

INTRODUCCIÓN

El movimiento Scout Católico se define como un movimiento de educación integral que se propone formar hombres y mujeres libres, críticos, comprometidos con su fe y con la sociedad en la que les ha tocado vivir.

La Ruta es la última etapa que tenemos para madurar este compromiso social y personal, y proyectarlo claramente al exterior.

La Ruta debe estar regida por el acceso a los medios de participación e incidencia social, con el fin de que los chicos/as sean capaces de transformar la realidad en la que viven.

Para lograr esta meta debemos de apoyarnos en una metodología que responda a nuestras expectativas dentro de la Delegación.

De ahí el nacimiento de nuestro método ruta, que es una puesta en común de los Animadores Rutas de los grupos scouts que forman la Delegación Diocesana de Escultismo de Albacete.

¡¡ BUENA CAZA!!

CARACTERÍSTICAS DE LOS RUTAS

Aspectos psicológicos.

- ⇒ Inicio de la identidad adulta.
- ⇒ Toma de decisiones personalmente. Tensión por liberarse de cualquier tutela.
- ⇒ Para ellos es importante determinar lo que está bien y lo que está mal, de acuerdo con lo que piensan, con lo que sienten personalmente.
- ⇒ Sienten un especial interés por la gente, por las relaciones interpersonales.
- ⇒ Dominan mucho mejor sus emociones.
- ⇒ Prefieren pasar su tiempo con sus amigos antes que con su familia.
- ⇒ Experimentan una fuerte curiosidad sexual y se cuestionan a sí mismos por sus posibilidades a este respecto.
- ⇒ Tienen una fuerte necesidad de un amigo íntimo del propio sexo.
- ⇒ Dan mucha importancia a la opinión que tienen los demás de ellos.

Aspecto social:

- ⇒ Fase de maduración más lenta pero también más serena.
- ⇒ Llegan a una cierta seguridad en las propias actitudes.
- ⇒ Manifiestan más claramente y con seguridad su propia manera de ser.
- ⇒ Se sienten liberados de la tutela del adulto.
- ⇒ Tienen tendencia al diálogo y a la colaboración.
- ⇒ Afirman su conciencia crítica.
- ⇒ Desconfían de la sociedad.
- ⇒ Tienen miedo a la soledad y el aburrimiento.
- ⇒ Manifiestan cierta hostilidad hacia el orden, hacia la burocracia.
- ⇒ Tienen un sentimiento de impotencia para transformar la realidad que consideran injusta.
- ⇒ Necesitan realizar alguna cosa que dé a su vida una orientación de compromiso social.
- ⇒ Están inseguros por el futuro.

Aspecto ético-religioso:

⇒ Proclaman una nueva ética: todo lo placentero es moral y todo lo desagradable inmoral.

⇒ Buscan valores que creen y experimentan como verdaderos: la unión, la solidaridad, el compartir, la honestidad, la igualdad, la justicia.

⇒ Se oponen a que la vida sea dominada desde la razón.

⇒ Desean emitir juicios y profundizar en los aspectos ético-religiosos.

⇒ Rebelión ilimitada contra lo formalista y rutinario.

⇒ Experimentan un gran contraste entre las normas morales que se les enseñan y la inmoralidad de la sociedad en que viven, llegando a una gran desilusión por ésta.

⇒ Los fallos morales de las personas que para ellos son superiores suelen producir grandes crisis.

SENTIDO DE LA RUTA

La Ruta de M.S.C., es una propuesta cuyo único sentido es contribuir a que nazcan **PROYECTOS PERSONALES DE VIDA**, con un estilo y un contenido profundamente humanos y cristianos.

DIMENSIÓN ESPIRITUAL:

Personas que sepan descubrir en todas las realidades la mano de Dios y que no busquen protagonismo en su servicio, aún gratuito, en la sociedad.

OBJETIVOS DE LA ETAPA RUTA

El objetivo de la etapa ruta es el que a su final el joven trace un proyecto personal de vida que marque un desarrollo global e íntegro de la persona, esto es, que abarque todas las dimensiones desarrolladas de la persona:

DIMENSIÓN FÍSICA:

Personas que vivan su cuerpo con plenitud, sanas, sensibles...

DIMENSIÓN PERSONAL:

Personas que asuman su puesto en la construcción del mundo.

DIMENSIÓN SOCIAL:

Personas preocupadas por los problemas de la sociedad, comprometidas con su entorno.

OBJETIVOS SU UTILIZACIÓN

No hay unos objetivos para cada etapa intermedia sino sólo unos objetivos generales que no han de ser pruebas a superar, sino que han de estar siempre presentes, orientando el desarrollo pleno y global de cada joven. Al fin, en el proyecto personal de vida, los Objetivos Generales serán un apunte a partir del cual el joven ruta entrará en el "juego de la vida"

También decir que es positivo utilizar los objetivos generales en determinados momentos de la Ruta y lo ideal para iluminarlos es concretarlos en las conductas y actitudes de mujeres y hombres que en la sociedad, dentro y fuera del Escultismo, se empeñan en construir un mundo mejor.

