

## Método Pedagógico Insurras

### 1. Introducción

O nome deste grupo de idade é unha homenaxe ao agrupamento Altair nacido en Cabo Verde. Insurra é alí unha palabra que empregan para referirse a persoas inquietas. Así, aparece xa dende a súa xénese unha primeira vinculación ao movemento, un concepto que pode axudar a recoñecer a este grupo de idade e a diferenciarlo das Pícaras, o grupo inmediatamente anterior.

No grupo de idade que precede ás Insurras, o carácter lúdico e o xogo marcaban o transcórrecer da actividade vertebrando o desenvolvemento de valores, hábitos, coñecementos e habilidades en xeral. Era, xa que logo, un movemento situado nun espazo concreto e controlado. Porén, o movemento das Insurras aparece xa asociado ao seu entorno próximo e non tan próximo, á apertura de fiestras e á exploración de novos sendeiros que lles permitan descubrir o mundo exterior a eles mesmos. O descubrimento é, como xa indicaba a Carta Constitucional, outro dos elementos que nos permiten describir ás Insurras:

*“A base aquí é o descubrimento e o coñecemento de cousas como fundamental: aprender a idea de proxecto, incipiente e moi moderada n@s pícar@s, debe comezar a desenvolverse aquí, a curto prazo. O grupo decide e deseña as súas aprendizaxes, de maneira lúdica mais adquirindo tamén a responsabilidade de saber técnicas, procesos, costumes, e descobre o mundo que o rodea, cos seus problemas, bens e oportunidades.”*

Este parágrafo ilustra tamén outro cambio relevante que se da na etapa Insurra: aparece e estímase a idea de proxecto, dunha maneira máis estable e prolongada no tempo que nas Pícaras, mais aínda sen o detalle, a organización e a planificación propia das Aventureiras. Falamos aquí de proxectos de exploración e descubrimento, centrados en coñecer ámbitos diversos e satisfacer o seu grande apetito intelectual. Porén, o xogo e a compoñente lúdica continúan sendo o eixo fundamental e o día a día do grupo, un grupo moito máis unido, que se recoñece a si mesmo e que entende as necesidades de cada unha das persoas que o compoñen.

## **2. Aspectos do desenvolvemento psicoevolutivo**

O desenvolvemento psicoevolutivo das Insurras está marcado polo perfeccionamento das operacións concretas e a curiosidade intelectual, unha maior capacidade física que lles permite realizar movementos máis complexos e tolerar a fatiga, e a apertura do eu cara relacións de amizade e de intercambio emocional, dándose un maior sentimento de pertenza a diferentes grupos sociais.

Xunto con estas primeiras características, a continuación faise unha síntese dos cambios evolutivos que teñen lugar nestas idades e das consecuencias metodolóxicas que nos achegan.

### **2.1. Aspectos cognitivos**

As Insurras son crianzas de 10 e 11 anos. Atópanse ao final de algo, que dende o punto de vista da psicoloxía do desenvolvemento é o perfeccionamento das operacións concretas, xusto antes de chegar ao pensamento formal. Así, as crianzas poden considerar diferentes características dun mesmo obxecto ou elemento, centrándose en aspectos que antes pasarían por alto. Distinguen, por exemplo, dunha táboa de madeira que é de madeira e, simultaneamente, a súa lonxitude ou forma.

Tamén son capaces de percibir as nocións temporais de presente, pasado ou do futuro dun xeito concreto, as distancias entre lugares e a súa proximidade con respecto a estes, ou reter información sobre un tema e empregala con posterioridade. Por último, destacamos o perfeccionamento da súa capacidade de lectura e escritura, que xunto co resto de factores axúdannos a definir esta serie de consecuencias que o desenvolvemento cognitivo das Insurras ten no seu método:

a) Empezan a ser conscientes das súas posibilidades e limitacións, compáranse cos seus iguais e queren que as súas capacidades destaquen fronte ás dos demais. Convén así darlle importancia ao respecto polos diferentes ritmos de aprendizaxe, ás diferentes capacidades que se presenten no grupo ou ás opinións diversas. A empatía será un valor fundamental.

- b) Teñen motivación por amosar os seus saberes e intereses, e unha gran curiosidade intelectual. O papel das persoas educadoras terá, no grupo das Insurras, un alto valor en tanto que poidan proporcionar recursos e ferramentas para satisfacer as súas ansias de coñecemento e organizar hábitos para que as Insurras poidan facelo por elas mesmas de maneira autónoma.
- c) O perfeccionamento da expresión oral facilita, por outra banda, as dinámicas de debate e intercambio de ideas, que terán un maior protagonismo nas Insurras, fortalecendo a presenza destas estratexias, así como do establecemento de acordos, pactos e consensos.
- d) O caderno de viaxe toma un maior protagonismo. As Insurras exploran e descubren, queren contar o que lles acontece e o perfeccionamento da súa expresión escrita permítelles facelo nestas idades de maneira máis satisfactoria.

## **2.2. Aspectos socioafectivos**

Dende o punto de vista socioafectivo, desenvolven a capacidade para sentir diferentes emocións de maneira simultánea e/ou ambivalente. A apertura cara o mundo exterior, tamén lles axuda a compartir as súas opinións e sentimentos con outras persoas, decatándose de que con algunhas coinciden e con outras non. En xeral, teñen unha maior consciencia de que existen outros individuos cos que conviven e cos que se relacionan, e ante os que deben amosar respecto e consideración.

