



Documento de bases del  
Programa de Jóvenes: Rama Ruta

# Documento de bases del Programa de Jóvenes: Rama Ruta

## Movimiento Scout Católico

Gran Vía de les Corts Catalanes, 416, 1-4  
08015 Barcelona (España)  
(+34) 93 292 53 77  
msc@scouts.es  
www.scouts.es  
G-08.754.210



1. Rama Ruta .....	1
1.1 Presentación de la Rama .....	1
2.2 Elementos del Método .....	1
2.2.1 Marco Simbólico .....	1
2.2.2 Promesa y Ley .....	5
2.2.3 Vida en Pequeño Grupo .....	6
2.2.4 Progreso personal .....	7
2.2.5 Acompañamiento adulto .....	11
2.2.6 Educación por la acción .....	13
2.2.7 Vida en la naturaleza .....	15
2.3. Las actividades en Rutas .....	16
2.3.1 Reuniones .....	16
2.3.2 Salidas y acampadas .....	17
2.3.3 Campamentos .....	17
2.3.4 Actividad nacional e internacional .....	18
2.3.5 Consejos .....	18
2.3.6 Actividades por proyectos definidos .....	20
2.3.7 Extrajobs .....	21
2.3.8 Ceremonias .....	21
2.4 Objetivos educativos .....	21

**Movimiento Scout Católico**

Gran Vía de les Corts Catalanes, 416, 1-4  
08015 Barcelona (España)  
(+34) 93 292 53 77  
msc@scouts.es  
www.scouts.es  
G-08.754.210



## 1. Rama Ruta

### 1.1 Presentación de la Rama

#### Edades

La Rama Ruta comprende las edades de 18, 19, 20 y 21 años, aunque atendiendo a su itinerario de progreso personal, el joven perteneciente a esta rama podrá decidir alargar su pertenencia a la misma hasta los 23 años.

#### Encuadre simbólico de la Rama Ruta

La Ruta: última etapa del movimiento scout en la que los jóvenes tienen que encontrar su propio camino para construir un mundo mejor y diseñar su proyecto personal de vida desde una propuesta de servicio. La etapa ruta se caracteriza por la realización de proyectos y actividades, la mayoría de ellas de servicio, que ayuden al joven a desarrollar e iniciar un proyecto personal de vida acorde al modelo de persona que Scouts MSC propone.

#### Documentos propios de Rutas

Manual de Rutas

Anexos

### 2.2 Elementos del Método

#### 2.2.1 Marco Simbólico

##### Breve explicación e importancia

El marco simbólico establecido tiende a desaparecer, abandonándose esta idea de manera progresiva a lo largo de las Ramas, hasta alcanzar la consciencia de que el escultismo es un juego en el que los adultos participan de manera racional, en el rol que les corresponde en cada momento. Por eso la Ruta debe tender a simplificar todo el imaginario que propone el escultismo y quedarse con los elementos esenciales de participación que lo hacen visible, tales como un uniforme y una pañoleta.

El propio nombre de la Rama "La Ruta", es el símbolo de lo que propone la rama para la edad, es decir, el establecimiento de un camino personalizado conducente al desarrollo de una personalidad madura y coherente con el modelo de persona propuesto.

El compromiso se desarrolla a través de un modelo poco simbólico como es el formato de un contrato, una forma de establecer compromisos propia de los adultos.

La acción de servicio en la ruta no es ni más ni menos que el traslado del juego scout a la vida real. Se espera de un joven scout que en su vida adulta tenga este principio interiorizado y que forme parte de su esencia y personalidad. Por tanto, el proceso de ese paso de la vida de joven a la vida de scout discurre sobre un modelo de actividad que en gran medida está relacionada con la premisa del servicio, aunque no en su totalidad.

## Herramientas

1. Manual de Rutas: guía con la que cuenta el joven durante su paso por Rutas, la cual dispone de toda la información sobre dicha Rama.
2. Anexos: herramienta de ayuda en la que los jóvenes pueden encontrar la descripción de algunos de los puntos más importantes del programa con más grado de detalle y profundidad. En algunos de los anexos se pueden encontrar documentos modelo que son necesarios para que el joven elabore su programa.