FORMULACIÓN DE LOS OBJETIVOS

No viene a ser sino la formulación de los objetivos generales en los cinco ámbitos de desarrollo que para a cada etapa del Escultismo se presentan, si bien lógicamente, adecuando estos objetivos a la edad de rutas.

§ Desarrollo Físico: la consecución de este objetivo no es sólo lograr un cuerpo sano y equilibrado sino derribar las posibles barreras que impiden a los demás llegar al mismo estado.

§ Desarrollo de Personalidad: desarrollar una personalidad sensible a los valores estéticos, éticos y religiosos pero lo suficientemente fuertes como para afrontar y superar las dificultades buscando soluciones a los problemas (acción).

§ Desarrollo del Sentido Práctico: optar por la transformación del mundo; para ello es necesario usar nuestras propias habilidades o bien aprender otras nuevas, en función del servicio a la comunidad que queramos hacer.

§ Desarrollo del Sentido social:
se trata de trabajar para que se
potencie la dignidad humana:

- * Comprometiéndose con los necesitados, de toda clase, y los marginados de todo nivel.
- * No defraudando la esperanza que generamos en los demás.
- * Tomando nuestro puesto gratuitamente en el ámbito del voluntariado.

§ Desarrollo del Sentido Espiritual: La Ruta del M.S.C. está fundamentada en el mensaje de Cristo, y por ello hay que estar abierto a la llamada de Jesús:

- * Personalmente, con la oración y la reflexión.
- * Intelectualmente, con el conocimiento religioso y con el fundamento racional de la fe.
- * Comunitariamente, celebrando con los demás la felicidad de sentirnos hijos de Dios.
- * Socialmente, viviendo en profundidad la opción evangelizadora, esto es, comprometiéndose con los más necesitados.
- * En la Ruta, viviendo la fe desde la Ley Scout.

ESTRUCTURA

La base fundamental de la unidad ruta es el CLAN.

ESTRUCTURA DEL CLAN RUTA

El Clan está formado por un grupo cuyo número de componentes oscila entre seis y diez jóvenes. No es conveniente disminuir ni superar esta cifra puesto que:

Si es menor no se aprecia bien la progresión en comunidad, y si es mayor, muchos de los miembros irían a remolque de la progresión de los demás.

El Clan se debe de fijar unos objetivos de trabajo y progresión personal y comunitaria, y actuar en la sociedad ayudando a transformarla.

Se necesita un acuerdo entre todos los miembros del Clan que debe plasmarse en la Carta de Constitución.

Por lo tanto, es necesario que el Proyecto Personal se realice junto a los demás, pero al mismo tiempo debe ser individual y evaluable por el Animador.

Para el buen funcionamiento es necesario que se den los siguientes puntos:

- * Participación activa de todos los miembros del Clan en la toma de decisiones.
- * Confianza entre los componentes.
- * Comunicación en las evaluaciones.

Es imprescindible una estrecha colaboración entre educadores de Pioneros y pioneros, y rutas y su animador.

También es importante que se le de más relevancia al Clan que a la unida Ruta. El clan debe de ser autosuficiente tanto en el sentido económico como en el práctico y las decisiones deben ser tomadas democráticamente, y siempre con vistas a las necesidades o déficits del Clan y de la sociedad.

La independencia respecto al grupo scout debe de ser total salvo actividades generales que tienen que ser revisadas por el Kraal.

Hay que tener en cuenta que los rutas son la imagen del Grupo Scout cuando trabajan o ayudan en otras instituciones.

Se debe lograr que no solamente los rutas se comprometan con su Grupo Scout (educadores, animadores de algún tipo, etc.) que ya es importante, sino que su compromiso sea también hacia Parroquia, Universidad, Asociaciones de vecinos, ecológicas, humanitarias, etc.

SIMBOLOGÍA

Como es normal por la pluralidad de grupos, actos como los de Adhesión, Compromiso y envío toman muy diversas formas y ritos, según las costumbres y tradiciones o bien las modas del momento y lugar.

Un símbolo tradicional de los rutas en muchas partes del mundo, es la "HORQUILLA", símbolo de libertad y de poder escoger entre dos caminos.

Otros grupos optan (aparte de la horquilla) por rituales basados en la liturgia caballeresca o cruzada, con sus velas, investiduras, etc. Algunos estampan firmas en manuscritos de ámbito grupal y otros utilizan pequeño papel, doblándolo y guardándolo en "el cofre de las reliquias". Muchos utilizan cualquier tipo de mitologías, ritos de otras razas, etc.

No tiene sentido proponer símbolos ni ritos comunes para todos los grupos pero sí que cualquiera de estas o de tantas otras formas imaginables debe reunir al menos tres condiciones:

INDIVIDUALIDAD, en cuanto que precisa de una acción libre del ruta que sólo él puede realizar y asumir íntegramente. El Clan es el soporte pero no el escudo o coraza en el que esconder sus déficit en la progresión.

EXPLICITACIÓN, en cuanto a manifestación externa. No hay que dejar nada por sobreentendido, hay que hacer pública la opción para que tenga consistencia y permanezca como testimonio.