Por outra banda, este maior contacto cos demais propicia a aparición de lazos afectivos máis fortes, identificando en maior medida que antes os grupos aos que pertencen e aos que non. A amizade é unha noción fundamental para unha Insurra, xunto coa lealdade, a proximidade ou a intimidade emocional. As consecuencias desta caracterización socioafectiva, a nivel de método, son as seguintes:

- a) Débense realizar dinámicas máis cooperativas, onde o protagonismo e o éxito das tarefas dependa do grupo e onde o grupo aprenda a integrar as habilidades, coñecementos, actitudes dos seus membros.

- b) O pequeno grupo adquire un maior protagonismo e debe reforzarse o seu sentimento de pertenza.
- c) Nas Insurras desenvólvese, así mesmo, o sentido da xustiza, co que xunto co resto de características psicoevolutivas reclaman a importancia de dotalas dunha serie de normas que regulen a vida do grupo e faciliten a resolución de conflitos.
- d) Malia que pretenden desprenderse da autoridade das persoas adultas (pais, nais, mestras, educadoras,...), as Insurras reclaman a súa atención e pretenden coas súas accións facelas sentir orgullosas.
- e) Desenvolven e admiten o perdón ante os seus compañeiros e compañeiras.
- f) Precisan desenvolver a empatía e aprender a relacionarse coas persoas que as rodean. Así, a actividade das Insurras terá un gran contacto co entorno que as rodea e coa vida que alí ten lugar.

### **2.3. Aspectos psicomotrices**

Entre os 10 e os 11 anos o desenvolvemento motor e físico dunha Insurra acada certas posibilidades que cambian de maneira notable as capacidades e o tipo de actividades deste grupo de idade. En primeiro lugar, xa afirmada a lateralidade e cun grao de desenvolvemento da motricidade fina e grosa elevado, nas Insurras prodúcese unha mellora do seu condicionamento físico, da súa capacidade de resistencia e de fatiga. Tamén son capaces de realizar saltos, movementos e lanzamentos complexos, que requiren do movemento simultáneo de diferentes partes do corpo con sentidos distintos.

Poden aparecer, da mesma maneira, as primeiras sinais da pubertade, sobre todo nos corpos femininos, acompañados de comportamentos pudorosos que as educadoras deberán traballar cara a nocións saudables de aceptación corporal e educación sexual.

As principais consecuencias metodolóxicas do desenvolvemento físico son:

- a) Ao desenvolver maior condicionamento físico e resistencia, poderán realizarse xogos, proxectos e dinámicas que impliquen certo grao de fatiga física e desprazamentos máis longos.

- b) Os xogos que se realizan ao aire libre poden abarcar unha maior extensión.
- c) A camiñada, como dinámica grupal que implica cansancio e descuberta da contorna, considérase unha actividade fundamental para as Insurras.
- d) Deben traballarse e normalizar certos elementos de aceptación da realidade corporal, vinculados na maioría dos casos a un pudor desmedido relacionado coa sexualidade, un mundo que miran con curiosidade e descoñecemento.
- e) Co perfeccionamento da motricidade fina, as Insurras pódense iniciar en tarefas manuais complexas como as lazadas, a costura, as ataduras ou pequenos traballos plásticos ou de bricolaxe, propiciando o desenvolvemento de habilidades para a vida cotiá xunto co seu sentido artístico.
- f) A exploración da contorna xera neste grupo de idade un grande interese pola natureza e o mundo que lles rodea. A flora e a fauna serán temas de interese para os proxectos e actividades dos grupos.

### **3. Obxectivos pedagóxicos: coñecementos, habilidades e valores**

Se reparamos de novo na Carta Constitucional de Altair, nela dase conta dunha serie de valores comúns e de obxectivos pedagóxicos para todos os grupos de idade, mais tamén se especifica que estes serán diferentes para cada caso nun rango de prioridades non excluínse. É dicir, que a preeminencia da empatía nas Insurras non desbota o alicerzado do resto de valores cos que Altair se identifica de maneira xeral e no seu método educativo.

Xa que logo, dada a descrición feita nos apartados anteriores e mesturando esas características cos propios fins e obxectivos de Altair, os principais obxectivos pedagóxicos da etapa Insurra vertebráranse a través das seguintes compoñentes:

- a) **Curiosidade intelectual:** unha Insurra quere saber, é curiosa e métese onde non a chaman. Sempre mete o fociño. Coñece as súas posibilidades e recoñece os seus límites, mais intenta en todo momento sobrepasalos. O coñecemento debe atravesar a unha Insurra en tódolos sentidos, explorando e descubrindo o mundo de diferentes formas: tocando, camiñando, investigando, estudando, preguntando ou practicando.

b) **Caderno de viaxe:** o caderno de viaxe é unha ferramenta que funciona como mapa persoal de cada individuo na viaxe Altair, recollendo información sobre as actividades, rotas, acampamentos, etcétera. É tamén un elemento que ilustra o poder do esforzo, do compromiso ao longo do tempo, construíndose en base a pequenas aportación semanais, de pensamentos puntuais. Aínda que este sexa un elemento predefinido para todos os grupos de idade, consideramos que é nas Insurras cando comeza a tomar protagonismo e cando procuraremos asentar uns hábitos de uso moito máis estables e con carácter voluntario. Este caderno é de carácter privado e persoal, excepto para quen queira amosalo, e terá múltiples utilidades, considerando imprescindibles as seguintes:

- a. Esbozar novos proxectos e actividades.
- b. Recoller información de interese, coñecementos, técnicas, normas, etcétera.
- c. Recoller vivencias, lembranzas e experiencias de vida a modo de diario persoal.
- d. Planificar os días de actividade, ilustrar ideas para compartir co pequeno grupo e marcar prioridades ou tarefas pendentes.

