

# Proyecto Hércules

Scouts Católicos de Andalucía

## Anexo: Rutas

# Guía para el PPV

[www.scoutsur.com](http://www.scoutsur.com)



## Introducción

Bienvenidos a la guía para la realización del Proyecto Personal de Vida (PPV) de Scouts Católicos de Andalucía. Este documento tiene como finalidad orientar y completar la información sobre el PPV para todos aquellos Animadores o Mentores que quieran saber cómo realizar su función o que necesiten más recursos para trabajar ciertos aspectos del documento.

Para poder trabajar este documento es esencial haber leído la sección sobre Progreso Personal de la Metodología Ruta de SCA. Por favor, revisa esa información antes de continuar si no lo has hecho antes.

Antes de comenzar, ten en cuenta que el PPV es una herramienta más al servicio de los educandos. Dependiendo de cada ruta, esta herramienta será más o menos útil, por lo que es importante que el Animador y los Mentores, adapten el documento según la realidad que tengan.

Por otro lado, el documento propuesto por SCA puede ser en algunos momentos muy detallado y cubrir muchos aspectos que no son necesarios para algunas rutas. Si lo juzgas necesario, omite ciertas partes del mismo o adapta esas partes que no sean tan necesarias, sin embargo, aconsejamos que aunque se simplifiquen las fases, se sigan las mismas de forma ordenada, realizando un análisis personal, trabajando las 18 áreas de desarrollo y planificando acciones para las 4 vocaciones propuestas. Ese es el contenido mínimo que deberá contener cada PPV.

Aunque no es necesario, recomendamos que el Animador Ruta haya trabajado personalmente su propio PPV con anterioridad. Es la mejor forma de prepararse para las preguntas que tendrá el ruta, y ayudará a que el responsable ponga a prueba el método y adquiera la experiencia necesaria para sacar el máximo partido a esta herramienta y mejorarla.

Por último, recomendamos que el Animador, así como los Mentores que trabajarán con los rutas, pongan en común sus puntos de vista acerca del acompañamiento que van a realizar. Es importante que todos reflexionen acerca del papel que van a jugar y el tipo de acompañamiento que quieren realizar, para después ponerlo en común con el resto del equipo que guiará al ruta durante la realización de este documento o el desarrollo del mismo.

Mucha suerte y enhorabuena, porque posiblemente estás a punto de acompañar a los jóvenes en una de las etapas más importantes y decisivas en la vida de todo scout. ¡Ánimo!

## Qué es acompañar

Como se indica en el documento de la metodología ruta, acompañar no es aconsejar ni guiar a la perfección, sino estar o ir junto a otro y participar o ser testigo de su vida y sus progresos.

No hay que perder de vista que el Animador es el responsable y los rutas son los educandos, seguimos en un espacio educativo y el objetivo de todas las actividades es el de educar en los valores del escultismo tratando de acercarnos al modelo de persona propuesto para rutas.

Este papel por tanto nos sitúa como directores o guías en ocasiones, pero dado el nivel de autonomía de los educandos en esta etapa, en la mayor parte de las situaciones, el Animador tendrá un papel más de testigo que de director.

Es esencial que el Animador en ningún momento trate de imponer su voluntad al ruta. Los errores forman parte de la vida, y durante LA RUTA es normal que se tomen decisiones equivocadas y haya que deshacer el camino o continuar desde ese punto. Será función del Animador el apoyar al ruta y mostrarle las opciones que puede tomar desde ese punto, sin necesidad de decirle qué ha de hacer directamente. La voluntad del ruta tiene prevalencia sobre nuestras propias opiniones.

Cuando el ruta comparta sus experiencias y aprendizajes con el resto del Clan, el Animador deberá ser claro y evitar que los demás juzguen al ruta o no sean constructivos en sus comenta-

rios. Debe favorecer un clima sano de entendimiento y camaradería entre todos.

Los mentores tendrán en menor medida un papel similar. Como expertos en temas concretos, estos podrán orientar y explicar todas las opciones disponibles para el ruta dentro del campo del que se esté hablando, pero estos no deberán tocar otros temas, involucrarse en asuntos personales, juzgar al ruta, u opinar sobre el camino que está recorriendo.

