha realizado?:	
¿Qué tal lo ha realizado?:	
¿Se ha integrado con el equipo?	
Propuestas de actividades o mejoras:	
Evalúalo del 1 al 10 (argumentalo):	

Evaluación final (realizada por los scouters de clan): se realizará al final de la ronda, a través de la observación y recogida de información.

Criterios de evaluación:

- Consigue una inclusión social sana y duradera.
- Es capaz de encontrar una solución a un problema real.
- Acaba con situaciones de rechazo o mala convivencia.
- Adquiere una mayor confianza en uno mismo.
- Es respetuoso, amable y social.

Conclusiones.

Para concluir el proyecto diré que estamos ante un tema muy importante, ya que trabajamos con educandos que en un futuro muy próximo pueden llegar a ser educadores.

Un tema difícil y complicado pero muy satisfactorio.

Bibliografía y webgrafía.

<http://www.aulafacil.com/cursos/l10114/autoayuda/autoayuda/dinamicas-de-grupo/dinamicas-de-integracion>

Apuntes personales de la universidad de Cádiz, grado en educación primaria, asignatura “Didáctica de las ciencias de la naturaleza 2”.

<http://definicion.de/cuestionario/>

Manual para el Scouter del clan-Rover (Manual de federación de asociaciones de Scout de España, A.S.D.E.)

<http://dinamicasgrupales.blogspot.com.es/2008/06/dinmicas-de-creatividad-e-integracin.html>