## Glosario de términos

**Agrupación Ruta:** es el conjunto de rutas pertenecientes a un territorio concreto, la Asociación Diocesana. La agrupación es una asociación juvenil, autogestionada y gracias a la cual al joven se le abren un montón de experiencias y proyectos posibles.

**Agrupación Ruta Nacional:** conjunto de rutas pertenecientes a Scouts MSC.

**Clan:** grupo de aproximadamente 6 - 12 jóvenes que se juntan por una determinada vinculación, por ejemplo que son amigos, están relacionados con una entidad, tienen afinidades... El clan está acogido por una determinada entidad (un centro educativo universitario, de formación profesional, un colegio mayor o residencia, una comunidad parroquial, una vicaría o diócesis...), El objeto de formar parte de un clan es compartir, evaluar, proyectar y celebrar la vida de cada uno de los miembros de ese grupo.

El Clan puede estar formado por gente de todo el rango de edades (de la segunda y tercera etapa); es decir, desde los 18 hasta los 24 años.

**Carta del Clan:** proyecto comunitario de todos los que forman parte del Clan.

**Contrato:** compromiso en la Rama Ruta.

**Comisión:** grupo de rutas que deciden hacer juntos una actividad o proyecto. Pueden ser de distinto clan, del mismo, de su misma agrupación o de otra.

**Equipo de Crecimiento:** grupo de jóvenes de la agrupación cuya responsabilidad es que la agrupación crezca en número de participantes (dar a conocer la Ruta). También es responsabilidad del clan.

Se promoverá, sobre todo, durante el primer mes de cada Ronda la incorporación de nuevos miembros a la agrupación a través de actividades planificadas.

**Consejo de la Agrupación:** destinado a la gestión de la propia Agrupación. Es responsable de que la agrupación crezca en número junto con el Equipo de Crecimiento y responsable de las actividades de la primera etapa junto con el Equipo de Acogida.

**Equipo de Acogida:** propondrá al joven actividades en las que participar donde, por ejemplo, puedan ver de cerca alguna experiencia profesional, alguna experiencia de servicio a la comunidad y que así el ruta pueda conocer un proyecto emprendido desde el inicio por jóvenes rutas.

**Hermanamiento:** es la institucionalización de la relación entre un Clan y un Grupo Scout. El hermanamiento se puede producir cuando existe una vinculación entre ambos que suponga que dicha relación es "especial", distinta a la que el Clan pueda tener con otros Grupos Scouts. En todo caso es voluntario y debe existir intención por ambas partes.

**Mentor:** persona en edad adulta capaz de ayudar objetivamente a un Ruta en un determinado área vocacional.

**PPV:** El proyecto personal de vida es la herramienta fundamental de la que dispone el ruta para vivir su camino en LA RUTA. Le ayudará a reflexionar, a programar y a evaluar su camino.

El PPV le propone una manera estructurada de hacer ese trabajo, a través de dos enfoques complementarios:

- El modelo de persona, respondiendo a los objetivos educativos del Programa de Jóvenes
- El descubrimiento de sus vocaciones, a través de proyectos y actividades encaminadas a reconocer su posición personal presente y de futuro en relación a su profesión, su relación con la comunidad, su relación con la sociedad y el entorno en sentido amplio, y su relación con Dios y su comunidad de referencia espiritual.

## Visualización del progreso

### 1ª Etapa, de integración: Acogida.

Entrega de camisa verde y Manual de Rutas.

Incorporación a un Clan: firma de la Carta del Clan.

Compromiso: firma del Contrato.

Incorporación a la Agrupación Ruta: entrega de la pañoleta de la Agrupación y entrega de la insignia de la encrucijada de caminos.

### 2ª Etapa, de desarrollo: La Ruta.

Realización del proyecto personal de vida (PPV).