También hay que indicar que el ruta actuará de forma autónoma en muchas de sus acciones personales asociadas al PPV. El responsable no le acompañará en estas tareas a menos que el ruta lo pida, pero en todo momento deberá asegurarse de que el educando tiene la información necesaria y se encuentra preparado para afrontar dichas tareas. Por ejemplo, si se propone al ruta hacer un raid de reflexión, es importante que el Animador revise el recorrido, lugares de pernocta, abastecimiento de agua, y otros aspectos que aseguren la seguridad del educando.

Nuestro papel va más allá del rol de espectador.

## Quién puede ser acompañante

Existen tres categorías de acompañantes, cada uno desde un nivel diferente:

- 1. Animadores:** Son los responsables. Educadores en valores scout. Supervisores de LA RUTA y orientadores de los educandos. Son adultos con experiencia scout, un mínimo de formación básica sobre LA RUTA. Deben estar coordinados con otros Animadores de Clanes y con el Animador de la Agrupación. Estas personas deben ser empáticas, con buenas dotes de comunicación y tener claro su rol de acompañantes, yendo varios pasos por delante del ruta. Es muy importante que tengan tiempo suficiente para dedicarle a los rutas si lo necesitasen y para acompañarles en las actividades en las que lo requieran.
- 2. Mentores:** Son adultos que orientarán a los educandos sobre aspectos donde necesiten más información, normalmente relacionados con las vocaciones. Los mentores deben ser personas de confianza, preferiblemente scouts o que conozcan el escultismo, con experiencia probada. Antes de enviar a un ruta a hablar con él, el Animador debería explicarle el objetivo de dicha charla y marcar algunos puntos básicos que no debe traspasar. El mentor nunca juzgará al joven, le impondrá su opinión, evitando en todo momento los comentarios destructivos, centrándose en los constructivos.
- 3. El Clan:** Compuesto por los compañeros scout del ruta. Son jóvenes en momentos vitales similares, con inquietudes parecidas, que también están recorriendo LA RUTA. No solo acompañan en los momentos de grupo, también pueden acompañar en momentos fuera de los scouts si son amigos. El Animador debe tener cuidado durante los momentos de clan, para explicar cómo pueden ayudarse sin que los unos juzguen a los otros, dejando libertad suficiente para que se expresen de forma natural. De ningún modo el Animador podrá influir o inmiscuirse sin embargo en las relaciones entre ellos o aquellos momentos que no sean puramente scout. La relación educador-educando debe quedar clara desde el primer momento, el Animador no puede ser considerado un amigo más por los rutas.

¿Y el padrino de la promesa scout? La promesa es el elemento central del método scout junto a las leyes scout, sin embargo, el tema de la promesa se explica en profundidad en el documento de la metodología pionera. Para comprender cuál es el papel del padrino, será necesario por tanto usar de referencia dicho documento.

La promesa scout no está limitada a la etapa pionera, sino que también se puede realizar en la etapa ruta, siendo responsable o en otras circunstancias. Si se diera el caso de que el educando decide hacer su promesa durante LA RUTA o ya tiene hecha su promesa, pero quiere involucrar a su padrino en el PPV, se trabajará con el padrino de igual forma que se trabaja con pioneros, involucrando al mismo durante el desarrollo del PPV para que sea un apoyo similar al Animador

del Clan, pero limitando su acompañamiento a los momentos personales con el ruta, no pudiendo participar en actividades del Clan o la Agrupación.

## Quién puede hacer un PPV

Este documento va enfocado al desarrollo del PPV por parte de los jóvenes que se encuentran en la etapa Ruta y forman parte de Scouts Católicos de Andalucía. Es en esa etapa donde se da el momento idóneo para realizar este PPV, ya que va enfocado a jóvenes que atraviesan muchos cambios y deben tomar decisiones muy trascendentales para el resto de sus vidas.

Sin embargo esta herramienta no se circunscribe únicamente al ámbito ruta. Es más, nace con vocación de permanencia, con la intención de ser utilizada en el futuro por el joven sin necesidad de formar parte del movimiento scout en activo.

Una vez hecho el PPV durante su etapa Ruta, el joven debe ser capaz de realizar su propio PPV cuantas veces considere necesario sin el apoyo y guía de un Animador. Esa herramienta permanecerá para él, disponible para ayudarlo siempre que lo necesite.

