

## Método Pedagógico Pícaras

### 1. Definición

Desenvolvemento cognitivo:

Na intervención coas pícaras sempre hai que traballar algo concreto, evitando as abstraccións. É dicir, hai que traballar con algo físico e que poidan manipular. Hai que ter en conta que comezan a interpretar a existencia doutros puntos de vista, que é interesante comezar a traballar xa na asemblea, fomentando o diálogo entre eles. Debemos ter en conta que a esta idade acostuman distraerse con información ou estímulos externos. Tamén presenta dificultades á hora de prestar atención a varios estímulos simultáneos ou a varias características dun mesmo elemento (por exemplo: cor e forma, número e volume). Porén, como educadoras, debemos favorecer que se produzan este tipo de mudanzas psiquevolutivas.

Nesta idade temos o “nacemento do ser social”, é dicir, o desenvolvemento da súa capacidade de socialización. Isto fai que aparezan máis medos ou timidez. Estes medos, cuestión relevante para as pícaras, serán abordados máis adiante. Por outra banda, outro elemento aparece como o desenvolvemento da moral, que é un feito relacionado co sentido da xustiza e da compaixón. De feito, a imaxinación é a base fundamental do seu “ser” a través, por exemplo, da creación de personaxes fantásticos.

Desenvolvemento socio-afectivo:

Son capaces de relacionar as súas emocións coa consecución ou non dun obxectivo. Teñen un sentido instrumental da amizade baseado nos custos e beneficios da interacción cos demais.

Valores para traballar:

Empatía: base fundamental que terá que ver coa comprensión das emocións e sentimentos dun individuo. En calquera dinámica debería estar presente. Este valor está fortemente ligado ao da cooperación.

Autonomía: Como a capacidade de entregarse, unha serie de pautas e responsabilidade.

## **2. Constitución do Grupo de Idade**

Un grupo de Pícaras debe ter entre 16 e 24 membros, e non se recomenda superar este número salvo en situacións especiais. Para formalo, haberá que contar cun mínimo de 3 (carácter xeral) xa que cun número menor perdería o seu sentido a pedagogía do proxecto e o traballo en pequeno grupo.

### **2.2. Constitución do Pequeno Grupo Orgánico**

O pequeno grupo ideal nestas idades son 4 ou 6 aras, sendo o nexo organizativo central dun altar e onde se integran as novos compoñentes da IG. Non se superarán 6 membros por PG e non haberá máis de 4 PG no GI Pícaro, salvo excepcións.

## **3. Os proxectos**

Nesta grupo de idade, a idea do proxecto aínda é moi moderada e os proxectos poden consistir en obradoiros e actividades de curta duración, dúas ou tres semanas. Estes proxectos requirirán máis dirección por parte das educadoras que en etapas posteriores mais na elaboración escrita do proxecto debe quedar claro os medios polos que as pícaras poden contribuír ao proxecto. Nestes proxectos, o desenvolvemento de coñecementos, hábitos, habilidades cotiás que consisten en espazos onde se pode desenvolver e medir o progreso. Mais unha mención especial merecen aqueles proxectos que fomenten as capacidades sensoriais mediante a manipulación de diferentes obxectos, polo que as crianzas desta franxa de idade teñen que ser participantes activas e protagonistas destes proxectos.

Unha das virtudes do mundo pícaro é o gran desexo de coñecer e comprender, isto permite o desenvolvemento do traballo por proxectos, como dixemos, relacionados cun pensamento lóxico, limitado á realidade concreta. Estes proxectos acostuman formularse por temáticas, polo que neste sentido os educadores deberían ter unha posición principal para orientar e coñecer os gustos das crianzas. Por iso, é de suma importancia pór en marcha proxectos onde se traballen unha serie de valores propios da asociación, mais nunca sen esquecer os gustos e preferencias dos participantes. Por exemplo, proxectos relacionados coa alimentación e a correcta preparación dos alimentos; limpeza e hixiene, persoal, de espazo, materiais, cociña, coidado do material,

ocupación do espazo, etc. Neste sentido, as dinámicas baseadas nas “xincanas” funcionan moi ben debido á mestura dunha potente actividade física e unha serie de destrezas.

#### **4. O Xogo**

Nesta idade aséntase unha das bases fundamentais da nosa proposta educativa e social: o carácter lúdico, optimista, de lecer que pode e debe significar a actividade humana. O xogo marcará toda a actividade das Pícaras, e aprenderán habilidades, competencias, adquisición de coñecementos, hábitos, desenvolvemento de valores, etc., tendo sempre presente o xogo e o mundo lúdico en xeral como elemento vertebrado.