Desta maneira, vese que o traballo co caderno de viaxe precisará duns tempos específicos na actividade semanal, sendo especialmente axeitados o inicio e o final da actividade. E tamén precisará duns tempos nos acampamentos ou rotas, considerando idóneos a planificación pola mañá e a reflexión pola noite, antes de durmir. O seu uso estará vinculado en gran medida ao pequeno grupo e non tanto ao grupo de idade ou o agrupamento.

c) **Identidade individual e colectiva:** a curiosidade intelectual establece tamén unha serie de intereses máis ou menos claros que dotan dunha maneira máis forte que nas Pícaras a cada Insurra dunha propia identidade. Alén disto, o recoñecemento dos demais individuos e das súas opinións e o desenvolvemento da vertente socioafectiva e da noción de amizade, fortalecen o sentido de grupo e o establecemento dunha identidade colectiva forte. A lealdade e o compromiso cos seus compañeiros son valores fundamentais das Insurras e deben facerse visibles nas súas actividades, proxectos e vida cotiá.

d) **Habilidades para a vida cotiá:** hai unha serie de habilidades imprescindibles para unha Insurra. Ao longo desta etapa, é necesario que todas as compoñentes dos grupos Insurra poidan adquirilas. Este compromiso é un xesto de autonomía e tamén unha maneira de compromiso e lealdade co grupo, como se sinalou anteriormente. Pódese dicir que, nesta etapa, as crianzas deben tomar conciencia de que ata o momento houbo alguén facendo este conxunto de tarefas por elas e que é o momento de asumir esa responsabilidade. Dentro deste conxunto de habilidades atopamos:

**Coidados, cociña, limpeza:** as tarefas de coidados, as que posibilitan que tanto a vida cotiá como as actividades extraordinarias teñan lugar no agrupamento, teñen unha consideración especial en Altair. Como se indica no método xeral, se defendemos espazos máis xustos, sostibles, con maior benestar para as persoas que os integran, debemos adoptar, en consecuencia, unha serie de comportamentos que o reflexen. Así, a cociña, o mantemento da horta, a limpeza do local e dos espazos polos que pasan os agrupamentos non son actividades secundarias fronte ao desenvolvemento de actividades deportivas ou dunha velada, por exemplo. Os coidados deben estar no centro mesmo da nosa actividade, non só no plano material, senón nas relacións interpersoais entre as diferentes persoas dos grupos. Neste sentido, dadas as características sociais que vimos relatando ao respecto do grupo Insurra, neste GI prodúcese unha forte apertura social que permite centrar maior atención nas persoas que as rodean. Cobra especial relevancia que as súas compoñentes adquiran autonomía para limpar e recoller tendas de campaña, facer lumes de acampamento, protexer as tendas, elaborar tendais para a roupa, elaborar sistemas de recollida, reutilización e reciclaxe de residuos, para cociñar ou organizar unha compra, reparar pequenos desperfectos nos seus bens, limpar e secar a roupa, limpar e secar as botas, curar feridas...elementos que se consolidarán fortemente na idade de Aventureiras. A Insurra non demanda que fagan algo por ela cando non conta cos coñecementos ou habilidades suficientes, pide que lle ensinen para poder facelo ela e para ensinarlle a outras, dende unha perspectiva cooperante e non profesoral.

**Reparacións, remendos, lazadas:** para poder levar a cabo algunhas das tarefas anteriores, as Insurras deberán iniciarse no manexo de cordas, aprendendo lazadas que

poidan empregar no día a día, así como outros elementos como tachos, agulla e fío, tiras de coiro, etcétera.

Pensamos que coidar, e no caso de que algo rompa reparar, é mellor e máis sustentable que adquirir permanentemente novos obxectos. Ademais, acreditamos na vinculación sentimental profunda coas ferramentas que dispoñemos da natureza e na valorización do extraordinaria e valiosa que pode ser cada cousa. Serán os grupos de idade expertos (nomeadamente as Pioneiras) os que ensinen ás Insurras este tipo de técnicas, exercendo tamén o seu compromiso de servizo en espazos como a horta ou os acampamentos conxuntos.

**Primeiros auxilios e saúde:** as Insurras tamén deberán ter coñecementos básicos de primeiros auxilios e saúde, que lles permitan curar pequenas feridas e reaccionar ante imprevistos na saúde delas mesmas ou das súas compañeiras, evitando temeridades e reforzando comportamentos responsables. De novo, entendemos que estes coñecementos deben ser intercambiados cos grupos de maior idade e experiencia, mais tamén vir da man de expertas que poidan formalas con rigorosidade. A nivel de agrupamento, as Insurras deberán ter unha vinculación especial cos primeiros auxilios e a saúde.

**Sabedoría popular:** como se recolle no método xeral, a sabedoría popular tamén recibirá unha especial atención en Altair, ao representar un valioso patrimonio de memoria, tradición ou valorización do cotiá nas nosas vidas. Esta sabedoría percorre nas Insurras dous camiños diferentes: un interno e outro externo. O interno, valerase da propia tradición do Agrupamento, que debe ser capaz de consolidar os seus propios saberes e de transmitilos internamente, no tipo de intercambios que se describiron en parágrafos anteriores. O externo, virá da posibilidade de diálogos interxeracionais, con persoas máis vellas, gozando de especial consideración, coidado e interese pola nosa parte, como fontes de coñecemento e experiencias de vida e dignidade.