SIMBOLISMO, porque es en el marco simbólico donde el ser humano sitúa su atención. El símbolo actúa como recuerdo y testigo de un compromiso adquirido y nos une a las personas que lo comparten, pero nunca debe de ser más importante que aquello que representa y vincula.

PROGRESIÓN PERSONAL Y COMUNITARIA.

ACTITUDES BÁSICAS	ETAPAS	HITOS DE PROGRESO
Disponibilidad. Apertura Aceptación Apuesta	ACOGIDA	* Acciones de reconocimiento personal. * Presentación de la Ruta.
A D H E S I Ó N		
Apasionarse Compartir Descubrir Actuar	DESCUBIERTA	* Descubierta de los ámbitos de acción. * Colaboración con entidades. * Actividades de encuentro grupal.
C O M P R O M I S O		
Construir Servir "Compadecer" Proyectar	SERVICIO	* Acción continuada de servicio individual. * Encuentros de intercambio, reflexión y crecimiento.
E N V I O		

DESARROLLO:

Con frecuencia, los jóvenes scouts llegan a la rama Ruta por la misma inercia con la que han ido desfilando por las diversas ramas del Escultismo. En la Ruta ya no sirve esto, aquí se le va a exigir un grado importante de compromiso, fuerza y tesón; hay que escoger un estilo, una propuesta para crecer, por ello, no puede pedirse al nuevo ruta que haga su proyecto personal de vida, pero sí que manifieste si quiere crecer o no en una determinada línea, línea que se debe presentar en la primera etapa de la rama Ruta.

PRIMERA ETAPA: ACOGIDA.

Esta etapa se puede resumir en tres momentos diferenciados:

- * Definición de la situación actual: personal y grupal.
- * Conocimiento del marco referencial que ofrece el Escultismo.
- * Proyecto de progresión.

En la acogida han de perseguirse varios objetivos, que son estos y por el siguiente orden:

- * En el ámbito relacional: es preciso asegurar un buen nivel de interacción entre los miembros del grupo, hay que procurar que exista un clima personal favorable, que todos se conozcan y no sólo en un nivel superficial sino también en saber qué opina y cree cada uno en torno a aspectos ideológicos, políticos o religiosos, porque todos estos serán objeto de trabajo y evolución a lo largo de la rama Ruta.

En el ámbito funcional: el objetivo final es, recordemos, es el lanzamiento del proyecto de progreso. Hasta ello es necesario:

1. Cada miembro del grupo debe clarificar y expresar cuales son sus expectativas y deseos sobre lo que será la vida y acción de la comunidad ruta.
2. Asimismo, el Animador debe presentar a los jóvenes la oferta del Escultismo, el marco de referencia que les ofrece y qué se espera de ellos. Se debe clarificar al máximo cuáles son los valores en los que la Ruta pretende ayudar a avanzar. Estos valores vienen reflejados en la Ley y desarrollados en los objetivos generales de la rama Ruta.
3. Algunas veces, sobretodo en grupos scouts de poca tradición ruta o en los que la rama seguía otras líneas, va a ser frecuente encontrarnos fuertes discrepancias entre las expectativas y deseos de los jóvenes y la propuesta que el animador les hace. Debe desatarse la polémica, el debate... aquí entonces es necesario establecer un proceso de discusión en el que el Animador desde su papel de representante del movimiento educativo deberá ofrecer la flexibilidad necesaria para que, sin perder ninguno de los objetivos de la rama cada uno de los jóvenes pueda iniciar su proceso de crecimiento.

4. Por último, este proceso, nada fácil por otra parte, puede llevar a que algunos jóvenes no acepten las reglas del juego scout; será preferible entonces no iniciar la Ruta, abandonar el grupo, dejándole, eso sí, la puerta abierta para aceptar la propuesta.

La etapa de contacto finaliza con la aceptación formal de la propuesta ruta: éste será el primer hito de progresión: la ADHESIÓN, y con ella concretaremos la tercera parte de la etapa de acogida, pues tanto grupal como personalmente, el joven ruta lanza su proyecto de progresión.

SEGUNDA ETAPA: DESCUBIERTA

La acción propia de esta segunda etapa es la Descubierta. Es el instrumento que utiliza la rama para avanzar en la consecución de los objetivos generales. En la descubierta no sólo deben primar los objetivos de desarrollo del ámbito social sino que debe ser motor de todas las áreas de desarrollo.

La descubierta implica no sólo el conocimiento de las desgracias, injusticias y déficit que nos rodean sino también nuestra participación inhibición o malestar frente a ellas.

Al principio de esta etapa, el papel del Animador y del Clan son cruciales. Los jóvenes, individualmente, no tienen información para proyectar sus descubiertas y será necesario todo el soporte del Animador en este aspecto: aportar información, dar criterios y métodos de análisis de ésta, y encontrar e ella las pistas necesarias para iniciar una descubierta. El Clan, por su parte, debe utilizar todo lo aprendido en gestión de proyectos para asegurar el éxito de todas a las descubiertas. En el Ámbito Temático, el espectro es muy amplio, desde la intervención socio-cultural hasta el voluntariado social pasando por la atención al entorno natural. Pero si bien hay que creer que cada joven tiene unos intereses y sensibilidades distintas, también es cierto que algunas acciones de descubierta son atrayentes y pueden ser muy interesantes para todos los jóvenes de un Clan, los ámbitos comunes en los que debe conocer a fondo el Animador y proponer en los primeros compases de la etapa a la comunidad Ruta.

