



ANEXO A2

ACOMPañAMIENTO

RUTA

10 CONSEJOS PARA LOS ANIMADORES DE RUTA





ANEXO A2 ACOMPañAMIENTO RUTA



ÍNDICE

1. NO OLVIDES EL ORIGEN	4
2. AYÚDALES A SUPERAR EL PIONERISMO	4
3. EL CLAN ES EL PUNTO DE ENCUENTRO, NO UN PUNTO DE PARTIDA	4
4. HAZ DEL SERVICIO UNA HERRAMIENTA, NO UN FIN EN SÍ MISMO	5
5. TRÁTALOS COMO LO QUE SON: JÓVENES ADULTOS	6
6. DEJA QUE SE AUTOGESTIONEN. ESTÁN PERFECTAMENTE CAPACITADOS	6
7. AYÚDALES A SUPERAR LOS FRACASOS. DEJA QUE SE AUTOGESTIONEN	6
8. JUEGA CON LAS DISTANCIAS CORTAS	7
9. ABRE LAS PUERTAS AL MUNDO	7
10. Y SOBRE TODO, SE VALIENTE	7



10 CONSEJOS PARA LOS ANIMADORES DE RUTA

1. NO OLVIDES EL ORIGEN

REMA TU PROPIA CANOA... significa que cada ruta debe construirse, remar y sortear los escollos del río de la vida por sí mismo (Roverismo hacia el éxito). No habla nadie de K2, K4, traineras u otras embarcaciones de comunidad.

El desarrollo de la propia personalidad, ligada a la visión del individuo como elemento único e irreplicable, es una de las claves propuestas por BP. El PdJ en su última etapa trabaja especialmente sobre esta visión original del escultismo.

2. AYÚDALES A SUPERAR EL PIONERISMO

Rover significa literalmente TROTAMUNDOS. La propuesta de pequeño grupo como base del pionerismo, los locales decorados al gusto y manera de los jóvenes, haciéndolos un espacio acorde a las expectativas e intereses del pequeño grupo es algo propio de pioneros, no de la etapa Ruta.

Los encuentros de clan deben estar bien dirigidos para no caer de nuevo en el pionerismo. Eso es lo que los jóvenes saben hacer, pero el animador debe evitar que se enquiste el modelo de pioneros, que es lo más fácil para ellos.

3. EL CLAN ES EL PUNTO DE ENCUENTRO, NO UN PUNTO DE PARTIDA

Cada uno de los jóvenes que forman el clan tiene un proyecto personal de vida diferente. Sin embargo hay unos objetivos y una visión del modelo de persona común. El clan es un lugar donde exponer, comentar, ayudarse, compartir, celebrar... no es un espacio de actividad común, si no de reflexión común.

Se deben favorecer los encuentros de clan con esos objetivos. No queda excluida la propuesta de hacer alguna actividad común si espontáneamente surge del propio clan, pero no es ese el objetivo.

Los proyectos son individuales, de acuerdo a los intereses de cada uno; parte del fracaso de la etapa Ruta se debe a la búsqueda de proyectos de unidad o de pequeño grupo cuando los intereses individuales entran en una etapa de divergencia clara, hay un cierto conflicto de intereses entre los jóvenes. El joven en su proceso de paso a la etapa adulta busca su propia identidad, y trata de huir de los modelos.



Debes apoyar cada uno de los proyectos personales. Ayúdales a encontrar su camino, con el apoyo de todo el grupo.

4. HAZ DEL SERVICIO UNA HERRAMIENTA, NO UN FIN EN SÍ MISMO

Hasta la última Asamblea de la WOSM el servicio figuraba en el artículo de su Constitución relativo a la metodología, y no como un objetivo del escultismo en sí mismo. Es decir, el servicio es un elemento metodológico equiparable a la educación por la acción, a la vida en pequeño grupo o a la vida en la naturaleza. No significa este párrafo que no sea una buena aportación la reciente incorporación a los objetivos propios del escultismo. Pero resulta significativo que hayan pasado más de 100 años hasta que se ha hecho este cambio mientras que como elemento del método figura desde tanto tiempo atrás.

Los adultos debemos contemplar el servicio bajo la perspectiva de la adquisición de hábitos y actitudes en relación a la comunidad y el entorno en el más amplio sentido. El animador de ruta no debe plantearse tanto los resultados del proceso de servicio como el resultado en la modelación de la personalidad del Ruta, de acuerdo a la propuesta del programa.