**Camiñadas e rutas:** xa advertimos con anterioridade que a camiñada é unha dinámica moi ligada ás Insurras, ou que se inicia especialmente, como o caderno de viaxe, neste



GI. Combinamos nela o sentido do esforzo físico, o coñecemento do corpo, o sentido de pertenza e de compañeirismo, co coñecemento da contorna.

**Empatía:** a empatía terá unha alta consideración no grupo Insurra, traballando este valor en beneficio da integración de novas membros ao GI, a comprensión dos intereses diversos do grupo, e a relación co resto de persoas que rodean a súa actividade.

**Acordos, consensos e debates:** a consolidación da expresión oral, da memoria e do sentido da xustiza permiten un mellor desenvolvemento destas tres dinámicas nas Insurras. O fin é transitar cara a autoxestión, a autonomía, e a horizontalidade nas decisións individuais e colectivas que se tomen. Toda actividade e proxecto deberá desenvolverse atravesada por estas dinámicas.

**Lealdade e compromiso:** neste GI debe promoverse o sentido da lealdade cos seus iguais e co propio proxecto Altair que alicerce a continuidade do mesmo. Como referencia a Carta Constitucional, Altair nace do pacto libre e voluntario e do compromiso das persoas que a integran, e son valores fulcrais que dotan de sentido a toda a proposta. Os comportamentos das Insurras deben camiñar neste mesmo sentido.

#### **4. Características do Grupo de Idade e do Pequeno Grupo**

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

Un grupo de Insurras debe ter, idealmente, entre 16 e 20 integrantes, non sendo recomendable exceder este número salvo situacións particulares. Para formalo, será preciso contar cun mínimo de 3 (con carácter xeral) xa que cun número menor a pedagogía do proxecto e o traballo en pequeno grupo perdería sentido.

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

O pequeno grupo ideal nestas idades é de 4 ou 6 altaíres, sendo o vínculo organizativo central dunha altair e onde se integran as novas compoñentes do GI. O GI deberá funcionar sen pequenos grupos ata chegar a 6/7, formando entón 2 pequenos grupos de 3 ou 4. A partir de aquí os PG irán medrando de maneira orgánica conforme as necesidades e circunstancias particulares que se poidan dar, mantendo certo equilibrio no número de integrantes de cada PG, favorecendo as preferencias individuais

ou grupais e deixando autonomía na decisión das altaires. No entanto, non se superarán 6 membros por PG e non haberá máis de 4 PG no GI Insurra, salvo excepcións.

Os PG orgánicos terán un funcionamento estable e regular durante todo o ano, dotándose dun nome con carácter anual e que pode ser renovado para anos posteriores.

### **4.3. O espazo de encontro das Insurras**

As Insurras deben contar cun espazo físico no/nun dos locais do agrupamento, de preferencia exclusivo. O condicionamento, coidado e bo uso deste será responsabilidade total do grupo, incluídos gastos extras máis alá dos correntes que o agrupamento asuma.

O espazo das Insurras debe estar organizado e estruturado para o descubrimento. Isto é, ofrecer estímulo e recursos suficientes para o seu uso ou consulta en todo momento.

A disposición ideal será aquela que permita ter un lugar confortable de reunións e asembleas de todo o GI no centro do espazo, no chan, funcionando tamén como punto de encontro entre pequenos grupos e para o xogo e a distensión, e logo unha serie de recunchos estables que acollan a cada un deses pequenos grupos, con mesas e cadeiras que se poidan mover, e nos que desenvolver e reflexar as súas necesidades particulares. As dimensións aproximadas son de 40 metros cuadrados para o GI completo, contando con 10 metros cuadrados para cada PG.

Ademais, poderán existir outros recunchos que, aínda que poidan e deban ser multifunción, teñen que responder sobre todo a tarefas concretas e a habilidades propias das Insurras. Como un recuncho con ferramentas e superficies de corte para practicar lazadas, aprender remendos ou técnicas básicas de montaxe; un espazo de biblioteca do GI no que tamén facer consultas na rede (se é posible), gardar libros e referencias bibliográficas e cadernos; e outro para saúde, hixiene e coidados.

Por outra banda, non se recomenda, salvo motivacións excepcionais, tapar as paredes do espazo con lembranzas e referencias a proxectos anteriores, enchendo o espazo de demasiados estímulo, senón que estes materiais serán gardados pola responsabilidade da memoria ou almacenados na biblioteca e conmemorados en momentos especiais e

puntuais. As paredes deben empregarse unicamente para o aquí e o agora do proxecto e a súa organización, que deben centrar a atención do grupo.

#### **4.4. Funcionamento e dinámica do grupo**

O grupo de Insurras ten un funcionamento de reunións periódicas, cunha frecuencia semanal, no día de actividade regular do Agrupamento. Esta frecuencia poderá verse alterada de maneira excepcional se así o require a evolución dun proxecto. Nestas reunións, por norma xeral:

1. O GI xúntase ao principio e ao final do día: xogando colectivamente, poñéndose ao día e organizándose. De ser preciso, celebrando unha asemblea.
2. Reúnense os PG orgánicos para desenvolver as súas responsabilidades: cadernos, memorias, cuotas, etc.
3. Proxecto/actividade (decidida ese día ou en semanas anteriores): realizada polas Insurras en función da distribución de responsabilidades decidida. A duración e continuidade desta parte da actividade regular debe ser central e regulada na súa motivación e dinamización pola EE.
4. Eventual reunión de órganos que valoran o transcurso do proxecto, coas pertinentes responsables.
5. Momento final do PG.
6. Xogo ou actividade colectiva.