En el ámbito Práctico la descubierta es una acción educativa que sigue los principios de la pedagogía del proyecto; así una acción se:

- PROPONE.
- ELIGE
- PLANIFICA.
- REALIZA
- Y, EVALÚA.

Las propuestas han de salir del Animador y de los propios rutas; así el animador pedirá a los jóvenes que indiquen qué ámbito de la realidad desean conocer, qué intuyen, cuáles pueden ser sus terrenos de descubierta.

A partir del listado de intereses, se inicia una búsqueda sistemática de información hasta que el Clan tenga la suficiente para planificar y realizar una descubierta. Finalmente, esta descubierta, se deberá evaluar. En la evaluación, a la lectura e interpretación de la realidad, se han de buscar opciones y soluciones a las situaciones.

En algunas ocasiones, una propuesta de descubierta, provenga de los jóvenes o del Animador puede no ser aceptada o no interesar a algunos miembros del Clan. Ante esta situación, el Animador deberá valorar el grado de cohesión del Clan, el nivel del progreso del ruta y las motivaciones, el joven podrá no realizar una descubierta.

Esto nos da una idea de que el Clan no es un grupo orgánicamente compacto, sino que puede tener la flexibilidad necesaria para que todos los intereses sea recogidos sin que ello dañe la función de soporte y animación del Clan.

La comunidad ruta deberá poner en juego todas las técnicas de gestión y planificación para asegurar que la actividad será llevada a cabo con el éxito necesario. Esto es muy importante en aquellas acciones que tengan como receptores a un grupo humano. Las expectativas generales de este grupo no se pueden defraudar. Si ofrecemos a una institución nuestra colaboración grupal o individual durante semanas o meses, no podemos dejarlo a medio e iniciar otra actividad. Hay que tener la fuerza suficiente para dar todo aquello que hemos ofrecido (tiempo, personas, técnicas e ilusiones).

A lo largo de esta etapa la comunidad irá viendo distintas descubiertas que irán configurando en cada uno de sus miembros un proyecto de vida, con una dimensión lúdica, formativa o de oración, el Clan irá creciendo en sus posibilidades de acción, si bien en el terreno de las relaciones interpersonales se producirá un retroceso aparente. Desaparecerán aquellos encuentros a todas horas, aquella necesidad de estar todos para hacerlo juntos.

Esta etapa de descubierta debe finalizar cuando el joven conoce suficientes situaciones de acción gratuita como para empezar a entender y sentir cuáles son las motivaciones que hacen a un hombre o mujer dedicar una parte de su vida al prójimo. También debe conocer suficientes ámbitos de intervención que le permitan optar por aquel que se ajuste al máximo a sus intereses como joven. Es necesario conocer opciones para escoger.

Llegamos así al COMPROMISO, que es el segundo hito de progreso en la rama ruta. Es el momento de lanzar un nuevo proyecto de acción, ahora ya individual pero aún con el soporte del Animador y del Grupo Scout.

TERCERA ETAPA: SERVICIO

En esta acción individual de servicio de la que acabamos de hablar, el Animador debe velar muy de cerca el exceso de implicación inicial y la caída en la apatía o abandono después.

Mantener un servicio continuado es duro. Lo sabemos bien los educadores scouts, por eso no debemos esperar de nuestros jóvenes una dedicación inflexible. Debemos pedir continuidad y fidelidad pero ayudar a pasar los baches de la Ruta.

Por otro lado, el Clan debe ser ahora el espacio de las charlas en profundidad y también realizará algunas acciones festivas y lúdicas.

Yendo de nuevo al servicio, cada uno de los jóvenes debe optar por una acción de servicio individual prolongada, de la que debe hacerse responsable único y deberá ser posible evaluar su intervención.

Existen, sin embargo, algunos grupos de rutas que debido a su larga experiencia común coinciden en su compromiso de servicio. Pero siempre se trata de una opción individual, no del compromiso del Clan, en el cual la responsabilidades pueden quedar disueltas y donde el crecimiento de unos enmascararía el crecimiento de otros.

Hay que escoger adecuadamente y aceptar con humildad y agradecimiento el plan que nos proponga al entidad o colectivo con el que nos hemos comprometido. Flaco favor hace quien trabaja mal y no cumple sus compromisos, aunque trabaje gratis.

De la misma manera que el ruta de tercera etapa debe aprender actitudes y valores de los voluntarios y profesionales con los que realiza su servicio, él debe ser fuente de aprendizaje de los rutas más jóvenes. Abrir nuevos caminos y ser guía de los jóvenes son los dos puntos de referencia del ruta de tercera etapa. El E NVIO es el último acto educativo que proponemos al joven dentro del movimiento scout. Pero este paso definitivo no es solamente uno más. Es el final del juego scout y el inicio del juego d la vida.