Por tanto, en último término, cualquier persona, incluso fuera del ámbito scout, debería ser capaz de utilizar el documento para rutas sobre el PPV y realizar su propio PPV sin mayor dificultad.

## Todo por escrito

Las palabras se las lleva el viento, pero lo escrito, escrito está. De igual modo, aunque muchos rutas pueden sentir la tentación de realizar su PPV a modo de una charla con su Animador, las conclusiones de lo que se hable o se piense, siempre debe quedar por escrito.

No se pretende que el ruta gaste papel y tinta por placer, sino que años después de haber realizado su PPV, este pueda revisarse y comparar el punto en el que se encontraba y el punto en el que se encuentra el autor del mismo.

Escribir también tiene otra ventaja, y es que nos permite tomarnos el tiempo necesario para pensar las cosas y plasmarlas de forma más clara. Por suerte escribimos mucho más lento de como pensamos, así que ese momento de escritura puede servirnos para poner en orden nuestros pensamientos.

El ruta no tiene por qué limitarse a escribirlo todo, también puede incluir tablas, dibujos y cualquier elemento de expresión que le ayude a mostrar lo que siente y piensa. El límite se lo ha de poner él mismo.

## Recursos

La mayoría de los jóvenes que se encuentran en esta etapa scout llevan ya años formando parte del movimiento. Podemos asumir fácilmente que los rutas ya saben programar, han trabajado su progreso personal aumentando la complejidad progresivamente, y que tras su etapa en pioneros, tienen recursos más que suficientes para cualquiera de las fases del PPV.

Sin embargo, cada persona es diferente, y este movimiento permite que jóvenes sin experiencia scout previa, también puedan ser rutas y formar parte de esta preciosa experiencia, por tanto, en el presente documento se harán referencia a multitud de recursos que se le podrán proponer al ruta para cada una de las fases.

Es fundamental que no se le proponga al ruta que utilice todos ellos constantemente, esto no haría más que obstaculizar su progreso personal. El Animador debe evaluar junto al ruta cuáles le resultan más atractivos y cuáles serán a los que más partido se les pueda sacar en cada momento.

Por ejemplo, un ruta de primer año podría necesitar más recursos para realizar su análisis durante la fase de descubrimiento de uno mismo, mientras que uno de tercer año ya puede tener una idea clara de qué recursos le serán más útiles y prescindirá de todos aquellos que apenas le aporten algo. Igual que algunos rutas se encontrarán más cómodos realizando un dibujo de autorretrato de ellos mismos, mientras que otros preferirán escribirlo con palabras. Son libres de componer el PPV con las piezas que más les atraigan.

De cualquier modo tenemos que insistir en que NO deben darse todos los recursos al ruta desde el primer momento, o de lo contrario solo lograríamos saturarle y distraerle con decisiones sobre la forma de trabajar el PPV, en lugar de centrarlo en las decisiones que tendrá que tomar con respecto a las vocaciones propuestas.

## Flexibilidad

Si el Proyecto Personal de Vida permaneciese inalterable durante un año entero, quedaría obsoleto al primer mes. ¿Cuánto puede cambiar la vida de una persona desde el primer trimestre al tercer trimestre del primer año de universidad? ¿Y tras un año trabajando en una empresa? Para algunos, raro es el año que no tienes un bautizo, una comunión o una boda al año.

Las circunstancias cambian, con mucha facilidad, a veces a causa de muchos eventos, y en otras ocasiones basta uno solo para que toda la vida de un vuelco. Así que el PPV debe ser igual de flexible.

Esto no quiere decir que la meta que se marcan los rutas deba modificarse al menor cambio en sus vidas. No, cuando un scout se compromete a algo, hace todo lo posible por alcanzar la meta y cumplir con su compromiso. Pero esto no quiere decir que el ruta no pueda cambiar los proyectos que se ha propuesto, o bajar un poco las expectativas si no es posible cumplirlas todas.

El PPV no deja de ser un proyecto personal, donde el ruta debe estar conforme con los objetivos que se propone, y donde debe encontrar la motivación y la ilusión para trabajar y alcanzar la meta.

