



# ANEXO A1

# INTRODUCCIÓN AL

# PDJ RUTA





## ANEXO A1 INTRODUCCIÓN



## ÍNDICE

LO QUE NOS ENCONTRAMOS	4
¿QUÉ PASÓ EN SCOUTS MSC?	5
¿CUÁLES DEBERÍAN SER LAS CLAVES DEL PROGRAMA?	7
BASES DEL PROGRAMA	8
EJES BÁSICOS DEL PROGRAMA RUTA DE SCOUTS MSC	12
BREVE CONCLUSIÓN. EL PAPEL DEL ANIMADOR DE RUTA.	14



## LO QUE NOS ENCONTRAMOS

En 1923 Baden Powell (BP) publica "Roverismo hacia el éxito". Los que lo hayan leído sabrán que eso no es un programa al estilo de "Escultismo para muchachos" o del "Manual del Lobato". Baden Powell centra su propuesta en dos ejes fundamentales: "El éxito está en la felicidad" y "Rema tu propia canoa". Esos puntos clave se expresan con suficiente claridad en la introducción del documento. A continuación, lanza un montón de capítulos tratando de definir un modelo de persona al que todo Rover debe aspirar. Como es lógico, esas recomendaciones deben tomarse con la precaución del tiempo y debemos ser capaces de extraer su trasfondo antes de trasladarlas a día de hoy. Si BP recomienda fumar con moderación, hoy recomendaríamos no fumar: BP nos está indicando que tomemos hábitos saludables. Cuando BP habla de la relación entre hombres y mujeres, en una traducción al día de hoy nos está proponiendo que adoptemos actitudes emocionalmente satisfactorias frente a actitudes promiscuas.

Pero volviendo al origen del roverismo tomando como guía las propias directrices de BP, observamos algunas cuestiones relevantes:

1. El desarrollo individual depende del esfuerzo de cada uno. Cerrar el ciclo del proceso educativo scout no significa otra cosa que madurar en el desarrollo de la propia personalidad, algo que es característico de cada individuo.
2. La felicidad se halla en las actitudes de servicio, de entrega a Dios, a la sociedad y al desarrollo de uno mismo. Recordad el último párrafo de la última carta del fundador.
3. El roverismo es forjar un modelo de persona de acuerdo a los principios del escultismo, bajo el criterio simultáneo de la integralidad (desarrollo físico, intelectual, social, emocional y espiritual) y de los deberes propuestos en la Promesa (deber con uno mismo, deber con los demás, deber con Dios).
4. Rover significa literalmente "Vagabundo" o "Trotamundos". Eso es lo que define la actividad de un Ruta. Salir al mundo en solitario y participar de él. Pero hacerlo buscando la felicidad bajo las directrices del propio BP (actitudes relacionadas con la satisfacción de hacer el bien, de dejar un mundo mejor), y tratando de forjar una personalidad acorde a su propuesta.



## ¿QUÉ PASÓ EN SCOUTS MSC?

Sinceramente no lo sabemos muy bien... Es sabido que Scouts MSC es un movimiento muy plural donde los programas son dependientes de cada Federación, y aun de cada Asociación en aquellas Federaciones poco cohesionadas. Scouts MSC no tuvo un programa como tal hasta la aprobación del PdJ.

Sabemos que hasta los años 70 aproximadamente se funcionaba en clanes asociativos, es decir, la etapa scout en Grupo finalizaba en Pioneros (en realidad era la Sección Scout formada por los actuales rangers y los actuales pioneros). Se formaban clanes con Rutas o Rovers de la misma edad, que iniciaban proyectos conjuntos o individuales desde las asociaciones locales.

A partir de los años 70, con la adopción del método francés, se introducen cambios significativos: el clan pasa a ser parte del Grupo Scout, se mantiene horizontal (cada generación forma su propio clan), y finaliza en algunos casos con lo que se llama "la partida" o "el envío", un proyecto de servicio individual fuera del clan que da fin a la etapa. Esta partida o envío representaba el último año de la etapa.

Cada Clan se extinguía al finalizar la etapa o por quedarse sin ningún miembro.

## **¿Cuál era la realidad?**

Cuando iniciamos el análisis de la realidad de la rama Ruta nos encontramos con que se trataba una rama con muy escaso contenido. Sin ánimo de generalizar, un retrato caricatura de la etapa podía ser el siguiente:

1er año: Tras escuchar bastantes testimonios, desde el equipo PdJ lo bautizamos como "el año del sofá". Sucedió en muchos Grupos que el primer año los jóvenes (17 años) se pasaban la mayor parte del tiempo sentados en el sofá discutiendo qué hacer. Y así haciendo propuestas y discutiéndolas se les pasaba un año. Con suerte ese año había Roverway y por lo menos dedicaban un tiempo a preparar su participación. Su salida era más bien ir de intendentes a los campamentos de verano o cosas por el estilo.