Para o seu traballo e organización nos proxectos, os PG deberán marcar un Cumio semanal, que visibilizará os seus pasos e evolución cara Altair, o ceo, as estrelas, o seu compromiso individual e colectivo semanal co proxecto. Un obxectivo, unha acción na que concentrar esforzos e xogo.

As Insurras tamén participarán, alén da actividade regular, nos diferentes acontecementos programados, como poden ser festas, reunións, presentacións, formacións, acampamentos, e eventos en xeral. Destacar, neste sentido, a pertinencia das camiñadas para as Insurras, como xa foi sinalado anteriormente. Deberase organizar

ou participar nunha camiñada en cada período que albergue un proxecto, co que se recomenda a realización de mínimo catro camiñadas por ano.

## **5. Pedagogía do proxecto, da acción e da transición.**

Queda constancia tanto na Carta Constitucional como no Método Xeral que a pedagogía do proxecto, da acción e da transición son os raís que dirixen a intervención educativa do proxecto Altair, superpoñéndose entre eles como unha única liña vertebradora. Así, medramos e maduramos cos nosos proxectos; entendemos os cambios que se propician en cada GI como parte destas pedagogías, a través da transición; e experimentamos e construímos a nosa proposta a través da acción.

### **5.1. Duración e estrutura dun proxecto Insurra**

Reparando nas particularidades do grupo Insurras, como xa referimos na introdución deste documento, a idea de proxecto debe aparecer aquí de maneira máis clara e evidente, sendo o núcleo arredor do que orbita a actividade regular, avanzando de Cumio en Cumio, como se deberá visibilizar de maneira gráfica na organización do proxecto. A duración ideal dun proxecto de Insurras estará arredor dos 2 meses (non descartando unha prolongación ata os 3 meses en casos particulares). Situándonos nunha orde anual, isto equivale a un mínimo de 4 proxectos por ano, incluíndo as etapas de motivación inicial e tamén de difusión e celebración final.

Alén disto, destacar a importancia dos acampamentos, como lugares de vivencias de alta intensidade e de convivencia estable, espazos propicios para compartir, culminar ou idear proxectos.

As fases dun proxecto e os elementos básicos que os rexen poden verse no Método Xeral, mais destacamos aquí algunhas consideracións a ter en conta no GI das Insurras:

a. Fase 1. A idea: os proxectos nacerán das motivacións colectivas e ideas do GI, a través de dinámicas como a chuvia de ideas e da discusión e o debate en Asemblea. Terán tema libre, mais será conveniente relacionalos cos obxectivos pedagóxicos propios das Insurras. Debido ao cal, é comúns que os proxectos xiren, por exemplo, arredor da

preparación dun Gran Xogo, da exploración da natureza ou dun lugar concreto e das súas características, e do descubrimento de novos saberes e habilidades en xeral.

b.Fase 2. O estímulo: o interese inicial e a idea deben estoupar a través do estímulo, fomentando o impulso polo coñecemento e a descuberta. Intégranse aquí as relacións con persoas, entidades ou lugares que poden motivar a realización do proxecto. Neste sentido, coas Insurras terase especial consideración na relación con persoas de avanzada idade (e non só), con entidades culturais do entorno, con entidades ambientais, e outras.

c.Fase 3. O plan e a execución: aínda que non en detalle, nesta fase deberanse establecer obxectivos, tempos e responsabilidades, tanto individuais como en PG, que se desenvolverán nas Insurras no día a día, orientadas de novo aos obxectivos pedagóxicos xerais deste GI. Esta fase debe estar coordinada pola Comisión de coordinación.

d.Fase 4. Avaliación e celebración: deberemos facer unha avaliación mínima cada quince días, a través do órgano avaliador. Os proxectos finalizarán cunha celebración e unha exposición dos resultados, aínda sendo estes menos relevantes educativamente que os procesos. Amosaremos aos demais o que estivemos tempo facendo, agradeceremos a axuda a quen nola prestou, e compartiremos ese resultado co agrupamento, con familias e veciñas.

## **5.2. Papel do xogo**

A vida do grupo de idade e dos pequenos grupos durante os proxectos debe estar atravesada polo xogo, entendido este como unha ferramenta pedagóxica e como unha forma de afrontar as cousas con entusiasmo e alegría. A través do xogo, as Insurras aprenden novas habilidades, coñecementos e actitudes, exploran o descoñecido e descubren. É tamén unha vía de relación coas demais persoas, co seu contexto máis próximo, coas veciñas.

Toda unha tipoloxía de xogos debe ser aberta para neles introducir as habilidades, destrezas, valores que queremos promover e a índole inclusiva, plural, cooperativa, colaborativa ou competitiva no ben común que deben ter.

Os xogos son escollidos polas propias Insurras, mais deben contar coa axuda e traballo das persoas educadoras, que poden suxerir e propor, elaborar cambios, etcétera. Tamén terá cabida o propio xogo espontáneo que teña lugar no grupo.