Solo un apunte más: no hay PPV malo, o decisiones erróneas. El PPV tiene por misión ayudar al ruta a tomar decisiones desde el conocimiento que tiene de sí mismo. Si con el tiempo alguna decisión parece haber sido errónea, no es culpa de nadie, simplemente es un camino que ha recorrido, una experiencia que ha vivido y que en el futuro no deberá repetir. Forma parte del aprendizaje para tomar decisiones y conocerse a uno mismo.

No hay nadie que se vaya a decepcionar porque un PPV no vaya como el ruta pensaba que debía ir, ellos responden ante sí mismos y de igual forma deben ser conscientes de que las decisiones que tomen se han hecho de la forma que ellos consideraron más adecuada en ese momento, nada más. ¡Hay que aprender de todo esto y tratar de mejorar!

## Momentos previos

Muy posiblemente los rutas que realicen este PPV se encuentran en un momento de cambios. Algunos se despiden del instituto para comenzar sus estudios superiores, otros ya formarán parte del mercado laboral, otros no tendrán claro lo que hacer. Otros abandonarán por primera vez la casa donde vivían para independizarse, otros seguirán en casa a pesar de querer irse. Incluso habrá rutas que en esta nueva etapa cambien completamente de amistades. ¡El abanico de opciones es enorme!

En sí mismo, el PPV no tiene la respuesta a todas esas decisiones que el ruta quiere tomar, pero sí que pretende darle una visión global de su situación y al destino que quiere llegar, para que pueda elegir el camino que más se adapta a sus objetivos y que pueda realizar un plan sensato y fundamentado con el que alcanzar su meta.

Eso no quiere decir que haya que esperar hasta alcanzar la meta para revisar el PPV, se puede cambiar el destino en cualquier momento si las circunstancias lo requieren, pero aconsejamos hacerlo lo mínimo posible y solo modificar el camino que se toma.

Es muy importante que el Animador y los Mentores tengan en cuenta que quien debe elaborar el PPV son los educandos, no los educadores. Depende de ellos ser más o menos extensos en sus análisis y planes. Tan válido es un PPV con dos páginas como uno de 20, todo depende de lo que mejor se adapte al ruta.

No hay una situación idílica desde la que poder comenzar a elaborar el PPV, cualquier situación es buena para hacer un alto, analizar la situación y hacer un plan. Incluso en los momentos más complicados un PPV puede ser útil para entender lo que está ocurriendo. Ciertamente es que se necesita un mínimo de estabilidad para comenzar a trabajarlo, por lo que es importante que esta estabilidad se encuentre al menos en los momentos en los que el ruta esté haciendo actividades con su agrupación o en el clan.

Por último recordar que aunque son adultos, los rutas no dejan de ser educandos y por tanto el protocolo de entorno seguro sigue siendo válido. A cualquier edad, el educando tenderá a abrirse con el educador, y eso dará pie a momentos de confesiones profundas. Es esencial que el Animador, y los Mentores en menor medida, dejen clara su posición y se acojan a las indicaciones dadas por entorno seguro.

### 1ª Fase: Descubrimiento de uno mismo

Antes de comenzar, hay que insistir al ruta en la importancia de tener una actitud reflexiva durante esta primera fase. Debe entender que este proyecto es algo personal, que se debe tomar de forma seria. A ser posible debe profundizar en el por qué de las cosas, observarse a sí mismo y su realidad desde todos los aspectos posibles, encontrar el origen de las cosas y comprender que hay cosas que escapan a nuestro control y otras que sí podemos cambiar.

En el caso de que el ruta esté formulando su PPV por primera vez, esta fase inicial será en la que el ruta conocerá el propósito del Proyecto Personal de Vida. Aunque el documento es bastante claro en cuanto al propósito del mismo, es importante que el Animador realice una pequeña introducción con ejemplos ficticios para mostrar cómo sería un PPV finalizado.

Todos los rutas, independientemente de en qué año se encuentren, usarán estos primeros pasos para establecer las bases y expectativas del proyecto. Es importante que estas se plasmen de forma clara para no perder el norte en ningún momento sobre lo que se quiere hacer.