El joven y el modelo de persona que emana de los objetivos educativos del Programa de Jóvenes:

¿Cómo es en relación con el modelo de persona y que acciones se propone para su vida en el año que comienza?

Su vocación e integración en la vida adulta:

¿Qué quiere hacer con su vida?

¿Qué necesitan los demás de él/ella?

¿Qué quiere Dios de él/ella?

### 3ª Etapa, de transición: La Despedida

Realización del último proyecto personal de vida.

Reflexión de todo su paso por la Rama Ruta.

Interacción con asociaciones en las que vaya a desarrollar voluntariado en un futuro.

Celebración de despedida con el clan, donde el joven contará lo que ha vivido en la Ruta.

Despedida de la Agrupación y despedida de la Rama Ruta de Scouts-MS.

### El patrón

El patrón de la Ruta es San Pablo. Se celebra el 29 de junio junto a la festividad de San Pedro. Es también llamado el apóstol misionero o apóstol de los gentiles, es decir, de los que no eran judíos. Era judío de origen y ciudadano romano y abrazó la fe de Cristo.

En un principio, Pablo fue uno de los más despiadados perseguidores de los “discípulos del Señor”. Una vez, yendo hacia Damasco en “busca de cristianos” fue cegado por un fuerte resplandor y cayó de su caballo, teniendo una revelación divina en la que Dios le preguntaba la razón de la persecución y le pedía que se pusiera de su lado. Estuvo en Damasco 3 días, sin ver, sin comer y sin beber, y, a raíz de aquella experiencia, Pablo cambió su comportamiento. Es lo que se conoce como “la conversión de San Pablo”.

Hablaba varios idiomas y conocía diferentes culturas lo que le permitió viajar, relacionarse llevando y anunciando el Evangelio a comunidades de muy diversas geografías y, sobre todo, de distintas corrientes filosóficas. Su pensamiento ha llegado a nuestros días como el “cristianismo paulino”. San Pablo es una fuente de doctrina y espiritualidad. Lo más conocido de su obra son las Epístolas (Cartas del Nuevo Testamento), escritas como respuesta a situaciones concretas de las distintas comunidades cristianas las cuales visitó en sus innumerables viajes. Por eso puede considerarse “un auténtico trotamundos” de profunda fe y un referente para todos los cristianos por sus escritos sobre el amor fraternal entre los hombres.

### 2.2.2 Promesa y Ley

#### **Ley Scout:**

1. El scout es digno de confianza.
2. El scout es leal.
3. El scout es útil y ayuda a los demás.
4. El scout es hermano de todos.
5. El scout es respetuoso.
6. El scout reconoce en la naturaleza la obra de Dios y la protege.
7. El scout termina lo que empieza.
8. El scout afronta las dificultades con alegría.
9. El scout es austero y trabajador.
10. El scout es sano, sincero y honrado.

#### **Promesa Scout:**

Contrato: En la etapa ruta la promesa se introduce a través de la figura adulta de formalización de los compromisos: el contrato. Así el Ruta adquiere mediante un "contrato" el compromiso de llevar a cabo su programa como Ruta, participando del método scout con todas sus consecuencias.

\*En caso de que un Ruta no hubiera hecho antes la Promesa Scout, tiene la posibilidad de hacerla.

**Lema:** Rema tu propia canoa.

Simboliza la necesidad de que las acciones de un ruta, asemejándose a las de los adultos, son acciones individuales, de decisión libre y voluntaria, y frente a las cuales el ruta, como individuo debe responsabilizarse personalmente.

### 2.2.3 Vida en Pequeño Grupo

Los Rutas se agrupan en clanes. Éstas son las comunidades en las que compartirán la marcha de su PPV, su situación personal, sus inquietudes y cualquier otro aspecto que consideren importante para su vida.

Los clanes están formados por un número de entre 6 - 12 jóvenes que pueden ser de distintas edades. Tienen continuidad en el tiempo, incorporándose a ellos nuevos jóvenes y abandonándolos aquellos que vayan terminando su etapa en la rama ruta. También pueden darse casos en los que se incorporen o abandonen a los clanes por otras razones (cambio de residencia, desaparición del clan, cambio de clan por decisiones personales, etc).