El envío es un punto de gran inflexión y precisa por tanto de un espacio para realizarse. Un espacio vital que le permita ejecutar los tres momentos de reflexión y progresión:

- Centrarse, de definición, de volver a situar al joven el sí mismo.
- Ver fuera de sí, clarificar su comprensión del mundo.
- Relanzamiento, proyección: el joven que se conoce y que conoce su entorno define cómo debe ser su relación con éste. Hace una apuesta por su futuro, define su PROYECTO PERSONAL DE VIDA.

El proyecto personal ha de ser una concreción de las tres opciones EDUCACIÓN, FE Y PAIS. Es por eso por lo que ha de trabajarse desde un principio.

Opción Educación, comprende el desarrollo físico, de la personalidad, y del sentido práctico.

Opción Fe, comprende el desarrollo del sentido espiritual.

Opción País, comprende el desarrollo del sentido social y del sentido práctico.

El desarrollo del sentido práctico puede muy bien adaptarse a las opciones educación y país puesto que se trata de aprender y estar formado personalmente para luego, con esa conciencia y eso conocimientos adquiridos, ayudar mejor en un futuro trabajo social.

DURACIÓN DE LAS ETAPAS

La duración de las etapas no debe tomarse siempre al pie de la letra pues, aunque la progresión de un Clan debe de ser en común, siempre hay uno o más componentes que, personalmente, no lo consiguen, debiendo madurar un poco más sus expectativas.

Este apartado trata solamente de orientar al Animador sobre la duración más o menos esencial de la progresión del ruta.

ACOGIDA	DESCUBIERTA	SERVICIO
<ul style="list-style-type: none"> - Disponibilidad - Profundización - Interiorización. - Aceptación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir <ul style="list-style-type: none"> - Necesidades. - Posibilidades - Compartir. - Apasionarse. - Actuar-Servir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construir. - Servir.
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de la Ruta. - Madurar el compromiso. - Clarificación de ideas. - Conocimiento. - Marchar objetivos. - Proyecto de progresión 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del trabajo del Clan. - Conocimiento individual y grupal. - Realización de acciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión individual. - Decisión de qué quiere vivir y cómo. - Compartir su proyecto con el resto del Clan. - Acción continuada de servicio individual. - Colaboración con otras entidades. - Colaboración con el grupo scout.
ADHESIÓN – Carta de constitución del Clan. ¿Quién forma el Clan? ¿Porqué y para qué hacer un Clan?	COMPROMISO – Revisión del proyecto de progresión ahora más individual pero aún con el importe soporte de Animador y del grupo.	ENVIO <ul style="list-style-type: none"> - Resituarse en sí mismo. - Clarificar su comprensión del mundo. - PROYECTO PERSONAL DE VIDA.
TRES A SEIS MESES	DOS AÑOS	SEIS MESES

EL ANIMADOR EN LAS ETAPAS

ACOGIDA	DESCUBIERTA	SERVICIO
<ul style="list-style-type: none"> - Aclarar aspectos del método (actividades, acción, progreso, etc). - Animar a constituir el Clan. - Fomentar reuniones de conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Informar sobre campos donde realizar las acciones. - Apoyo en momentos de reflexión y ducha. - Apoyo en formas de trabajo. - Orientar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientar y apoyar en cualquier momento. - Ser, más que nada, amigo y compañero.

EL ANIMADOR RUTA

El Animador debe fomentar en todo momento la comunicación y la interrelación entre los miembros del Clan.

Un Animador ha de ofrecer los medios necesarios para que se fijen las metas acordes a las posibilidades del Clan.

El Animador debe ser un adulto propuesto por el Grupo Scout (Kraal).

PERFIL

El Animador debe ser:

Abierto, sociable, colaborador (nunca protagonista), democrático, sensible a los demás, tener recursos (nunca conformista), animar, (nunca dirigir).

CARACTERÍSTICAS

El Animador debe saber relacionarse con los rutas de una determinada manera. Debe saber aceptar lo que para ellos es importante.

Debe de ser una persona con experiencia en el Grupo Scout, es decir con conocimiento de las opciones y valores del Escultismo.

Ha de haber suficiente diferencia de edad y madurez entre el Animador y los demás miembros del Clan. Se podría situar la edad mínima alrededor de los 23 años.

Debe tener conocimientos sobre dinámica de grupos, juventud actual, entorno social, y capacidad organizativa para la planificación de proyectos.

FUNCIONES

El Animador debe:

- Preparar las condiciones para que las actividades sean viables.
- Procurar no intervenir demasiado, evitando dar su opinión (en lo posible).
- Informar y centrar el tema, escuchando las intervenciones y favoreciendo el diálogo.
- Aceptar y valorar todas las opiniones sin juzgar a estas ni a las personas.
- Fomentar la colaboración y la toma de decisiones por consenso.
- Apoyar las intervenciones que favorezcan la madurez grupal y el cumplimiento de los objetivos.
- Aportar ideas para añadirlas a las del Clan (nunca para cambiarlas).
- Ayudar a ver claro, para que el Clan pueda tomar mejor las decisiones que más convengan.