Es fundamental que los Animadores acompañen a los rutas en los momentos iniciales y estén preparados para situaciones complicadas. No siempre se darán, pero es posible que el ruta se agobie o se sienta abrumado. Habrá que darle espacio a los educandos y evitar en todo momento juzgar sus decisiones pasadas, presentes o futuras, no es esa la función del Animador.

El Animador tiene libertad para guiar al ruta en estos primeros pasos como considere más adecuado según la realidad que observe. En este documento se proponen recursos y dinámicas que deberían poder ayudar a analizar todos los aspectos, será función del Animador proponer o sugerir las dinámicas más adecuadas.

El módulo 2 del PPV es el referente a la primera fase del proyecto. Este contiene módulos específicos con dinámicas para trabajar con el ruta y que se conozca mejor a sí mismo. Sin embargo el ruta NO debe trabajar todas estas dinámicas. El Animador debería seleccionar 1, 2 o 3 según las necesidades del ruta, pero se desaconseja usar las 8 dinámicas que hay ahí en un solo PPV, ya que esto saturaría al ruta y le podría frustrar.

No se puede ignorar que este proceso puede ser muy largo. Incluso puede llevar un trimestre entero. No hay que presionar al ruta, sino propiciar que llegue a puntos donde la reflexión le resulte

más fácil y pueda profundizar más en sí mismo. Si se juzga necesario, se podrá proponer un raid de reflexión al ruta para ayudar a crear este espacio de reflexión necesario para aclarar la mente y hacer el análisis inicial.

## La horquilla

Esta sección es opcional, por lo que puede suprimirse a elección del Animador y el ruta que esté trabajando el PPV.

Hay un elemento muy identificativo de LA RUTA que no podemos ignorar: la horquilla. Esta simboliza la dicotomía del bien y el mal, las decisiones a las que se enfrentará el educando durante esta etapa scout. Para darle una mayor trascendencia a este símbolo, se pedirá al ruta que durante esta primera fase del PPV, utilice las salidas por la naturaleza para buscar su propia horquilla.

La horquilla no solo la usará para ayudarse en las marchas, deberá asumir este símbolo como una representación de su última etapa scout. Deberá cuidarla, prepararla y convertirla en un apoyo real para él. Grabará en ella su evolución como scout, símbolos, fechas, nombres, campamentos que le hayan marcado, e incluso su tótem si lo tuviese. La utilizará en los momentos más significativos de esta etapa, y una vez finalice su etapa ruta, deberá cortar la parte final en forma de V para transformarla en un bordón scout, que le acompañará durante el resto de su vida.

El Animador, consciente de que al finalizar la etapa ruta, tendrá que cortar la terminación en V, deberá asegurarse de que el ruta consiga una horquilla lo suficientemente grande para que después pueda servir como bordón, y deberá ayudar al ruta a encontrar la misma, sabedor de la importancia que tendrá este símbolo durante esta etapa.

## 2ª Fase: Visualización del yo futuro

Esta fase consta de 2 partes:

Por un lado el ruta tendrá que analizar el modelo de persona que le propone Scouts Católicos de Andalucía como parte de la ruta. Es importante que el ruta indique si está de acuerdo con este modelo y lo cambie. Somos conscientes de que no todos los rutas se adaptarán bien a este modelo, ¡que lo hagan suyo! Es importante que los Animadores les acompañéis y tratéis de orientarles para que no se salgan mucho de lo marcado en el modelo. Al fin y al cabo están en este movimiento porque quieren compartir esos valores.

Por otro lado el ruta profundizará sobre las líneas pedagógicas del movimiento, cómo se encuentra en este momento y se propondrá metas que ir alcanzando para mejorar en cada una de las líneas pedagógicas. Sabemos que esta parte del trabajo puede ser muy tediosa, por lo que aconsejamos de forma muy insistente, que el Animador asuma el liderazgo en esta parte y facilite todas las dinámicas que sean necesarias para que el análisis sea más completo y profundo, sin que por ello se vuelva pesado y repetitivo.

Para que esta fase no se haga tan pesada, se facilitan a los Animadores una serie de recursos online, a través de los cuales los temas podrán ampliarse, bien con viñetas, reflexiones, etc.