El clan se ocupará a lo largo del año de distintas cuestiones como son el proyecto personal de vida (PPV), la carta del clan y de las reuniones de clan.

Los clanes se establecen relacionándose necesariamente con entidades con las que un grupo de jóvenes tenga un vínculo en común. Por ejemplo, un grupo de jóvenes que estudie en una facultad podrá tener en ésta la entidad a la que pertenezca el clan, del mismo modo puede ser una parroquia, una organización vecinal, etc. Existe la posibilidad de que varios clanes pertenezcan a la misma entidad.

La representación del clan en los órganos de participación y gobierno de la entidad, se realizará a través del coordinador del clan.

Cada clan realizará anualmente la Carta de Clan. En ella se definen como comunidad, reflejan sus necesidades y aspiraciones y ponen los medios que estimen necesarios para alcanzarlas. En cada uno de los puntos de la Carta de Clan sería necesario que se realice un análisis sobre la situación del clan, plantearse objetivos para el curso que comienza y establecer los medios/acciones que tienen previsto para alcanzar esos objetivos.

Una vez redactada la carta al principio de curso, se firmará por todos los integrantes del clan junto con el animador, simbolizando el compromiso con su cumplimiento. Asimismo, cuando un nuevo miembro se incorpora al clan, aunque no haya participado en la elaboración de la carta, tendría que firmarla asumiendo su cumplimiento durante el periodo que falte hasta la redacción de una nueva carta.

Uno de los miembros del clan asumirá el cargo de coordinador (cargo de carácter anual) cuya misión principal es asegurarse del correcto funcionamiento del mismo. En principio, no será necesario que existan más cargos para su buen funcionamiento, no obstante la organización del clan la establece el propio clan.

Cuando exista una relación "especial" entre un Clan y un Grupo Scout distinta a la que podría tener con otros Grupos Scouts se puede institucionalizar dicha relación a través de la figura del hermanamiento. Hermanarse con un Grupo Scout es, en todo caso, voluntario, y debe existir voluntad por ambas partes.



La actividad de la Agrupación será resultado de la pertenencia de cada uno de los rutas a la misma, participando en ella con carácter personal y no como miembros del clan, es decir, la relación del clan con la Agrupación no existe como tal.

#### 2.2.4 Progreso personal

Para explicar este apartado se hará uso de un marco temporal para facilitar la comprensión del progreso personal. Este marco temporal lo dividimos en 3 etapas:

##### 1ª Etapa: Acogida

Su duración es de 2 ó 3 meses, en este tiempo el joven conocerá, a través de experiencias concretas, lo que es la propuesta Ruta.

La Agrupación Ruta a través del Equipo de Crecimiento, así como los clanes directamente, realizan diversas acciones para dar a conocer La Ruta a los jóvenes de su asociación diocesana o interdiocesana.

Los responsables de las actividades de esta etapa son los miembros del Equipo de Acogida en coordinación con el Consejo de la Agrupación Ruta.

Van a conocer a jóvenes que es probable que se encuentren su misma situación, es posible que no pertenezcan a ningún Clan.

En este periodo se le propone al joven que descubra:

1. Qué significa ser un ruta. Conocer el modelo de persona que propone Scouts MSC.
2. Qué actividades se están proponiendo en la Ruta.
3. Cómo le va a ayudar la Ruta a encontrar su camino en la vida.
4. Cómo le va a ayudar la Ruta a integrarse en el mundo de los adultos, a iniciar ese camino escogido.
5. Qué clanes existen en su entorno y cómo debería incorporarse a uno de ellos.
6. Algunas herramientas con las que podrá contar en el recorrido de la Ruta.

Durante la primera etapa tendrán lugar las siguientes actividades: un encuentro inicial con la agrupación, una asamblea diocesana, un encuentro nacional, la participación en una serie de proyectos ya existentes y un encuentro final con la agrupación.

