

# Más sobre el Sistema de Patrullas

## LA CLAVE DEL MÉTODO



El sistema de patrullas es la clave del método scout; la da su carácter original frente a los demás métodos educativos que practican una pedagogía activa. Es el factor del éxito del escultismo: su aplicación más o menos fiel, condiciona el éxito o el fracaso de la tropa.

Simple progresos en la aplicación del sistema de patrullas, pueden hacer pasar a la tropa de un estado de letargo, a otro dinámico. Es por ello por lo que puede decirse que es el principal motor de la pedagogía scout.



---

*“Cuando el sistema se aplica bien,  
se puede estar completamente seguro del éxito.  
Así de simple. La patrulla es la unidad scout;  
para el trabajo y para el juego,  
para la disciplina y para el deber”.*

B.P. Escultismo para muchachos.

---



En el centro de los otros cuatro motores (interés, acción/juego, responsabilidad y CDH/CDJ), el sistema de patrullas consigue ponerlos en conexión, haciendo que funcionen de manera óptima.

El sistema de patrullas transmite el ideal scout a través de actos, permitiendo que los objetivos fijados por la Corte de Honor se traduzcan en responsabilidades efectivas que se confían al muchacho.

El sistema de patrullas transforma el interés y el entusiasmo de los jóvenes (motores) en misiones de patrulla desarrolladas en el marco de acciones o juegos de tropa.

Para que este motor que es el sistema de patrullas funcione bien, se requiere que su mantenimiento sea constante; que tenga suficiente aceite para que sus engranajes no chirrien:

- El mantenimiento del motor, es el equilibrio entre la autoridad del jefe y la libertad dejada a las patrullas; los consejos de jefes frecuentes y regulares permiten que la autonomía de las patrullas sea progresiva.
- El aceite del motor es la confianza que reina entre los jefes de patrulla y el jefe de tropa, que es, asimismo, animada por el espíritu de caridad; sin la amistad y el amor mutuo, es inútil pretender que el sistema de patrullas rueda con soltura. El scout quiere sentirse reconocido por él mismo, así como sentirse responsable de cosas que valen la pena.

Para un adolescente, la vida se cuenta en actos; espera de su escultismo otra cosa que palabras bonitas o un ideal teórico. Él quiere actuar, reclamando la necesaria confianza como para desarrollar responsabilidades de hombre. El sistema de patrullas es el mejor útil pedagógico para garantizar esto.

## **BASES, DEFINICIONES Y MARCO**

La patrulla, unidad de base del escultismo

**Por definición**, el sistema de patrullas es un sistema que contribuye a enlazar de 2 a 4 patrullas. Constituye la articulación entre la tropa y las patrullas. Una tropa scout no es la yuxtaposición numérica de 20 o 30 muchachos bajo el mando supremo de un JT, sino que está compuesta de unidades de base; las patrullas, enlazadas entre sí por la vida de tropa y los consejos de jefes. Esto significa que, sin vida autónoma de patrulla, la tropa no hace escultismo. En toda actividad,

la unidad de acción y de vida,  
es siempre y únicamente la patrulla.

La consecuencia inmediata de esta definición es **la responsabilidad que se da al jefe de patrulla, que es el verdadero jefe** de sus patrulleros, de los que tiene a cargo sus almas. El JP es el enlace entre la educación adulta y el joven. Es el JT con los JJPP quienes ponen en práctica el sistema de patrullas a través de CDH y/o CDJ regulares. Lo esencial del trabajo del JT, no está en organizar actividades, sino en preparar y dirigir sus CDH y CDJ, así como formar y seguir de cerca de sus JJPP. El jefe de tropa estimula la imaginación, suscita proyectos, da las pautas a seguir; los jefes de patrulla asumen estos proyectos llevándolos a la práctica con sus respectivas patrullas.