Es muy importante tener presente que el Modelo de Persona propuesto puede cambiar con el paso de los años, y que lo que se debe insistir al ruta es en la idea de estar abierto a esos cambios. Puede que algunos rechacen la fe, o no quieran involucrarse con el entorno, son libres de hacerlo, pero como scouts, deben tratar de esforzarse y aspirar a ver otros puntos de vista y comprenderlos. Tratad de limar esas asperezas y facilitar que descubran esas otras realidades.

Por último, tened presente que las líneas pedagógicas a veces son un poco complicadas de entender, los nombres pueden llevar a confusión. Por eso hemos tratado de definir las muy claramente e incluir los contenidos que deben trabajar en cada una de ellas. Este trabajo debería



haberse realizado ya previamente en Pioneros a través del contrato, pero somos conscientes de que es posible que hayan trabajado el contrato de forma diferente o que no hayan estado en Pioneros anteriormente.

Si fuese el caso y el ruta se enfrentase por primera vez al análisis de las líneas pedagógicas, será importante que el Animador trate de orientarle y que alguien del Clan con experiencia previa le ayude a completarlo.

### 3ª Fase: La Misión

Es la parte más a largo plazo de todo el Proyecto Personal de Vida. En esta fase el ruta debe imaginarse su vida dentro de 20 años o más. Por suerte, tras todo el trabajo previo, debería resultar más fácil deducir lo que quiere hacer en la vida, pero aun así, somos conscientes de que imaginarse cómo será el futuro es complicado.

La Misión se va a enfocar desde 4 áreas vocacionales diferentes:

- El prójimo:
  1. La familia: su familia de origen y la fundación de su propia familia.
  2. Los amigos.
  3. El resto de prójimos: los compañeros de trabajo/estudios, los vecinos...
- La ciudadanía:
  1. Su participación política.
  2. Su aportación social y voluntaria.
- Lo profesional:
  1. Su trabajo como aportación útil a la sociedad.
  2. La independencia económica.
- Lo religioso:
  1. Su comunidad.
  2. Su manera de estar en la Iglesia.

Cada área tiene algunas preguntas básicas que el ruta tratará de responder, sin embargo es importante que el animador oriente al ruta en esta parte, proponiendo más preguntas y tratando de convertirlo en un diálogo que le permita profundizar en las ideas que tiene para el futuro.

Para los objetivos que se marcarán, es importante que tratemos de que sean concretos, asequibles, evaluables y temporizables. De nada sirve poner objetivos demasiado genéricos que no marquen una línea clara de actuación, o que estos sean tan difíciles de lograr que solo frustren al ruta. De igual forma debe ser posible evaluarlos, por lo que cuanto menos generales o abstractos sean, mucho mejor. Y por supuesto, hay que marcar los tiempos claramente, evitando que choquen unos con otros.

Si el ruta decide estudiar una carrera de larga duración, más unas oposiciones, al mismo tiempo que quiere comprarse una casa, tener 4 hijos y viajar por medio mundo, en 5 años, el Animador tendrá que sentarse con él, trazar el plan, temporalizarlo, y hacerle ver que es tan difícil que posiblemente falle estrepitosamente en todas las áreas.

Esta fase es también muy importante porque será el momento en el que aparecerán en juego los mentores. Es ahora cuando por primera vez el ruta podrá plantearse hablar con expertos en determinadas materias y tratar de dilucidar su futuro.

Por ejemplo, puede ser buena idea que, si no sabe bien cómo involucrarse en su comunidad religiosa, que hable con el consiliario.

O si no tiene claras las salidas profesionales a las que puede aspirar, que se busque a alguien que trabaje en el sector que le llama la atención y que le oriente de la mejor forma posible.

Ante todo hay que recordar que estas colaboraciones van a ser esporádicas y los mentores no tienen que participar en la evaluación del PPV, pero sí que se pueden tener de referencia en el futuro si fuese necesario consultarles algo más.

Esta fase terminará una vez el ruta haya especificado quiénes van a participar en la revisión de su PPV, cuándo se realizarán las revisiones y se firme el mismo, oficializando el trabajo que va a realizar.

No sería mala idea releerlo una vez haya completado todas las fases, justo antes de firmar. Quizás quiera cambiar algo ahora que tiene una perspectiva más global del trabajo que va a realizar.