2o año: Bajo el eufemismo "servicio en unidades" los Grupos Scouts introducían y suplían la carencia de responsables con los pocos Rutas que les iban quedando.

3er año: La rama estaba prácticamente desaparecida en todos los Grupos Scout, y quedaba algún "despistado" haciendo el envío. Muy poquitos.



## ANEXO A1 INTRODUCCIÓN

Sin embargo, cuando en el Desencadena<sup>1</sup> se preguntó a los Jefes de Grupo qué propondría para la Rama Ruta, se manifestaron con una pancarta que decía "Yes we Clan". Expresaban que al paso del tiempo se daban cuenta de que su etapa Ruta se había esfumado haciendo de responsables de unidad (bajo el eufemismo de servicio en unidad), y no la habían vivido con la intensidad que al pasar del tiempo veían necesaria.

Por otro lado los clanes horizontales estaban formados por 1 ó 2 Rutas, 3 a lo sumo, lo que se convertía al final en que todos los clanes teóricos actuaban como una única unidad con disparidad de intereses y situaciones. Por ejemplo se mezclaban jóvenes de bachillerato con jóvenes universitarios o ya en el mundo laboral, jóvenes a los que la mayoría de edad les permitía hacer determinadas actividades con otros que no podían hacerlas, etc.

### **Análisis del contexto**

Frente a esta situación cabía hacerse una serie de preguntas:

- ¿Estaba dando el Movimiento respuesta a los intereses y expectativas de los jóvenes?
- ¿Tenía lógica un programa educativo que finalizaba retroalimentándose?
- ¿Cómo se interpretaría en educación formal que solo un pequeñísimo porcentaje finalizasen su programa?
- ¿Por qué tantos jóvenes abandonan el Movimiento en 2o de bachillerato o equivalente? Y ¿por qué la rama concentra los pocos jóvenes que le quedan en su primer año?

El contexto internacional, especialmente en Europa, era muy parecido. La WOSM dedicó 5 años a estudiar esta problemática y concluyó con una propuesta titulada "Empowering Young Adults", de muy recomendable lectura para profundizar en la propuesta del PdJ para la rama Ruta.

El equipo PdJ, por su parte llegó a una importante conclusión:

---

<sup>1</sup> Desencadena: Primer campamento del PdJ (2008) para responsables de Asociaciones y Jefes de Grupo



## ANEXO A1 INTRODUCCIÓN

*La mayoría de jóvenes abandonaban el escultismo entre el tercer año de pioneros y el primero de ruta porque su único futuro en el escultismo era hacer de responsables, lo cual no satisfacía las expectativas de la mayoría de los jóvenes, si no sólo las de aquellos cuya perspectiva de futuro estaba muy ligada emocionalmente al escultismo o a un futuro profesional relacionado con la educación”.*

*Por otra parte entre el último año de pioneros y el primero de Ruta se producen movimientos muy importantes en la vida del joven, destacando entre otros la mayoría de edad civil, y que muchos de ellos se desplazan por razones de estudios, laborales u otros, y se inicia un proceso de búsqueda de identidad personal, que mayoritariamente no coincide con la aspiración de hacer servicio dentro del Movimiento Scout (surge una fuerte búsqueda de identidad político-social, se acentúa la duda religiosa y la crítica personal a cualquier situación tradicionalmente estamentada, etc.).*

La rama Ruta no proponía ningún proceso concreto para satisfacer esos anhelos.

En contraposición se observaba que el protagonismo real y público del Movimiento Scout lo ejercían los adultos. Los rutas como tales no participaban de las decisiones del Movimiento, y mucho menos de su acción pública, siendo realmente los Responsables adultos muchas veces en edad de Ruta los que ejercían ese protagonismo.

Se trataba de generar un modelo de programa que sacase al Movimiento de este bucle.