RELACIONES GRUPO SCOUT – CLAN

El Clan se debe sentir respaldado por el Grupo en todo momento y esto supone que el Grupo esté informado de las actividades que los rutas llevan a cabo. Mucho mayor ha de ser el control, cuando los rutas trabajando para otras instituciones ya que son la proyección del Grupo y del Escultismo en el exterior.

En definitiva, el Clan en todo momento debe de sentir que su Grupo está con ellos, que no trabajan solos.

No se puede olvidar que uno de los objetivos del Escultismo es haber ciudadanos responsables, comprometidos con la sociedad y sensibles a la injusticia, y en la etapa ruta esto se pone de manifiesto más claramente.

Si utilizamos la rama ruta exclusivamente como “cantera” de nuevos responsables todo lo aprendido se quedará solamente dentro del Grupo.

Hay que lanzar a los rutas a la sociedad, intentando que su compromiso sea claro con ella y vayan impregnándola del estilo de vida scout.

EL RAID COMO METODO EDUCATIVO

El Raid, como el Escultismo, como tantas cosas más en la vida, para ser comprendidas en profundidad, deben ser vividas.

En el Escultismo, lo hemos probado en repetidas ocasiones, ha llegado a ser una de las técnicas más significativas en el proceso de formación del muchacho/a y del avance colectivo de nuestras unidades.

Se dirige, finalmente, no sólo a los educadores, sino a todos los jóvenes y adolescentes de ambos sexos necesitados de romper la aceleración en el ritmo de su vida que les impone la sociedad actual.

La vida al aire libre, el encuentro consigo mismo, el descubrimiento de las sorpresas que encierra la naturaleza, no sólo evita la invasión publicitaria, el consumismo, el aburrimiento, sino que colaboran en el aprendizaje del "saber vivir", en el desarrollo de la propia personalidad individual y de grupo.

¿QUÉ ES UN RAID?

No existen fórmulas definitivas a la hora de llevar a cabo la técnica del raid.

Puede describirse como la salida de un muchacho/a en solitario, o acompañado en pareja, hacia un medio para él desconocido. Normalmente será la naturaleza, el campo, el espacio geográfico donde se realiza, pero como veremos, también puede complementarse con actividades en pequeños núcleos de población.

No es tan frecuente el raid dentro de una ciudad, que por otra parte se asemeja mucho a lo que entendemos por "**descubierta**".

La expresión más original y precisa del raid es aquel que realiza un muchacho/a sin colaboración inmediata y con los instrumentos más indispensables para no correr graves peligros o enfermedades. Compañero inseparable de quien lo realiza debe ser **el papel y el lápiz** para dejar constancia de las incidencias de la ruta seguida en un diario de marcha.

En unas de sus muchas recomendaciones a los educadores scouts. Baden Powell, indicaba que la tarea con los muchachos debía de ser por encima de todo activa.

El raid, es pues, algo esencialmente activo que forma parte de un continuo, de un proceso de formación.

El escultismo es probablemente el sistema educativo que mejor acoge y aprovecha las posibilidades pedagógicas que el raid ofrece. El raid va a favorecer el dinamismo personal del muchacho/a consigo mismo, la búsqueda y el encuentro con la naturaleza, con las dificultades no habituales de la vida, con los compañeros más cercanos o con otros hombres o mujeres que viven en marcos geográficos diferentes al suyo. Va a encontrar su "yo", sus problemas, su propia afirmación, pero también a los demás, al otro, a grupos humanos para él desconocidos de los que va aprender y a los que va a aportar.

El raid como instrumento, como técnica educativa, tiene sentido cuando se realiza dentro de un proceso educativo, en un contexto donde se tiene presente el progreso que va logrando el adolescente.

OBJEKTIVOS DEL RAID

Entendemos que el raid forma parte de un conjunto de actividades que programan y evalúan unos agentes educativos con determinados objetivos pedagógicos globales y específicos.

Los objetivos educativos que, desde el punto de vista del individuo que realiza el raid, consideramos más importantes y que deberían orientar todo el proceso de su desarrollo (preparación, realización, y revisión) podrían quedar aglutinados en torno a los siguientes puntos:

- Redescubrimiento y fomento del propio equilibrio personal.
- Desarrollo de la dimensión creativa de la persona.
- Cultivo y dominio de la salud y del propio cuerpo.
- Descubrimiento del otro, del espíritu de solidaridad entre los demás y los hombres en general.
- Descubrimiento del sentido de la propia existencia.

Se distinguen tres grandes ámbitos de objetivos: **físico-técnicos, psicosociales, e ideológico-existenciales.**

FÍSICO - TÉCNICOS:

Las posibilidades son innumerables así que reseñamos algunas a modo de ejemplo: agilidad corporal, salud general, desarrollo de habilidades manuales, resistencia física al cansancio o a un medio geográfico agreste u hostil, cultivo y educación de cada uno de los sentidos, capacidad para procurarse la solución de las necesidades tan elementales como el comer o el beber, agudizar el sentido de la orientación, dominio de técnicas de acampada y cocina, etc...