## 4ª Fase: Evaluación

Una vez llegue el momento de hacer las revisiones. El ruta tendrá que reunirse con su clan y su Animador, para compartir cómo está progresando en su PPV. Esta revisión no debe ser un juicio al ruta, debe ser lo más constructivo posible, tratando de orientar, hacer ver otras perspectivas y aportando siempre ideas que puedan ayudar a continuar con el desarrollo del mismo.

No debe caerse en la autocomplacencia. El scout siempre trata de ir más allá y de trabajar para lograr sus objetivos. Si el ruta va bien, quizás sea el momento de plantearse ir más lejos, y si las cosas no van tan bien como deberían, es posible redirigir la situación y cambiar la planificación cuanto sea necesario.

Lo que sí se recomienda es que La Misión varíe lo mínimo posible. Es normal que las líneas pedagógicas quieran trabajarse de forma diferente si hay alguna en la que se atascan, un cambio de enfoque puede venir bien, pero La Misión tiene por objetivo marcar líneas de trabajo para los próximos años, por lo que los obstáculos deben superarse trabajando, poco a poco, y analizando las diferentes posibilidades que se plantean.

Recuerda en cada revisión que el PPV es un plan que trata de organizar y concretar los sueños y deseos que tiene el ruta. Este no contiene ni los deseos del clan, ni los del Animador, y el único que puede completarlo es el ruta en sí, así que es bueno recordar que él marcará los tiempos y que si algo no va bien, quizás en la siguiente revisión vaya mejor si la situación lo permite y el ruta se esfuerza lo suficiente. Un PPV no puede ser un fracaso, porque siempre se puede aprender de él.

Además, es posible que en ocasiones tengamos la sensación de que estamos haciendo más de lo que realmente hacemos, o menos de lo que hemos hecho. El PPV debe servir para poner los pies en la tierra. Durante la revisión hay que ser serios con el análisis y pedir honestidad al ruta.

Por otro lado, es posible simplificar un PPV tras la revisión. Si se ve que el ruta realmente no puede completar todo lo que se ha propuesto, simplificad el PPV, troceadlo y poned objetivos a más corto plazo para que pueda recuperar la sensación de ir avanzando y que sienta una mayor satisfacción por lo que está haciendo.

## Para concluir

Sabemos que la responsabilidad que tenéis es muy grande y pesada, y que en algunos momentos puede que no sepáis cómo continuar o enfrentaros a esa situación. Pero esta es una hermandad en la que todos tratamos de hacer lo mejor de nosotros mismos para lograr dar una educación en valores a los jóvenes que optan por entrar en nuestro movimiento.

Si hay alguna situación difícil, no dudes en contactar con el Animador de la Agrupación para que te ayude con la situación. También tienes a tu disposición a los Animadores Pedagógicos de las Diocesanias/Delegaciones, así como al equipo de Animación Pedagógica de Federación. No dudes en contactar con ellos si lo necesitas, están aquí para ayudar.

Por último, concluir con el comienzo de Roverismo hacia el éxito, de Baden Powell:



### **Remad vuestra propia canoa**

Este grabado es el índice del libro.

Esta ilustración de vuestro viaje hacia el éxito muestra algunos de los mayores escollos a los cuales tendréis que enfrentaros. Podrán pareceros muy oscuros, pero no olvidéis que el paraje esplendoroso al que pretendáis llegar se encuentra detrás de ellos por lo que si podéis franquearlos os mostrarán también su lado brillante.

Os daréis con los escollos salvo que no os dejéis arrastrar hacia ellos: navegando inteligentemente podréis salvarlos.

Con esto quiero explicar dos cosas confortadoras: Por difícil que parezca un escollo, tiene su lado brillante; y hay una recompensa por ser activos en labrar uno su propio éxito, en lugar de dejarse arrastrar pasivamente a la ruina -ganaréis “carácter” a medida que salvéis cada escollo y os acerquéis al final a la recta de la Felicidad.

NOTA: ¿Véis aquella estrella en lo alto del firmamento? Encaminad vuestros pasos hacia ella. Tomad la estrella como vuestra guía. En otras palabras, “apuntad alto”.

**Roverismo hacia el éxito. Baden-Powell (1922)**