O xogo enténdese como un medio natural de autoexpresión, experimentación e comunicación. Xogando, as pícaras aprenden sobre o mundo e as súas relacións, probando a realidade, explorando emocións e papeis. O xogo é esencial para o crecemento humano, o desenvolvemento, a aprendizaxe e o cultivo das relacións interpersoais.

O xogo é un proceso natural que:

- Desenvolve a confianza.
- Fomenta unha aprendizaxe e un comportamento “aceptábel”.
- Regula as emocións.
- Fomenta o pensamento creativo e a resolución de problemas.
- Fomenta a comunicación: ao xogar expresamos pensamentos e sentimentos que doutro xeito permanecerían ocultos.

Enténdese por unidade orgánica vivir, aprender e xogar. As crianzas constrúen significado a través do xogo, dándolle sentido á experiencia. Por iso é importante que as crianzas teñan momentos de xogo libres e espontáneos.

O xogo actúa como interface entre o mundo real (exterior) e o seu mundo imaxinario (dentro), polo que senta as bases da creatividade e a imaxinación, potenciando unha

maior riqueza do mundo interno das crianzas, así como un mellor autoconceito e a autoestima.

## **5. Marco simbólico**

☒ Pícaras/os. Nome en homenaxe ao primeiro Agrupamento Altair do MEI: Chao de Castro, de Burela, na Mariña Galega, onde se lles chama “pícaras” ás crianzas: de 8 e 9 anos.

☒ O saúdo oficial de Altair consiste nun movemento de apertura da man, un puño que se abre nunha man aberta, como símbolo de fraternidade. Cada un dos dedos representa cada un dos grupos de idade que conforman o Grupo e a estrutura de Altair. No caso das pícaras, será o Dediño.

☒ Cores: cada grupo de idade terá unha cor designada. Estas cores son oficiais para uso internacional. No ámbito nacional ou zonal, as súas asembleas poderán aprobar, por motivos excepcionais e xustificadas, outras cores substitutivas das proposicións, que deberán ser ratificadas polo órgano correspondente do MEI. Ademais, cada agrupación e cada entidade nacional elixirá tamén unha cor identificativa. Picos: branco.

☒ Pulseiras: Pícaras: “Beta Aquilae”. Estrela da constelación de Aquila vinculada ás picares por ser a máis próxima a Altair. Simbolicamente, isto lévanos ás pícaras como o grupo máis querido e coidado polo conxunto do grupo. As Pícaras son o corazón de Altair, as máis veneradas.

☒ Voces do Consello Estelar: Pícaras: “Beta Aquilae”. No caso de Pica, a voz para convocar o Consello da Estrela será “Concello de Beta”. Terás que debuxar unha estrela coa cor correspondente a cada grupo de idade. Polas súas características, a CE no PG é unha asemblea e está formada polo grupo dos seus membros.

## **6. Repartición de tempo ás actividades**

Compre sinalar un tema que ten certa importancia para o bo funcionamento do grupo. Falamos dos tempos e da división estrutural da actividade habitual. A actividade habitual que normalmente dura 3 horas ten que seguir unhas pautas que dalgún xeito indiquen que facer. Deste xeito, axudaríase as crianzas a assimilar un certo compromiso e

sentimento de grupo a través da rutina. Dado que as Pícaras forman un grupo moi activo, fomentouse a actividade física, como xa dixemos antes. Nun primeiro momento, sempre que o grupo conte con ela, o grupo debería acudir á horta, onde se realizaban uns traballos rutineiros que implicaban unha gran actividade física. De feito, isto axudará a forxar unha responsabilidade colectiva relacionada coa sustentabilidade alimentaria. En segundo lugar, sería o momento do proxecto en cuestión, deste xeito reservárase a parte central da actividade para esta dinámica. Por último, haberá un espazo de xogo, un gran xogo que servirá para aprender habilidades, hábitos ou valores.