A partir del encuentro final con la agrupación el joven tendrá un breve plazo de tiempo, que es aconsejable no supere las dos siguientes reuniones, para encontrar su clan (si es que en ese momento aún no lo tiene cerrado). Y a continuación, tendrá que decidir si firma su contrato.

Por lo tanto, la primera etapa acaba con dos actos concretos:

- **La incorporación a un clan.** El joven elegirá con total libertad su clan. El clan podrá aceptar al joven que quiere incorporarse, de acuerdo con las necesidades existentes en el clan. No necesariamente tiene que existir cierta relación previa del joven con la entidad a la que está vinculada el clan. Sin embargo, lo natural si hay sitio, es la incorporación a un clan ya existente, aunque si un grupo de jóvenes entiende que deben fundar un nuevo clan, siempre existe esa

posibilidad.

- Una vez incorporado al clan, el joven firmará la **carta del clan** simbolizando su compromiso con el cumplimiento de dicha carta (aunque no haya participado en la elaboración de la misma), asumiendo así su cumplimiento durante el periodo que falte hasta la redacción de una nueva carta.

**El contrato:** la firma del contrato es el compromiso formal de incorporación del joven a la Ruta. Éste debe libremente elegir si quiere o no firmarlo y asumir el compromiso.

Una vez tenga claro qué quiere aceptar el compromiso se reunirá con su clan y compartirá con ellos sus reflexiones. A continuación, realizará el acto formal de la firma del contrato, su clan se encargará de preparar una buena celebración.

Una vez firmado el contrato será considerado miembro de la Agrupación Ruta a todos los efectos, lo cual se simbolizará haciéndole entrega de la insignia de la encrucijada de caminos y de la pañoleta propia de la Agrupación.

## 2ª Etapa: La Ruta

Es la etapa más larga y puede durar entre 2 años y medio y 4 años y medio. Es la que incluye más actividad, en la que el joven va a trabajar su proyecto personal de vida. Comienza tras la firma del contrato ruta y finaliza en el momento en el que el joven, en diálogo con su clan y su animador, considere que ya no necesita más actividad ruta.

La actividad en la 2ª etapa se va a dar principalmente en tres espacios:

1. La actividad de clan: Los clanes son “las pequeñas comunidades” donde compartir, evaluar y celebrar el itinerario personal de vida. Su actividad es básicamente ésa. El cumplimiento de este objetivo se hará de dos formas, fundamentalmente, que definirán esa actividad: a través de compartir el PPV y de su evaluación. Todos los clanes realizarán este trabajo dos veces al año: el primero en septiembre/octubre, en el que evaluarán el PPV aplicado en la ronda anterior y generarán su PPV de aplicación en la ronda que empiezan y la segunda en febrero/marzo, en el que se hace una evaluación de menor profundidad del PPV que están aplicando, procediendo a modificarlo en lo que estimen conveniente, para lo que queda de ronda. A través de la profundización, diálogo y reflexión sobre la propia vida, mediante el trabajo de temas de debate, textos, vídeos, celebraciones, oraciones, etc. Este trabajo se realizará en los momentos de clan situados al margen del trabajo del PPV (en principio, noviembre/enero y abril/junio).
2. La actividad con cualquier otro ruta: Estas actividades se realizarán con un grupo de rutas que deciden juntos llevarla a cabo; esos rutas pueden ser del mismo clan, de la misma agrupación o de otra, y juntos forman una comisión. Estos jóvenes tendrán respuestas vocacionales similares. También entran dentro de este campo los proyectos de

cooperación y la respuesta en casos de emergencia.