### **5.3. Acción e transición nas Insurras**

Os proxectos e actividades que levan a cabo as Insurras deben responder, por un lado, as súas características individuais e colectivas, e por outro, aos obxectivos pedagóxicos sinalados neste documento para o GI.

Deben procurarse situacións concretas que poidan permitir o desenvolvemento ou a práctica dos obxectivos e contidos pedagóxicos.

Así, continuarase con moitas dinámicas de tipo manual, que impliquen a manipulación de elementos e permitan ás Insurras a súa manipulación e descuberta autónoma. Haberá tamén protagonismo para o movemento, sobre todo ao aire libre, cunha notable tendencia cara o Grande Xogo, que pode durar horas e ata un día enteiro, e a exploración natural. Os descubrimentos acadados nas exploracións e na actividade regular xerarán tamén preguntas con necesidade de respostas, polo que haberá sempre unha dose de investigación. Por último, nesta etapa que navega entre a exploración da realidade e a fantasía, terá relevancia a capacidade simbólica, empregando roles e personaxes que poidan crear historias, narrativas e vertebrar proxectos.

## **6. Cadro simbólico**

### **6.1. Nomenclatura**

Como se recolle na introdución deste documento, o nome de Insurras provén de Cabo Verde, lugar no que se emprega para caracterizar a unha persoa inquieta. No sentido Altair, esa inquietude fai referencia tanto a un sentido físico como intelectual. Así, unha Insurra é unha persoa que quere descubrir e coñecer, que debece por viaxar dun lugar a outro do mapa e das ideas, de illa en illa, como en Cabo Verde. Gústalle moverse a través do mundo que lle rodea e comprendelo. Movemento e descubrimento: as Insurras son acción, precisan da acción e da actividade de maneira constante. Precisan sentir a fatiga e o esgotamento antes de parar.

## **6.2. Saúdo**

O saúdo oficial de Altair consiste nun movemento de apertura da man, un puño que se abre en man aberta, umha estrela, como símbolo de fraternidade, amizade e encontro. Cada un dos dedos da man representa a cada un dos grupos de idade que conforman o agrupamento e a estrutura Altair. As Insurras están representadas co dedo anular, representando o seu compromiso co grupo.

## **6.3. Cores**

A cor asignada ás Insurras é o azul.

## **6.4. Pulseira e estrela**

Dentro da chamada Constelación da Águia, na que se sitúa a estrela Altair, a estrela que simbolicamente está vinculada coas Insurras é “Eta Aquilae”. Este nome aparecerá inscrito nas pulseiras xunto co “Boa estrela”. As pulseiras serán un elemento identificativo a empregar en todo momento da actividade Altair. A pulseira das Insurras, ademais, está composta coas cores amarela (representativa da estrela Altair e do MEI) e azul (propia do grupo de idade).

## **6.5. Boné**

O boné é un elemento simbólico común a todos os grupos de idade. No caso das Insurras, este será de cor azul e levará a estrela e o nome de Altair na forma logotipada aprobada e os nomes da entidade nacional, do agrupamento e os seus símbolos correspondentes. Como refire o Método Xeral, alén da súa carga simbólica, é unha prenda con varias funcionalidades: para cubrir a cabeza cando chove ou quenta o sol, para protexerse do frío...

## **7. Responsabilidades, órganos e normas**

### **7.1. Responsabilidades**

O grupo Insurras debera contar cunha serie de responsabilidades repartidas entre as persoas membro do GI, escollidas polas súas compañeiras en asemblea e cunha duración mínima trimestral, podendo ser revogadas. Neste sentido, unha persoa pode exercer

varias responsabilidades ao mesmo tempo. Deben incidir na asunción da autonomía persoal e do compromiso co grupo. Todas elas aparecen debulladas no Método Xeral, polo que aquí só se fará unha pequena referencia conforme ao grupo Insurras. Son as seguintes:

a) Coordinadora: é a persoa que debe recoller os temas a tratar na asemblea, dando resposta as necesidades que perciba e ás solicitudes do resto do grupo. Tamén ten un papel fundamental á hora de chegar a acordos e pactos no grupo, como por exemplo a designación de responsabilidades. Por outra banda, a persoa coordinadora tamén exercerá a representación do GI no Consello de Agrupamento.

b) Secretaria: é a outra responsabilidade fundamental para o exercicio asembleario, colaborando coa coordinadora na elaboración da orde do día e recollendo os acordos aos que se chega no transcurso da asemblea. Debe gardar e completar o Libro de Asembleas do GI.

c) Representante do GI no Consello de Bardos/Aedos: participa no Consello co resto dos GI, comparte as decisións deste co grupo, e ten capacidade para elaborar un cancionero propio das Insurras e das súas músicas.

d) Cronista: debe recoller as grandes lembranzas do GI: os seus proxectos, camiñadas, acampamentos, durmidas, vida diaria... É fundamental para a memoria do grupo e do propio agrupamento. Para a elaboración desa historia, como sinala o Método Xeral, pódense empregar diferentes formatos mais, no caso das Insurras, consideramos axeitada a elaboración dun gran libro, sen ser un elemento predefinido e obrigado. Nas Insurras, sempre que sexa posible, esta será unha responsabilidade compartida por dúas persoas, podendo axudarse mutuamente e potenciando a súa creatividade.

e) Memoria: debe conservar e informar da lei, das normas, das decisións tomadas. Traballa cos documentos da cronista, a secretaria, a fotógrafa ou a documentalista, mais non produce, senón que recolle, ordena, lembra e conserva. No caso de GI Insurras sen PG recoméndase que as responsabilidades de coordinación e memoria sexan exercidas pola mesma persoa.