PSICOSOCIALES:

También tiene un gran número de posibilidades: conocimiento de la propia valía, capacidad de enfrentarse a situaciones desconocidas, pérdida del miedo a la soledad, integración con el medio social donde se desarrolla el raid, reflexión sobre la sociedad que se va descubriendo fomento del crecimiento personal, aprendizaje del saber vivir prescindiendo de lo artificial o superfluo, etc....

IDEOLÓGICO- EXISTENCIALES

Desde las innumerables posibilidades que aporta la estética, la reflexión sobre el sentido de la naturaleza, pasando por el sentido de la trascendencia, los diferentes elementos del fenómeno religioso, el descubrimiento personal de un Dios positivizado en Jesús de Nazaret, hasta resituarse ante el sentido general de la vida.

FASES DE UN RAID

El raid, al igual que un proceso normal de enseñanza u otra actividad educativa con visos de intencionalidad donde se produzca una relación educativa, debe someterse, al menos a tres momentos o fases: **preparación, realización y evaluación final.**

Preparación: el raid ha de ser preparado por el muchacho en particular, por el gran grupo y por el educador y los educadores en equipo.

De esta manera dedicará varias sesiones, junto con el grupo y el animador adulto, a estudiar su situación personal y la del grupo, el terreno (mapas, topografía, orientación), si cabe cuidará su preparación técnica y física, y elaborará una lista del material que requiere el raid que él solo o con su pareja va a llevar adelante.

El educador ha de preparar su propio raid, pues sería de desear que lo realizara al tiempo que todos y cada uno de los miembros del grupo.

Realización: En la realización atenderá el muchacho, la pareja y todo el grupo al tipo y a las características del raid elegido, y a las mil y una formas que cada uno puede tomar en función de las peculiaridades de un adolescente en particular.

Evaluación: El raid no termina hasta que no es evaluado. La actividad debe revisarse por el gran grupo, por el muchacho en particular y por el educador y el equipo de educadores. En la fase de la evaluación se atenderá a los objetivos previamente establecidos. Deberá tenderse a una crítica constructiva de los aciertos y errores cometidos. Aquí la función del animador es siempre decisiva.

A estas alturas debe quedar claramente marcado que la evaluación tiene sentido y justificación en una pedagogía del progreso personal y colectivo.

Es de mucha utilidad para la revisión de esta actividad incluir en el raid de cada participante la elaboración de un "**diario de marcha**" que servirá de elemento concreto para revivir todos y cada uno de los raids.

TIPOS DE RAID

1. Raid – Reflexión.

Concebido para fomentar el encuentro del muchacho/a consigo mismo. En él se invita a la introspección que ha de conducirle al descubrimiento de su realidad personal.

En definitiva, lo más importante de este tipo de raid, para lo que mejor puede y debe servir es para “aclarar ideas”, plantear y aceptar situaciones, constatar hechos o actitudes y, en fin, sincerarse consigo mismo.

La característica principal es aceptar el hecho de ir solo.

Es necesario y muy importante mantenerse activo. Reflexionar no implica necesariamente sentarse durante veinticuatro horas a pensar, pensar y pensar.

Son muchas las cosas que podemos realizar a lo largo de todo un día. Mediante ellas conoceremos mejor nuestras posibilidades y limitaciones, capacidad de aguante, fuerza destreza, preparación técnica...

Son momentos ideales para realizar este tipo de raid aquellos en que el pionero o ruta –joven de 14 a 19 años- se plantea opciones comprometidas dentro de la unidad, grupo, familia o sociedad en general.

Huelga decir que el lugar más idóneo para realizar este raid será siempre la naturaleza.

El bosque, un valle, la montaña, la orilla del río..., son elementos propicios para sentirnos acogidos, tranquilos y empujados a pensar, descubrir, replantear, soñar, planear...

2. Raid supervivencia – Técnico.

Se trata en este tipo de raid, como su propio nombre indica, de procurarse los elementos indispensables para sobrevivir. En él se ponen a prueba los conocimientos adquiridos en cuanto a construcciones cabuyería, naturaleza, fauna, habilidad manual, etc... dentro de la unidad o equipo.

Es una prueba de tipo manual y físico, a la vez que trata de fomentar el desarrollo de la creatividad y la búsqueda de recursos naturales para poder acondicionarlos para su utilización.

Hay que pasar 24, 48 o más horas “abandonados” a la suerte de vivir y comer lo que se encuentre o procure uno mismo.

Para este raid técnico es necesaria una previa y profunda preparación técnica.

Debemos conocer la naturaleza y las posibilidades que nos ofrece: hierbas y animales comestibles, composición, características y propiedades de ciertos materiales geológicos (arcillas, granito, lodos, areniscas, cantos rodados, sílex...) las costumbres de los animales salvajes, de las aves (dónde hacen

sus nidos o madrigueras; cuándo salen, de qué se alimentan para poder ponerles cebo, cómo cazarlos, etc...).

De todos estos elementos naturales hay que distinguir, por último cuáles son comestibles y cuáles no.