**La tropa está dirigida conjuntamente por el joven JP y el adulto JT.** Pero aunque esto pueda parecer demasiado simple, son muy pocos los jefes de tropa que ponen realmente en práctica el sistema de patrullas. Muy a menudo emplean su tiempo en decidir y hacer solos lo que le corresponde, por su puesto, a los jefes de patrulla. No debe, por ello, extrañar, que los scouts sean pasivos y pongan poco empeño en su propia progresión, mientras su jefe gasta su tiempo intentando tirar de ellos.

Otra consecuencia de que el sistema de patrullas funcione bien, **es la sana competencia que se establece entre las patrullas.** Del juego inter-patrullas va a surgir una estimulación técnica, cualitativa y espiritual. El sistema de patrullas siempre va a promover la sana competitividad entre las patrullas, incluso en caso de fracaso. Esto será vivido como un desafío para el próximo juego de tropa. Pero esta convivencia entre las patrullas va más lejos que la mera emulación o competencia: con 2, 3 o 4 patrullas enlazadas por un JT en actividades comunes, el muchacho percibe una noción de grupo más amplia, que traspasa la pequeña banda de colegas de su patrulla. **Aprende a vivir en sociedad** a través de un mesurado equilibrio compuesto por sus preocupaciones personales, las de su patrulla, y las del grupo más abierto que es la tropa entera. El JT puede contar con cada patrulla, y cada patrulla puede apoyarse en su jefe y en las demás patrullas.

**El marco de aplicación** del sistema de patrullas es, cómo no, la misma patrulla. Es un medio pedagógico original, pues la patrulla responde a una necesidad natural de los adolescentes de agruparse en bandas, en pandillas, con un líder y unas reglas propias. Es la célula de tránsito entre familia y sociedad. Practicar el sistema de patrullas supone favorecer a toda costa esta entidad llamada patrulla. En ella está la clave de éxito para la edad scout: el escultismo es el asunto que sólo compete a los mismos muchachos. Así, la tropa está al servicio de la vida de la patrulla, y no a la inversa. Que la patrulla sea autónoma, es el objetivo que el jefe debe alcanzar, cada vez que se produce un cambio de JP.

Este respeto hacia la patrulla por parte del jefe de tropa, **se concreta en numerosas situaciones** de la vida scout:

- elección del segundo de patrulla (SJP)
- reclutamiento de nuevos efectivos por los patrulleros
- no ingerencia en las patrullas para equilibrarlas (cambios de scouts de unas a otras)
- un scout no cambia de patrulla salvo por alguna razón excepcional, como la de llegar a convertirse en JP

- las actividades de tropa siempre se viven en patrulla
- no se hacen juegos que supongan mezclar a las patrullas
- no se hacen raids individuales en un campamento de tropa
- la autoridad del JT pasa siempre por los jefes de patrulla
- no se dan órdenes directas a los chicos. Todas pasan por el JP
- elaboración y preparación de las actividades del campamento de verano confiadas a las patrullas
- el JT nunca decide solo; todas las decisiones que conciernen a la tropa se toman en CDJ o en CDH
- todas las decisiones que conciernen a la patrulla se toman en el CDP
- etc, etc.

Encuentra para tu tropa otros ejemplos concretos de la aplicación del sistema de patrullas: la tarea es amplia.

## SU FUNCIONAMIENTO

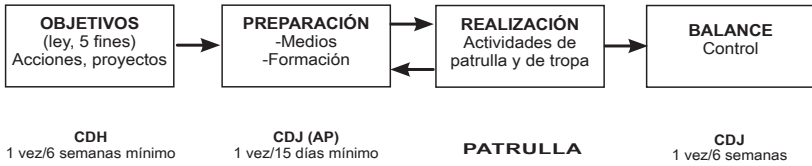
El sistema de patrulla **funciona a través de los consejos**: CDH, CDJ y CDP. Los consejos de jefes son la marcha y el gobierno de la tropa, además de constituir un medio educativo excepcional para los jefes de patrulla: es en ellos donde se forman los JJPP.