3. La actividad individual. En esta 2ª etapa el joven va a desarrollar su proyecto personal de vida (PPV) que le debería ayudar a mejorar como persona, así como a responderle a la pregunta ¿a qué se siente llamado? y a encontrar los medios para llevar a cabo la respuesta correspondiente. El proyecto personal de vida es la herramienta fundamental de la que dispone el joven para vivir su camino en la Ruta, le ayuda a reflexionar, a programar y a evaluar su camino. Esta etapa tiene un inicio con una serie de actividades especiales y establecidas, sólo destinadas a los rutas que acaban de firmar su contrato. Así, los primeros meses de la segunda etapa, el joven tendrá una serie de actividades a nivel diocesano dirigidas a todos los rutas que se encuentran en el primer año. Serán 4 encuentros que pueden durar un fin de semana completo, donde se trabajará una de las áreas vocacionales en cada uno de ellos. Después de cada encuentro el joven tendrá que elaborar la parte del PPV del área vocacional que ha trabajado y comenzará a recorrer su camino. El proyecto personal de vida tiene carácter anual.

Además, existen una serie de actividades fijas que se realizarán a nivel diocesano o nacional y en las que el joven debería participar, como son el encuentro nacional que se celebra en el primer trimestre de cada curso, la celebración de San Jorge, celebración del día de San Pablo, celebración de la Luz de la Paz de Belén y el encuentro con el Obispo.

También se dedicará tiempo al diálogo del joven con su animador Ruta.

La Ruta invita al joven a vivir una serie de experiencias que se consideran imprescindibles para todos los rutas, que sirven para su desarrollo vocacional. Estas experiencias tendrían que vivirse antes de pasar a la tercera etapa. Se describen a continuación:

- Participar informado y de forma responsable en un proceso electoral.
- Realizar algún servicio a la comunidad, estable y comprometido, no remunerado, conociendo a fondo el proyecto en el que participa.
- Tener una experiencia laboral enfocada en el área profesional a la que está orientada su vocación.
- Realizar un análisis consciente de los gastos que genera como individuo, que tiene que asumir en el momento de independizarse.
- Tener una experiencia de trabajo remunerado para cubrir al menos parte de los gastos que genera como individuo.
- Pertenecer a una comunidad en la que compartir su vida, ajena a la Ruta y a su familia de origen.
- Participar de manera estable en su comunidad parroquial, al menos mediante asistencia al culto.

Por otro lado, también se considera muy recomendable que a lo largo de la segunda etapa, que se incluiría en cualquiera de las áreas vocaciones, el joven realice una actividad internacional como pueden ser:

- Proyectos de cooperación internacional.

- Prácticas profesionales en otro país.
- Visitar una comunidad religiosa en otro país.

**Encuentro con Pioneros:** al principio del tercer trimestre, algunos Rutas en segunda etapa, tendrán un encuentro con los Pioneros que van a finalizar su tercera etapa donde el objetivo principal es presentar la Rama Ruta.

La segunda etapa debería finalizar cuando se den las circunstancias siguientes:

1. Cuando el ruta considere que su personalidad/forma de ser está suficientemente encaminada al modelo de persona con el que se ha comprometido.
2. Cuando la definición del PPV en cuanto a las respuestas vocacionales esté razonablemente definido, habiendo trabajado con intensidad las cuatro áreas vocacionales.
3. Cuando, de alguna forma, ha iniciado su integración en el mundo de los adultos en cada una de esas áreas.

Como mínimo tendría que finalizar el tercer año en la ruta y como máximo el año que el joven cumple 23 años aunque alguna de las circunstancias anteriores no se dé.

La herramienta del PPV le ayudará a valorar el cumplimiento de las circunstancias indicadas antes, pero deberá ser el joven quien decida libremente. Eso sí, dialogando con sus compañeros de clan y con su animador para tomar esta decisión.

Para que el joven pueda reflexionar adecuadamente sobre este paso se le propone que dedique un fin de semana en exclusiva y en solitario a reflexionar sobre el asunto, planteándole tres cuestiones:

1. ¿Te parece de verdad al modelo de persona propuesto en la Ruta?
2. ¿Tienes bastante claro tu proyecto personal de vida?
3. ¿Estás relativamente integrado en el mundo de los adultos?

### 3ª Etapa: La Despedida

La tercera etapa dura un año. Durante este tiempo, la mayor parte de la actividad del joven se realiza dentro de su propio clan, además de la relacionada con su Agrupación Ruta y con la Rama Ruta de Scouts MSC: las asambleas diocesanas y el encuentro nacional.