### ¿CUÁLES DEBERÍAN SER LAS CLAVES DEL PROGRAMA?

1. Un programa atractivo, que superase la idea “no oficial” de que la Ruta era una forma de introducirse como Responsable ofreciendo en cambio dar respuesta a las expectativas de cualquier joven, viniese o no del escultismo.
2. Un programa que se adaptase a la realidad de que en la etapa “jóvenes adultos” se intensifica la individualidad, y por tanto permitiese que los jóvenes se encontrasen con otros jóvenes con los que compartir sus



- inquietudes que generalmente no encontraban en el Grupo Scout por resultar un núcleo demasiado cerrado para ello.
3. Una organización transversal que permitiese a cualquier joven encontrar su sitio, incluso cubriendo su movilidad territorial, pero sobre todo dando espacios de acogida fueran cuales fueren sus inquietudes.
  4. Un programa que alejase a los jóvenes y a los adultos de los Grupos Scouts de la tentación de "utilizar" la Ruta como cantera.
  5. Un programa que invitase a cerrar el ciclo educativo desde el protagonismo social buscado por la mayoría de jóvenes a esas edades.
  6. Un programa que invitase a jóvenes de procedencia no scout a participar de él, sin hacerles sentir fuera de contexto.
  7. Un programa capaz de acoger en un mismo nivel a todos los participantes, venciendo las divisiones internas por mayoría de edad, por intereses y expectativas diferenciados (especialmente la de pasar a Responsables a los 18 años), y las producidas por desplazamientos más o menos prolongados.

Pero sobre todo:

8. Un programa dirigido a la consecución de los objetivos generales del escultismo y a la consolidación de la personalidad de los jóvenes bajo el modelo de persona propuesto por éste.

## BASES DEL PROGRAMA

Bajo estas premisas se decidió basar el programa en las siguientes claves:

### **a. Jóvenes adultos:**

El perfil del joven ruta es el de un joven adulto en busca de su propia identidad y de la estabilidad en los diversos ámbitos de la vida a que aspiramos la mayoría de adultos. La misión del programa es el acompañamiento en este proceso. Se comprobó estadísticamente que la realidad en España (de forma general) es que en la mayoría de cuestiones se mantienen las dudas y las actitudes inestables hasta los 23 años (en algunos temas hasta bastante después). Se consideró importante acompañar al joven en el proceso de discernimiento de sus inquietudes frente a su futuro profesional, su modelo de relaciones familiares y emocionales, su concreción en el desarrollo espiritual/religioso, sus posicionamientos político sociales, etc. Esa





es la esencia pues de la etapa Ruta. Este acompañamiento debe ser más que otra cosa un espacio de seguridad y de ensayo en esos cuatro ámbitos vitales.

**b. Protagonismo y autogestión:**

El Movimiento Scout complicaba la vida de los Responsables dándoles además de su función de acompañamiento de los niños, niñas y jóvenes, una misión de protagonismo social que en realidad no les corresponde por cuanto no es para lo que participan del escultismo. La consecuencia es doble:

1. Por una parte, la carga de esfuerzo de los Responsables, casi siempre demasiado jóvenes, tiende a "quemarlos" en menos de tres años, generando una inestabilidad enorme en el propio Movimiento.
2. Por otro lado, cuando el protagonismo del Movimiento recae en los Responsables, los jóvenes, ávidos por naturaleza de participación social, prefieren adquirir la condición de Responsables cuanto antes a seguir con el proceso educativo. Se finaliza la etapa educativa prematuramente y sin una conclusión de objetivos.

Como consecuencia el Programa debe dar respuesta a esos 2 problemas, y para ello propone que los Responsables tengan al menos 21 años, (se ha comprobado que la duración de un Responsable es mayor cuanto más tarde accede), y que la Ruta cumpla la misión de participar en los foros en que el Movimiento debe ser protagonista (CJE, Asambleas de Scouts MSC, Asamblea juvenil de la WOSM, y todas cuantas ellos consideren).

Con esta premisa se cumplen varias condiciones:

1. La participación social y el protagonismo es parte del proceso educativo.
2. La estabilidad de los adultos es mayor y por tanto la de Scouts MSC y de los Grupos también.
3. El acompañamiento hacia la edad adulta se corresponde con la etapa de maduración asociada a la edad y a las expectativas.

La Autogestión: Asociado al deseo de alcanzar su propia identidad, va el deseo de gestionar sus propios grupos de actividad. Recordemos que se trata de jóvenes mayores de edad. Por tanto, para completar ese protagonismo social es necesario que los jóvenes dispongan de un margen amplio de decisión. La capacidad de autogestión de la actividad individual, pero también la del grupo son imprescindibles



para alcanzar el protagonismo que ellos están buscando. Es misión del adulto que acompaña al clan, o como veremos después a cualquier nivel de la estructura orgánica de Ruta, ponderar, facilitar, y aconsejar en esa autogestión, asegurando que da respuesta al modelo que propone el escultismo y Scouts MSC en concreto, pero mantener la distancia suficiente para que esa gestión sea propia de cada joven, de cada clan, o de cada escalón de la estructura de la Ruta desde el nivel nacional hasta el Clan.