- f) Recursos: debe encargarse de inventariar o material do GI, coordinar a organización dos espazos e a súa limpeza, propor compras de material á equipa educativa e levar as contas das Insurras, no caso de xuntar fondos propios.
- g) Enfermeira: esta responsabilidade ten funcións relevantes tanto para o GI como para o Agrupamento no seu conxunto, xa que como se mencionou anteriormente, as Insurras deben adquirir habilidades en relación a saúde física e mental das compañeiras. A enfermeira debe revisar a Caixa de Emerxencias do GI, solicitar compras ao responsable de Recursos e planificar ou solicitar a formación necesario para o grupo.
- h) Empatía e Envolvedora: nos grupos Insurra ambas responsabilidades estarán asociadas a unha mesma persoa que asumirá as funcións e tarefas propias e participará no Consello da Estrela e no Consello de Benvida representando ao grupo.

## **7.2. Órganos**

- a) Asemblea de Insurras: segue as dinámicas descritas no Método Xeral, dirixidas pola coordinadora e a secretaria. Debe reunirse con carácter trimestral ao inicio, nos acampamentos e en tantas ocasións extraordinarias como se considere necesario. Xúntase co propósito de determinar, organizar, e avaliar actividades e proxectos, escoitar propostas, reclamacións, eleccións, e similares. Ao inicio do curso, en asemblea, deberanse formar os PG e dotar as altaires das responsabilidades citadas na alínea anterior.
- b) Comisión de coordinación: constituída polas educadoras Insurras (con voz mais sen voto) e a coordinadora de cada PG. Encárgase da coordinación operacional no tempo entre asembleas e da execución das decisións que emanan desta.
- c) Órgano avaliador: contará cun nome simbólico diferente dependendo da entidade nacional. Nas Insurras reunirse cada quince días, con carácter xeral e durante a actividade regular, e cando a Comisión de coordinación o determine preciso. Nos acampamentos funcionará con carácter diario, no horario previo á cea. Pode ser a Asemblea

- d) Consello/Asemblea da Estrela de Insurras/Pequeno Grupo: é un órgano específico para a resolución de conflitos, inherentes á interacción social, dotados dunha certa gravidade ou relevancia para o grupo Insurra ou para un PG determinado. Segue as dinámicas descritas no Método Xeral.
- e) Mediación: sen ser un órgano en si, a mediación é unha estratexia de resolución de conflitos na que se pon en xogo a intervención dunha terceira neutral, axudando ás partes a resolver os seus problemas nun ambiente seguro. Segue as dinámicas descritas no Método Xeral.

### **7.3. Normas ou estatutos**

Ao inicio das actividades anuais, as Insurras deberán elaborar/revisar as súas normas en Asemblea, a proposta dos PG. O mesmo corpus normativo irase conformando co paso dos anos, será de obrigado cumprimento e revisarase con carácter trimestral. É un elemento que recolle a propia memoria do GI e da súa evolución, e que suscita, de novo, o compromiso e a lealdade das Insurras co resto do grupo. Estas normas axúdannos a convivir, facilitan a resolución de conflitos e marcan o propio sentido do grupo. Pódense recoller en formato rolo e serán custodiadas pola responsabilidade de Material.

## **8. Dinámicas e espazos Insurra**

### **8.2. Dinámicas**

#### **8.2.1. Camiñadas**

Xa advertimos con anterioridade que a camiñada é unha dinámica moi ligada ás Insurras, ou que se inicia especialmente, como o caderno de viaxe, neste GI. Combinamos nela o sentido do esforzo físico, o coñecemento do corpo, o sentido de pertenza e de compañeirismo, co coñecemento da contorna e, como se relata no método xeral, sobre todo isto: “as caminhadas deben ter a función de nutrir o saber e a memoria colectivos”. Este tipo de actividade levarase a cabo nos acampamentos e na actividade regular dos agrupamentos, recomendando polo menos unha ruta trimestral deste tipo. As Insurras, como GI particular, deberán ter as súas propias camiñadas, aínda podendo celebrar camiñadas conxuntas de todo o agrupamento. O coñecemento da flora e a fauna, do

medio social e da súa historia serán elementos fundamentais nas camiñadas das Insurras, así como o xogo. A modo exemplificador, podemos nomear camiñadas de Insurras de moi diverso tipo:

- a) Inseridas nun proxecto.
- b) De descuberta do medio socio, natural, etc.
- c) De cooperación entre grupos.
- d) De xogo e Gran Xogo.
- e) De alcanzar unha meta determinada.

Todas elas deberán contar cunha celebración ao final do camiño.

### **8.2.2. Durmidas**

As durmidas deben ser outro momento de especial atención, xunto coas camiñadas, ás necesidades e coidados que a EE o GI ou o PG deben proporcionar ás súas integrantes, de atención e respecto aos medos, problemas, necesidades; un ámbito que, nos tempos previos á durmida, convida á reflexión e á celebración, á confianza individual e colectiva no acto máis íntimo e individual: durmir, descansar, mudar de día.

### **8.3. Espazos**

#### **8.3.1 O acampamento Insurra**

Os acampamentos son momentos especiais para calquera GI, polo que significa durmir fóra da casa para calquera crianza e pasar varios días convivindo con outras persoas fóra do espazo da familia.