El trabajo principal del JT consiste en educar a cada JP; le hace participar en las decisiones, le da los medios para hacer que su patrulla progrese, le confía responsabilidades concretas y realizables, le ayuda a preparar los juegos y actividades para su patrulla, le enseña a delegar misiones, cargos y puestos de acción confiados, etc. Pero este aprendizaje se hace paso a paso, actividad tras actividad. **El JP aprende con la patrulla pisándole sus talones**. Por ello es por lo que de nada sirven los grandes discursos en los CDJ: el JP necesita trucos concretos que poder aplicar con rapidez en su patrulla. Esto es, el JP se forma por la experiencia. Del mismo modo, las grandes actividades de alta patrulla, por simpáticas que sean, pueden ser superfluas si el JT no es capaz de aprovecharlas para la formación concreta de sus JJPP.

Para animar el sistema de patrullas, el JT dispone como útiles de los consejos. Debe utilizarlos muy a menudo, y en consecuencia, **fijar un determinado ritmo de encuentros**, estableciendo un programa que conocerán todos los JJPP.

El esquema siguiente representa el funcionamiento del sistema de patrullas en un ciclo de actividad de seis semanas:





- Una **CDH** permite iniciar un periodo de 6 semanas (fijar los objetivos, examinar el cumplimiento de la ley, fijar los niveles de progresión de los chicos, ...).

La CDH establece los objetivos para cada chico, para cada patrulla, para la tropa, y decide las grandes actividades que se deberán preparar a lo largo del periodo de 6 semanas.

- Un **CDJ** (preparación y organización de actividades, seguimiento regular de patrullas y scouts, etc.) cada 15 días en todo el año scout, y diario en el campamento.

La experiencia prueba que los chicos viven el momento, olvidando con rapidez los objetivos fijados, y teniendo dificultad para traducir las consignas teóricas a la realidad de la vida de patrulla. Diferentes CDJ permiten precisar los objetivos, con el fin de concretar la preparación y progresión. Sirven (estos consejos) para formar a los JJPP, y darles los medios para estar al nivel de su patrulla. Algunos CDJ puede ser muy breves (organización de un juego, por ejemplo).

Al final del ciclo, y también al final de cada actividad, el CDJ permite hacer balance, controlar la progresión, sacar las conclusiones para fijar las pautas que se seguirán en el próximo ciclo de 6 semanas, o también, para corregir los objetivos, llegado el caso.

- En ocasiones, se pueden convocar CDH y CDJ extraordinarios (CDH: para una promesa, primera clase, inicio o final del campamento, acogida de los lobatos que pasan a la tropa, CDJ para lanzar una actividad de tropa, o CDJ rápido para evaluar una salida de tropa, etc.).

- Estos consejos se completan con contactos personales del JT con cada JP (teléfono, visitas, correo)

Las actividades de patrulla y de tropa siempre son llevadas a la práctica bajo la dirección del JP, como cabeza de los scouts que tiene a su cargo. También en una actividad de tropa, la patrulla mantiene su unidad de acción. El fin es

dar responsabilidades a las patrullas en función de su nivel, e incluso por encima de éste, de forma que su progreso sea real.

Este ritmo de consejos puede parecer exigente, obligando al JT a pensar con seis semanas de antelación en el programa de actividad. Pero aquí está la clave del éxito; y hay que intentarlo para convencerse.

Este es el único medio de hacer que el escultismo sea un auténtico método de gobierno y educación de los chicos por los chicos. Cuando el sistema de patrullas funciona a buen ritmo, la tarea del JT se reduce considerablemente, pues muchas cosas se delegan en las patrullas.

---

*“Dar responsabilidad es la clave del éxito con los muchachos, especialmente con los más alborotadores y díscolos. El objeto principal del Sistema de Patrullas es inculcarles sentido de responsabilidad a tantos muchachos como sea posible, con miras a desarrollar su carácter. Si el Jefe de Tropa confiere al jefe de patrulla amplia autoridad, es mucho lo que puede esperar de él, y dejándole manos libres en el desempeño de su labor habrá hecho más para fortalecer su carácter que cualquier estudio escolar al respecto, por intenso que fuere.”*

(Baden Powell, *Guía para el Jefe de Tropa*)

---