Ya no puede formar parte de ningún equipo: excepcionalmente, concluirá su mandato en el caso de que haya asumido un cargo de responsabilidad en la gestión de su agrupación.

Se trata de que el joven viva su vida ya al margen de las actividades de la Ruta, manteniendo básicamente su "comunidad de referencia", su clan. Con él podrá seguir compartiendo su vida; a través de él se le acompañará a su despedida.

Se le pide que revise su proyecto personal de vida, el que se llevará para casa, el que va a ser su punto de partida en su vida como adulto. Es el momento de que el PPV sea ya sólo suyo desde el principio hasta el final. La realización de un proyecto personal de vida completo en el que él busque los recursos y actividades.

Asimismo, tiene que dedicar un tiempo a reflexionar sobre todo lo que ha vivido en La Ruta. Pensar en esa evolución, en sus éxitos y sus fracasos, le ayudará a conocerse mejor y a saber afrontar los retos que se encuentre de la manera más adecuada. Su animador y sus compañeros de clan pueden ayudarle a hacerlo, aportando cosas que se le pueden haber pasado por alto u olvidado.

En esta etapa es fundamental el diálogo con su animador, que será quien le ayude a rematar su incorporación a la vida adulta, de acuerdo con el camino que el joven ha elegido.

Durante esta etapa el joven tiene la posibilidad de comenzar a interactuar con alguna asociación/entidad en la que esté dispuesto a realizar tareas de voluntariado a la vez que se va incorporando al mundo de los adultos.

Después de esto llega la despedida y las celebraciones:

La celebración más importante es la que vivirá con su clan, donde contará lo que ha vivido en la Ruta: como era y como es, agradecerá a sus compañeros lo que ha compartido con ellos y lo celebrará a lo grande.

Además, se despedirá de su Agrupación, aprovechando la asamblea más cercana a la finalización de la tercera etapa, así como de la rama ruta de Scouts-MSc, en el encuentro nacional que coincida en su tercera etapa.

### 2.2.5 Acompañamiento adulto

El acompañamiento adulto en la etapa Ruta se centra en dos modos de participación:

1. El acompañamiento del animador.
2. El acompañamiento de mentores.

Hay tres tipos de animador:

- 1.1 Animador o animadores de clan.
- 1.2 Animador de Consejo de la Agrupación Diocesana.
- 1.3 Animador de Consejo nacional.

#### 1.1 El Animador de Clan.

Perfil: El animador de un clan de ruta debería ser una persona adulta, en una situación laboral preferiblemente estable, a ser posible conocedor y participe en la comunidad de referencia (parroquia, colegio, etc.) y con un entorno social bastante estabilizado (familia, amigos, actividades de participación como buen ciudadano).

El Animador de Clan es la figura clave en el acompañamiento del joven en el paso de la etapa como joven a la vida adulta. Su papel de acompañamiento se centra en dos actuaciones principales: acompañamiento personal y acompañamiento del Clan.

Se estima que haya un animador por clan, aunque dependiendo del número de miembros del clan y de las necesidades del mismo este número se podría aumentar.

### 1.1.1 El acompañamiento personal.

El animador de ruta es la persona adulta de confianza de cada uno de los jóvenes que integran el clan. Con él debatirán periódicamente de forma individual sobre su progreso personal y sobre el desarrollo de su proyecto personal de vida (PPV). Él debe aconsejarles en la forma de elegir y de llevar a cabo los proyectos vocacionales, sin menoscabo de la interacción entre los jóvenes del propio clan, que son en este sentido el referente principal de cada ruta. No obstante, la voz experimentada es siempre un apoyo de gran solidez en esta etapa de transición desde la juventud a la edad adulta. Será además el que ayude al ruta a encontrar espacios donde desarrollar sus proyectos vocacionales, y personas capaces de apoyar esos proyectos en base a sus conocimientos y pericia en los temas elegidos. Es importante la labor de motivación y de empuje del animador frente a las dificultades que el ruta sin duda va a encontrar en el desarrollo de sus proyectos. El animador debe conocer el modelo de persona que propone MSC.