El programa plantea para el Ruta cuatro grandes proyectos:

- a) El descubrimiento de las inquietudes profesionales: el animador debe conseguir que el Ruta descubra que una profesión es un acto recíproco de servicio a la comunidad aportando sus capacidades, y que una remuneración no es más que un modo en que la sociedad te invita a participar de ella en consecuencia con la aportación (profesional) de cada uno de los individuos que en ella viven.
- b) Los proyectos de comunidad: en relación al entorno social más próximo (familia, amistades, compañeros, etc.) ocurre algo similar al entorno profesional, si bien ese entorno reporta a cada individuo un espacio donde desarrollarse especialmente en el plano emocional.
- c) El entorno de ciudadanía: el servicio tiene un significado de aportación a un modelo de sociedad que simétricamente acoge al individuo con quien establece una relación de construcción y progreso de manera desinteresada.
- d) La comunidad espiritual: es el espacio en el cual se establece un vínculo de reciprocidad en el desarrollo de las inquietudes en relación a la Trascendencia. De esta manera el servicio que aporta el individuo se traduce en la participación y comunión del grupo espiritual de referencia. Sería muy deseable encaminar al Ruta a finalizar su etapa incorporado a grupos parroquiales, grupos de oración u otros de similar índole, de la misma manera que al finalizar la etapa Ruta se espera que el joven tenga encauzado su



camino profesional, su modelo de relaciones personales próximas o su participación en grupos de voluntariado.

5. TRÁTALOS COMO LO QUE SON: JÓVENES ADULTOS

Un joven de más de 18 años es un adulto a todos los efectos, la sociedad como a tales les considera. ¿Por qué iba el escultismo a ser menos? Tienen responsabilidad sobre todos y cada uno de sus actos, formal e informalmente. Pueden conducir, votar, abandonar el hogar... ¿Por qué entonces un programa educativo para ellos?

El PdJ detecta que pese a su consideración de adultos, existen muchos procesos de su vida que no están consolidados: su autonomía económica, su proceso emocional, el concepto de amistad, el de participación social...

El animador de ruta debe acompañar a esos "adultos", pero son ellos quienes deben encontrar sus caminos hacia la estabilidad. El programa les propone (A ELLOS, NO AL ANIMADOR) unos objetivos relacionados con un modelo de persona, y una forma de acercarse a ese propósito libremente aceptado por cada joven Ruta. El animador debe ser un adulto entre adultos, no un guía si no un referente, no un educador si no un acompañante con mayor experiencia y recursos.

6. DEJA QUE SE AUTOGESTIONEN. ESTÁN PERFECTAMENTE CAPACITADOS

Un Clan, tal como se plantea en el PdJ es una estructura en la cual conviven jóvenes desde 18 a 21/22 años. Poner en marcha un Clan llevará algún tiempo, pero una vez esté en funcionamiento esos jóvenes pueden y deben gestionarse por sí mismos. Cuando te asalte la duda recuerda qué hacías tú a esas edades.

7. AYÚDALES A SUPERAR LOS FRACASOS. DEJA QUE SE AUTOGESTIONEN

Dejad que se equivoquen, escribió BP. La educación por la acción es un permanente proyecto de ensayo-error. Eso no tiene sentido sin una reflexión posterior. Ayúdales a plantearse proyectos realistas, pero sobre todo a comprender y a aprender de los aciertos y los errores. Aconséjales pero no coartes su libertad de decisión y de acción. Tu misión es que las actividades que se propongan sean seguras y realizables, no que tengan éxito.

Pero sobre todo frente al fracaso ayúdales a extraer conclusiones, a valorar objetivamente las causas, a no culpar a los demás o repartir responsabilidades a diestro y siniestro, si no a asumir las que les corresponden con optimismo, aprendizaje y ganas de mejorar.



8. JUEGA CON LAS DISTANCIAS CORTAS

Tu gran baza es la confianza personal. Relaciónate con cada uno de los Rutas de manera personal, acércate a ellos individualmente. Reflexiona con ellos sobre los temas que a cada uno preocupa especialmente. Aporta tu experiencia y tu punto de vista y deja que se expresen, que discutan, que te aporten ellos también sus pareceres. Escúchales.

El trabajo de reflexión en Clan es importante, pero ese vínculo personal de confianza que debes establecer, y que es posible que dure muchos años después de superar la etapa scout, será la clave para desarrollar tu papel de animador de manera adecuada.

9. ABRE LAS PUERTAS AL MUNDO

¿Recuerdas qué significa Rover? Es hora de salir al mundo, el Grupo, la Parroquia o el Colegio, tu pueblo o ciudad, tu país, todo es pequeño para un auténtico trotamundos. Anímales a afrontar retos importantes sin fronteras, sin encasillamientos, sin corsés... A algunos les puede costar un poco, dales alas...

10. Y SOBRE TODO, SE VALIENTE

No es fácil. Les verás como niños, pero no lo son. Los verás como pioneros pero no lo son. Te propondrán cosas complejas, te expresarán pensamientos extremadamente críticos, te propondrán ideologías que te pueden parecer peligrosas. Afronta sus retos con valentía, enséñales a defender aquello en lo que creen, sin tapujos ni complejos, defendiendo tú tus ideas y discutiéndolas con ellos. Tu convicción y valentía es su modelo, tu confianza personal tu herramienta. Y apoyar sus retos es tu reto. En ocasiones puedes sentir cierto vértigo frente a sus propuestas. Se valiente, cualquier NO debe estar sumamente razonado y discutido. Nunca un NO de entrada. Y "si se puede, se debe"... aunque te cueste.