



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España

CONCLUSIONES DEL XV FORO ROVER DE SCOUTS DE ESPAÑA





ADICIONES

El desarrollo de la mesa de tuvo como puntos principales la definición y explicación de conceptos en el ámbito de las adicciones, **desmitificar y visibilizar algunas de las que se tiene poca conciencia hoy en día**, la realización de un test voluntario y anónimo que ayudaría a identificar algunas señales de una posible adicción en nuestras y nuestros rovers. Una vez terminada la primera parte de la mesa, pasamos a una segunda instancia en la que hicimos hincapié sobre cómo los casinos y casas de apuestas influyen en los espectadores televisivos mediante sus anuncios. También realizamos dinámicas para exponer ejemplos que las y los rovers utilizarían para contrarrestar su efecto. En la tercera etapa, finalizamos la mesa realizando un debate **sobre cómo podría afectar en España la regularización de las drogas** y qué podría hacer Scouts de España en este tema. Tras terminar la mesa, hemos sacado las siguientes conclusiones:

- Nos percatamos de que se tiene asociado especialmente el término de adicción a las drogas y el juego, **excluyendo otras** como la adicción a la masturbación y porno, compras, videojuegos... Las y los rovers destacaron **que en ningún ámbito educativo se les ha profundizado en esos temas** específicos y que hay una **gran falta de recursos para informarse**.
- Se sigue tratando como tema tabú el hablar desde la experiencia sobre una adicción o la de un cercano.
- Están **infravaloradas las repercusiones negativas respecto al juego**.
- A pesar de las medidas que se toman **en contra de las casas de apuestas**, así como contra su publicidad, sigue teniendo una presencia habitual en nuestro entorno. No se tiene la suficiente conciencia sobre esta situación ya que desde la infancia crecemos influenciadas por este ambiente (juegos de imitación de casinos, tragaperras en bares...)
- Scouts de España debe ser un espacio más seguro en este ámbito ofreciendo la suficiente información para concienciar a la juventud, así como **presentarse como un punto de confianza a las y los rovers que sufren este tipo de problemas**.
- Hay muchas opiniones diferentes acerca del boleto de lotería que promociona Scouts de España, añadiendo que dicha actividad también se realiza en muchos grupos como algo normalizado a pesar de todas las campañas anti lúdicas que se han presentado.



CULTURA DE MASAS

Se empezó la mesa con un juego de rol, donde se les repartía a las participantes una serie de personajes relacionadas con la cultura de masas, los cuales tenían que interpretar.

Tuvieron un tiempo para caracterizarse y asumir su rol, sociabilizar y crear grupos ficticios, y se realizaron un par de pruebas dentro de un contexto performativo.

Tras esto, se abrió un debate acerca **de qué es la cultura de masas. Primero, se reflexionó acerca de sus roles y las etiquetas en la sociedad.** Se habló sobre su impacto en nuestra cotidianidad y de la forma de relacionarnos y la manera en que queremos asumir el rol, aunque no sea en su totalidad. Se concluyó que la realidad era muy distinta, que no siempre se correspondía a las características; aunque tengan cierta base real, distorsiona el imaginario colectivo.

Se reflexionó sobre conceptos como la relación entre la cultura de masas y la cultura de élites, los estereotipos y prejuicios que estos generan, incorporándose a nuestra vida cotidiana, etc... También se explicaron estos conceptos y se ilustró con algunos ejemplos.

Tras esto, se realizó una pequeña formación acerca de cuestiones que a las y los rovers les generaba duda o les interesaban, para así dar sentido a cómo ha evolucionado la cultura de masas hasta el día de hoy y cómo se podría explicar con situaciones que vivimos en la sociedad actual.

Por último, se debatió sobre la **imagen cultural del escultismo, y el estereotipo del scout**, de qué manera afectan a esta imagen los productos culturales norteamericanos... Se concluyó, que los estereotipos sobre los scouts son perjudiciales y que deberíamos **reapropiarnos de la imagen de los scouts en la cultura y reformularla a nuestro favor.**

POLÍTICAS EDUCATIVAS

En la mesa de políticas educativas se expusieron los **distintos tipos de educación y sus diferencias**. A continuación, debatimos sobre qué tipo de educación es mejor/más completo y se creó un espacio en el que las y los participantes pudieron expresar y compartir momentos o cosas que les gustaría cambiar tanto en los colegios/institutos como en sus grupos. Jugamos a un juego llamado "El Clanero", donde seguimos compartiendo más dinámicamente vivencias y experiencias. Por último, hicimos un juego llamado "Scouts o vida" donde, según sus decisiones y el azar, las participantes ganaban o perdían puntos para su proyecto scout, contando con muchos y diversos recursos. Del conjunto de actividades sacamos en claro que: En general, el conocimiento sobre los tipos de educación no es muy profundo, pero se saben los factores que fallan en ellas y las cosas que podríamos hacer para que mejorasen y fueran más completas.

De acuerdo a las y los rovers, no hay un tipo de educación ni otra, sino que, aun haciendo reformas, **lo más completo es la sumatoria de lo aprendido en la educación formal, la no formal y la informal**.

Las y los rovers han sido más conscientes sobre las posibles carencias y puntos a mejorar tanto a nivel de clan como de grupo, viendo además que hay problemas comunes a los distintos grupos, sin tener en cuenta su lugar de origen.

A través de un juego de rol han conocido los distintos pasos a seguir para realizar un proyecto, así descubriendo y compartiendo los diversos recursos a los que pueden recurrir.

REDES SOCIALES

Las y los rovers realizaron una actividad en la que debatió acerca de la comunicación intermedial de distintos grupos sociales, así como un debate acerca del **uso de redes sociales en el movimiento scout**, haciendo hincapié en las diferencias entre comunicación interna y externa de los clanes.

También se realizó un debate sobre cómo las redes sociales nos afectan en nuestras relaciones con nosotras mismas, llegando a la conclusión de la importancia de promover un **uso saludable de las redes sociales**.

MICROFORMACIÓN LGTB

Se debatió sobre las **necesidades de formación en este tema a nivel integral**, así como el desarrollo de protocolos de inclusión estandarizados para personas LGTB. Posteriormente, se desarrollaron propuestas para realizar en las distintas OOFF, destacando entre ellos:

- La creación de **jornadas de formación de rovers** para rovers.
- La **institución de una red LGTB que comunique a las distintas personas LGTB de los grupos**, con un impacto en los equipos scout regionales y proyectos coordinados entre clanes, para hacer de ellos un espacio más seguro.

MICROFORMACIÓN INMIGRACIÓN

En este caso, al ser una formación no se generaron conclusiones para añadir al documento.





SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España