A autonomía máis alá do eido familiar é un paso natural das membros de Altair, e debe gozar de consideración e entusiasmo polo resto do agrupamento, afrontando tamén as posibles contradicións que outros membros puideran ter nese mesmo momento, nesa primeira vez. Mais sen outorgarlle transcendencia demais, xa que é un paso que todos deben dar, funcionando aquí a acción e a transición.

O compromiso e a lealdade co grupo, o compañeirismo, deben ser tres valores fundamentais do grupo Insurra, incompatibles coa non asistencia das altaíres xa admitidas nos GI aos acampamentos regulares. Sen unha razón de forza maior, a non asistencia a dous dos campamentos anuais poderá significar a expulsión do grupo, previa reunión do órgano que regula a admisión e a expulsión.

Anualmente, celebrarase como mínimo un acampamento por trimestre. É tamén aconsellable celebrar un acampamento un mes despois do inicio das actividades, motivando a integración de novas altaíres ao grupo e marcando un punto de inflexión para a aceleración dos ritmos de actividade regular e realización de proxectos. Debemos precisar que, estes acampamentos terán como duración mínima dúas noites. En todo acampamento Insurra deberá haber un elemento central a descubrir, sobre o que indagar, arredor do que xirará unha parte das actividades. Este elemento pode ser unha temática (por exemplo, os piratas), un lugar a visitar (por exemplo, un castro), un sentimento (por exemplo, a alegría), unha historia concreta, ou unha personaxe.

Tamén se celebrará anualmente un campamento de verán, que pechará o ciclo de reunións e contará cun mínimo de 13 noites. Será un dos momentos máis álxidos do ano, no que terán lugar os ritos de pasaxe para moitas das altaíres, no que celebrar e conmemorar, despedir ás argonautas, e sobre todo é un momento de experiencia vital e intensidade educativa incomparable.

As Insurras deben ter unha participación plena na propia vida do acampamento, facéndose cargo das tarefas de cociña, dispoñendo espazos organizados para a hixiene e o aseo persoal, lavando e secando útiles de cociña e roupa, reparando o que for necesario, ou instalando as propias tendas. Seguindo o método xeral, entre outras moitas actividades propias das Insurras, sempre que fora posible acenderanse lumes de acampamento nos distintos ritos, veladas e festas, fundamentalmente en épocas de frío. Avaliarase a actividade diariamente, previo á cea do GI.

No caso dos acampamentos de verán, celebraranse tamén rutas ou camiñadas con durmidas fóra do propio espazo de acampamento, ocupando como mínimo dous días e sendo recomendable tres.

### **8.3.2 A horta**

Como se recolle no Método Xeral, os agrupamentos que poidan deberán contar cun terreo cultivable, ben propio ou ben cedido por algunha persoa, entidade ou institución. Este espazo é un elemento de gran calado no significado pedagóxico de altair, e nela concéntranse boa parte dos obxectivos da Carta Consitucional Altair.

“Poucas actividades poderán concentrar mellor os objetivos da Carta Constitucional de Altair que a actividade da pequena horta do grupo: responsabilidade, compromiso, ciclos da época, do ano, da vida, alimentación, dieta, sustentabilidade, valor das cousas, natureza, esforço, dedicación... e tantas outras ideas, valores, coñecimentos, destrezas que poden apor-se a estas.”

A horta configúrase para as Insurras como un lugar dende o que entender o mundo e as relacións que articulamos nel. Na horta aprendemos e sabemos máis das propiedades da terra, dos organismos, das sementes, dos cultivos, das necesidades e ciclos de sol e auga, e da propia cultura do lugar. Incidimos nun entorno máis saudable e sustentable, relacionámonos co noso medio local, experimentamos o sentido de comunidade, do traballo e do esforço colectivos.

O modelo de xestión e as tarefas atribuídas ás Insurras na horta deben recollerse a principio de ano nun plano elaborado pola Equipa Educativa en base ás programacións anuais e trimestrais de cada grupo, baixo supervisión da Responsable da horta. Dadas as características do GI, estarán relacionadas coa propia manipulación dos produtos e o seu coñecemento.

## **9. Perfil da educadora**

As Insurras, dependendo da cantidade de membros do GI e das persoas dispoñibles para selo, poderán ter 1/2/3 educadoras. Terán, como no resto de GI, un papel de acompañamento e motivación dos procesos e supervisor dos proxectos ou, en caso necesario, incluso directivo. Impulsan a cooperación, a empatía, a solidariedade, o compromiso e a lealdade no grupo.

No seu perfil, convén que sexan persoas alegres e moi propositivas, que ofrezan a súa opinión e axuda de maneira natural, creativas e activas, que sexan capaces de buscar recursos para motivar as aprendizaxes de habilidades, coñecementos e valores propios das Insurras en todo momento e con coñecemento de dinámicas e hábitos para facelo. Deben ser organizadas e rigorosas co seu traballo educativo e na súa relación coas familias, mais tamén divertidas e fascinantes para as Insurras, cheas de sorpresas que desexan descubrir.

Polo esquema descrito anteriormente no desenvolvemento psicoevolutivo, a educadora de Insurras ten como misión fundamental asentar hábitos para a vida social tanto dentro como fora do GI e de Altair, garantindo a formación de persoas comprometidas, empáticas e solidarias cos demais. Válidas, tamén, para desenvolverse de maneira autónoma e asumir as responsabilidades propias da súa idade. E insaciáveis de novos coñecementos, curiosas e creativas, co olfacto posto na senda que lles levará ás Aventureiras.