3. Raid – Descubierta.

Tiene por finalidad hacer que el muchacho o muchacha se dé cuenta de la realidad el entorno en que vive o se mueve, desde los puntos de vista social, histórico, cultural, geográfico, económico, político, ético, etc... **En definitiva, ver cómo son, dónde, cómo y de qué viven las gentes de su país, región o nacionalidad y buscar los por qué de esas cuestiones.**

Todo ello porque el escultismo “trata de formar hombres libres y críticos capaces de transformar algo de lo que se desconoce su esencia, sus características y rasgos más sobresalientes.

No se puede pretender conseguir una descubierta sería limitándose a ir de periodistas o encuestadores, recogiendo datos de forma fría y aséptica. Quien se proponga llevar a cabo este raid tiene que llegar al fondo; **“acércate a los hombres y los conocerás, trabaja donde ellos trabajan y los comprenderás, vive como ellos viven y los amarás”**

Un raid – descubierta improvisado nos lleva a un fracaso seguro. Es preciso plantearse unos objetivos claros y viables contando con el marco en que va a desarrollarse.

Hasta aquí hemos tratado de exponer la posibilidad del raid-descubierta más utilizada entre nosotros que se suele realizar en el medio natural, generalmente rural. Pero también hay que tener en cuenta que podemos desarrollar este esquema en el medio urbano, aunque ello no responda exactamente a las características y concepción del mismo que venimos desarrollando.

A modo de indicadores citaremos algunos aspectos que debe reunir esa descubierta:

Número de habitantes, de qué vive la gente de la ciudad (industrias, bares y otros servicios hosteleros, burocracia, servicios públicos..), cuántos centros culturales existen y de qué tipo, qué actividades desarrollan. Cines, teatros, bibliotecas, salas de exposición, talleres artísticos... si existe Universidad, Facultades con que cuenta, Escuelas Universitarias. Alumbrado, pavimentación, parques, jardines... cómo funciona todo ello. Recogida de basuras y recuperación y reciclaje de residuos sólidos.

Número de barrios y tipo de población que habita en los mismos. Clase de establecimientos que predominan en ellos, etc... Número de hospitales, clínicas, residencias sanitarias, consultorios, médicos especialistas, etc... Historia de la ciudad, folklore, tradiciones, fiestas, pueblos más importantes de la provincia... monumentos existentes, época, estilo, edificios a conservar. Existe obispo o Arzobispo, número de curas y parroquias existentes, porcentaje de población creyente, tipos de creencia y porcentaje de población practicante...

Estas cuestiones y otras muchas más que cada uno de vosotros "tiene en el tintero".

4. Raid – Mixto.

Consideramos a éste raid por excelencia, ya que en él se conjugan los tres anteriores. Es por esto el más empleado de todos, aunque también debemos tener en cuenta el momento de su aplicación.

5. Raid – Robinson.

Es este el "raid duro". Puede considerarse como el raid más puro en el sentido estricto de la expresión.

Durante su ejecución el muchacho/a, solo o por parejas, vive durante una semana o más la aventura del "descubrir, experimentar e inventar" porque, en

definitiva, consiste en llegar a crear las condiciones mínimas para la supervivencia, a través de la descubierta, la observación y experimentación con los elementos naturales que le rodean.

Preparación: si en todos los demás raids la preparación era importante, es en éste donde debe hacerse más a fondo y con mayor esmero y cuidado.

La parte más importante será sin duda la preparación teórica y técnica. Es necesario conocer un mínimo de plantas comunes y sus características peculiares en cuanto a comestibilidad o venenosidad. Hay que saber también, hacer una tirolina, rappel, ascensión en montaña a nivel elemental, conocer la cuerda y todas sus posibilidades de utilización. Conocimientos elementales de Geología, Zoología, Botánica, Ecología, utilización de recursos naturales, topografía, orientación...

Es preciso saber cocinar y condimentar de forma comestible los alimentos, conocer los valores nutritivos y energéticos de los mismos, vitaminas, calorías, cómo hacer una dieta racional y suficientemente alimenticia..., conservación de alimentación, higiene, primeros auxilios, y un sinfín de etcéteras que dejamos a vuestra consideración, necesidad e imaginación.

En resumen, **el raid es una técnica al servicio de la educación en el tiempo libre.** Entendemos el raid como parte de una pedagogía activa, dentro de un marco educativo que puede representar el escultismo.

El raid no es ninguna “tontería” Es un instrumento pedagógico que encierra enormes posibilidades para el educador y para su artífice más importante, el muchacho.

Un raid no se improvisa. El raid se prepara, realiza y evalúa a conciencia. Tiene unos objetivos que deben marcar todo su desarrollo. De donde se deriva que ha de elegirse el momento apropiado para su realización, el marco geográfico más idóneo, el tipo de raid más oportuno en función de los intereses y necesidades del muchacho en particular y del grupo en conjunto.



D. D. de Escultismo de Albacete

www.msc-albacete.org

C/ Octavio Cuartero 53; Tfn: 967 663 000



D. D. de Escultismo de Albacete

www.msc-albacete.org

C/ Octavio Cuartero 53; Tfn: 967 663 000