### **7. Sendeirismo con pícaras: presenza de cans.**

Abordando esta materia dun xeito máis xeral, é importante ter en conta varios factores propios desta franxa de idade á hora de afrontar un paseo. En primeiro lugar, recoméndase unha minuciosa preparación por parte dos educadores do curso así como das dinámicas a realizar. Por iso, a elaboración dunha narración que acompañe a andaina sumada ao paso de probas por parte das crianzas serán puntos clave para un excelente resultado. Porén, unha andaina “pura” sen xogo pode funcionar, mais os esforzos habería que centrarse en lograr un “obxectivo”, é dicir, chegar a un certo punto para conseguir a recta. Esta tarefa de motivación e animación correríaa a cargo dos educadores. Por outro lado, cómpre sinalar que este tipo de actividades busca facer resaltar valores relacionados coa conciencia e a sensibilidade co medio ambiente, ademais, pode ser unha interesante vía de potenciación para enfrontar a vida das crianzas inundada de aparellos electrónicos. que provocan un estilo de vida sedentario. Hai que promover grandes rutas, para ser boa picara hai que andar.

Por outra banda, os animais, e en particular os cans, son elementos de gran motivación (como, por exemplo, as Pícaras) durante os paseos. Para tal fin, recoméndase, na medida do posíbel, a presenza de cans nestas actividades e nos campamentos, sempre que sexa posíbel, o que pode levar a unha maior motivación das crianzas, e tamén á asunción do coidado (o can protexe e coida de nós).nós, e protexemos e coidamos del).

### **Organización en campamentos: pícaras**

Este breve apartado ten que ver con varios aspectos relacionados cos campamentos. Aínda que estes métodos xa falan de campamentos, pensamos que é necesario facer preguntas concretas sobre o grupo de pícaras. En primeiro lugar, sempre que sexa posíbel, as pícaras deben durmir na mesma tenda, coa idea de fortalecer as relacións grupais e, ao mesmo tempo, fomentar o compañeirismo e o apoio mutuo. Para iso, é necesario que o grupo teña unha carpa moi grande ou, se o número se eleva a dous. En segundo lugar, unha cuestión moi importante é a montaxe das propias tendas. As crianzas/as deberán montar as súas tendas de campaña, neste caso os educadores deste grupo deben ter unha participación activa na orientación do grupo dada a dificultade que supón para eles este traballo. É necesario que as crianzas tomen conciencia e sexan responsábeis cando están cativos na organización dun campamento.

#### **☒ O medo e o monstruario**

A esta idade convén traballar o tema dos medos e como enfrontalos. Para estes efectos, recoméndase crear monstuarios que inclúan todos os monstros de campamentos que poidan existir, describindo as súas calidades e que mesmo poidan funcionar como personaxes animados, para cancións e como parte da memoria dos grupos. Estas monstuarios pódense realizar manipulando elementos como barro ou arxila, creando así figuras físicas que recibiron un nome e unha serie de características. Deste xeito, tentamos que as crianzas traballen con medo dende o xogo.

#### **☒ Creación de personaxes fantásticas**

Podemos falar da creación de persoas/personaxes que acompañan o proceso educativo do grupo de Pícaras. Non debe limitarse á existencia dunha só personaxe xa que se pode esgotar moi rapidamente. Por outra banda, estes personaxes non teñen que seguir o mesmo patrón de funcionamento, é dicir, o seu método de expresión ou aparencia pode variar. A través de cartas, fotografías, debuxos, vídeos ou fisicamente (como educador) podemos ter estes personaxes. Por que este método? Pode ser un magnífico elemento que recibe moita atención por parte do grupo dos máis pequenos. Serve como complemento das dinámicas ou proxectos que se levan a cabo e vaise introducindo

pouco a pouco no imaxinario de Pícaras. De feito, con esta ferramenta reforza o sentimento de pertenza ao grupo.

### **📖 Libro de receitas**

Como concreción do desenvolvemento do coñecemento, das destrezas diarias, a alimentación na metodoloxía Altair ocupa un lugar privilexiado. Neste sentido, metodoloxicamente, existe a necesidade de que cada colectivo constrúa o seu propio receptorio. É tarefa das pícaras coordinalo, proxectalo e poñelo en funcionamento.

### **📖 A horta**

A horta é, pois, un instrumento de primeira magnitude de sentido de comunidade. Dende a horta entendemos o mundo e apoiamos a súa acción de servizo e desenvolvemos accións para gozar e promover a soberanía alimentaria, o uso, a calidade, a seguridade, o valor dos produtos da horta. A horta presente en actividades de cada franxa de idade e na acción colectiva do grupo; dará lugar a máis coñecemento, a relacionarse máis, a apostar progresivamente por un medio máis saudábel e sustentábel. Dende a franxa de idade das pícaras realizáronse traballos básicos onde o esforzo físico está presente. Así, mediante dinámicas de xogo, poden limpar a terra de maleza, facer regos ou regar as verduras.