### **c. Horizontalidad y transversalidad.**

Otra de las consecuencias de lo expresado en el apartado 5 así como en el 6.2., es la necesidad de generar una estructura autónoma y transversal. La Ruta debe funcionar como un "Movimiento paralelo", lo que no significa independiente, si no con gran autonomía de gestión y de acción. Para ello debe dotarse de estructuras paralelas al propio Scouts MSC.

No obstante lo dicho, el "Movimiento ruta" debe ser capaz de acoger a cualquier joven en cualquier circunstancia, y por otro lado debe ser capaz de proyectarse hacia el mundo en el sentido más amplio de la palabra. Para ello se propone un Programa muy horizontal, donde los intereses y expectativas de cualquier joven que acepte pertenecer al Movimiento scout encuentre un espacio adecuado de acogida, donde la movilidad territorial no sea una dificultad, donde las expectativas de cada uno sean realizables, tanto de aquellos que aspiren a entrar a participar de las estructuras orgánicas, como de cualquier otra aspiración. Para ello frente a la verticalidad de la estructura del Movimiento Scout, que finaliza en los Grupos y en la Unidades, se propone una estructura transversal en la que los jóvenes Rutas puedan relacionarse con suma facilidad entre ellos con independencia de su situación geográfica, de su origen, sea Grupo Scout o externo, pero atendiendo especialmente a la capacidad de establecer puentes entre jóvenes con intereses y expectativas similares. Para ello es necesaria una gran apertura horizontal, facilitando y fomentando la comunicación y las relaciones en esta dirección lo máximo posible.

Esa horizontalidad de comunicación y participación se contempla en el Movimiento con un abanico de amplias posibilidades de interacción. El Ruta, por principio ligado a su Clan, tiene al mismo tiempo la oportunidad de generar o participar en proyectos



no asociados a la idea de Clan, si no a la iniciativa de jóvenes diversos, añadiendo a ese sentido muy horizontal de las relaciones, un concepto de transversalidad y de apertura a múltiples opciones de acción tanto individual como colectiva, fuera del Clan.

#### **d. Visión amplia.**

Como se ha indicado anteriormente, el Movimiento Scout es un movimiento muy vertical en su organización y estructura. Un pionero raramente conoce las estructuras orgánicas más allá del Grupo o como mucho de la Asociación a la que pertenece. Su visión real de lo que el escultismo le propone depende en gran medida de tradiciones de Unidad o de Grupo, asociadas a un programa que desde la implantación del PdJ el mismo conoce y acepta.

La Rama Ruta tal como se ha interpretado y pensando como mejor opción para cumplir sus objetivos, debe romper ese núcleo, esa idea de tradiciones y espacios a los que se siente emocionalmente muy ligada. Para ello y con el ánimo de facilitar esa visión tan horizontal del conjunto de la Rama, los Clanes deben desligarse de los Grupos. De esta manera se pretende superar algunos de los problemas detectados:

1. Abrir la visión del mundo scout a los jóvenes Ruta.
  2. Favorecer las relaciones horizontales.
  3. Facilitar la autogestión en todos los niveles, desde el Clan hasta los diversos niveles de la Agrupación Ruta.
- e. Minimización de la carga simbólica.**

Entendemos que en la medida en que el juego scout, aterriza en la realidad, la carga simbólica propia del escultismo, que obedece al acompañamiento del proceso educativo adecuado a cada una de las edades, al llegar al mundo de los adultos debe reducirse a los símbolos significativos de carácter general, es decir, los mismos que usa un adulto para identificarse con el Movimiento Scout frente a los educandos.



## EJES BÁSICOS DEL PROGRAMA RUTA DE SCOUTS MSC

### a) Estructurales.

a.1. Estructura Asociativa: Se crea una estructura paralela a la de Scouts MSC replicando su modelo, bajo el nombre de "Agrupación Ruta". Esta estructura tiene sus niveles nacional, Federal y de Asociación, y sus órganos de gestión propios, Asamblea, Presidencia, Tesorería, Consiliarios, etc.

a.2. Clanes autónomos: Los clanes son autónomos. Se asocian a su Agrupación Ruta y al espacio de acogida, sean parroquias, universidades, escuelas, cárceles, seminarios, o cualquier otro dispuesto a acoger un Clan. Pueden establecer voluntariamente otros vínculos, por ejemplo con un Grupo Scout acogido por su misma parroquia o colegio.

a.3. Clanes histórico/naturales: los Clanes son estables en la medida en que los jóvenes los hacen perdurar. Y son naturales en la medida en que la elección del Clan (o la creación) es una decisión de cada joven Ruta.

a.4. Clanes verticales: Se opta por clanes multigeneracionales para facilitar varias cuestiones:

- La autogestión es muy complicada si cada año hay que poner en marcha un nuevo Clan, sin embargo, cuando un Clan adquiere cierta tradición y estabilidad es mucho más fácil esa autogestión.
- El principio de autoeducación y de acompañamiento entre iguales tan propio del modelo educativo Scout se produce mucho más fácilmente cuando interactúan diversas generaciones, y niveles de experiencia.

a.5. Equipos para Proyectos transversales. Es una estructura que surge de proyectos promovidos por Agrupaciones o por jóvenes de manera independiente, para la generación de actividades transversales no ligadas a Clanes concretos y abiertas a la participación de cualquier interesado. Estos proyectos pueden ser estables en el tiempo (cantada anual de villancicos en el asilo) o efímeros (señalización del camino de La Punta Afilada, en la Sierra de Calar).

a.6. Partners. Se pretende crear una red de colaboradores con los que establecer convenios de participación para los jóvenes rutas, en base a sus intereses (Cruz Roja, Protección Civil, Greenpeace...)



## b) Individuales.

Como se ha venido repitiendo, la etapa Ruta, pese a gozar de unas estructuras que le dan estabilidad e incluso pueden lanzar propuestas de acción, basa su actividad de forma general en proyectos individuales que buscan dar respuesta a tres preguntas asociadas a los principios del escultismo:

- ¿Qué espero yo de mi mismo? (*Educación*)
- ¿Qué esperan los demás de mí? (*País*)
- ¿Qué espera Dios de mí? (*Fe*)

*(Entre paréntesis la formulación tradicional)*

La respuesta a estas preguntas se busca a través de 2 propuestas bien definidas en el PdJ:

### b.1. El Proyecto Personal de Vida (PPV).

A lo largo de la etapa el joven irá descubriendo aspectos de su personalidad, de sus inquietudes, de sus aspiraciones, etc. El PPV es un proyecto "teórico" que el joven debe preparar al inicio de la etapa e ir corrigiendo a medida que esta transcurre, siendo el objetivo que al finalizar la misma disponga de unas ideas claras del modelo de vida al cual aspira.

### b.2. Proyectos individuales de aproximación a la vida adulta:

El Ruta deberá desarrollar 4 proyectos individuales, cuyas características y duración orientativa se define en el Programa. Estos son:

1. Proyecto profesional.
2. Proyecto de vida de Comunidad.
3. Proyecto de Ciudadanía.
4. Proyecto de Desarrollo Espiritual.

Estos proyectos pueden estar acompañados por personas ajenas al escultismo, conocedoras de la materia sobre la que el Ruta quiere desarrollar su actividad (Mentores).

### b.3. Propuestas de Reflexión.

Todo lo anterior se acompaña con una serie de propuestas de reflexión en torno a los objetivos educativos propuestos.



## BREVE CONCLUSIÓN. EL PAPEL DEL ANIMADOR DE RUTA.

Con esta presentación el Animador de Ruta debe comprender que se encuentra frente a la etapa conclusiva de un Proyecto, el PdJ, muy complejo y renovador, especialmente en esta etapa. Debe pensarse que el PdJ se construyó, contrariamente a lo que pudiera parecer, de arriba hacia abajo, tal es la importancia que se da a la rama Ruta.

La rama Ruta es la que verdaderamente hace del escultismo un proyecto para jóvenes (además de niños y niñas), y es la que debe retornar el protagonismo social que un día tuvo el movimiento scout, sacando a los jóvenes de sus locales y lanzándolos al mundo.

Esto es posible si somos capaces de confiar en ellos y otorgarles la responsabilidad de su propio desarrollo y de sus acciones, comprometiéndolos a trabajar verdaderamente por un mundo mejor, y en la conciencia que las diferencias generacionales nos hacen perder en ocasiones la perspectiva de lo que son capaces. Se trata pues de creer en ellos y en el proyecto, y dejar que los jóvenes Rutas, los Trotamundos, hagan lo que están deseando, salir a dejar un mundo mejor de cómo lo encontraron.