### 1.1.2. El acompañamiento del clan.

El animador de ruta es además el motivador de la actividad del clan como tal. Debe velar porque el clan como conjunto, y especialmente a través de su coordinador, sea capaz de participar en las diversas actividades. Además, motivará las actividades propias de clan, tales como los encuentros de reflexión, las salidas de revisión de los proyectos personales de vida, etc. En ningún caso debe liderar la actividad del clan.

## 1.2. El animador del Consejo de la Agrupación Diocesana.

**Perfil:** El animador de Agrupación Diocesana debería ser un adulto con experiencia en animación de clanes, y por tanto cumplir con el perfil de éste, al que añadir la experiencia lo más dilatada posible en este servicio.

Cada Agrupación Diocesana tiene su Consejo destinado a la gestión de la propia Agrupación. Esta gestión tiene una vertiente puramente técnica y otra más pedagógica, al estar los jóvenes aun cumpliendo con su proceso educativo. El animador de la Agrupación Diocesana tiene como funciones facilitar y apoyar las labores de secretaría, tesorería, crecimiento y demás equipos que puedan estar formando el Consejo de la Agrupación. Su papel en este sentido debe encaminarse a orientar unas tareas que a veces pueden resultar algo complejas en función de la preparación de los jóvenes y especialmente por su experiencia limitada en determinados campos. Una de las tareas más importantes en este sentido es el de favorecer la correcta comunicación entre clanes y Consejo, y entre Consejo Diocesano y el Consejo Nacional. Por otra parte, el animador Diocesano debe velar por las relaciones entre la Agrupación y los equipos de gestión de la

Asociación (adultos), ya que es fundamental que los cargos de cualquier Agrupación se apoyen en los técnicos de su Asociación y en los cargos homólogos electos de la misma. Se establecerá así una relación de Presidente de Agrupación a Presidente de Asociación, de Tesorero a Tesorero, etc. El animador debe velar porque estas relaciones y apoyos sean reales y funcionales.

### 1.3. El animador del Consejo de la Agrupación Nacional.

Tiene un papel fundamental, similar al de un Animador de Agrupación Interdiocesana, pero además debería desarrollar los siguientes roles:

- 1 Relaciones con el Consejo de Scouts MSC para el desarrollo de proyectos, colaboraciones con entidades de ámbito nacional, seguimiento de la participación en los foros juveniles en los que Scouts MSC esté representado a través de las rutas, etc.
- 2 Relación e intervención en los foros pedagógicos establecidos desde el programa de jóvenes para debatir, aportar, y proponer las revisiones en base a la información recogida de los animadores y Consejos Interdiocesanos.

## 2. El acompañamiento del mentor.

Perfil: El mentor debería ser una persona adulta, especializada en temas concretos que sean de interés para el proyecto personal de un ruta, o pueda serlo para el de otros rutas en diferentes momentos. No tiene porqué ser scout, aunque es necesario que conozca mínimamente el programa de jóvenes en la rama Ruta.

Frente a un proyecto correspondiente a una de las áreas vocacionales, el ruta puede buscar en consenso o con la ayuda del animador, una persona conocedora del ámbito del proyecto. Su intervención se limitará a tutelar el proyecto que el ruta propone, corrigiéndolo en lo necesario, y apoyando al ruta en el proceso de ejecución.

Una vez finalizado el proyecto, la vinculación entre el mentor y el ruta desaparece.

### 2.2.6 Educación por la acción

Para contribuir a que los jóvenes se acerquen al modelo de persona que propone Scouts MSC a través del cumplimiento de los objetivos de progreso personal y al desarrollo de su vocación e integración en la vida adulta, en base a sus propios intereses, el Programa propone la realización del Proyecto Personal de Vida (PPV).

El proyecto personal de vida es la herramienta fundamental de la que dispone el joven para vivir su camino en la ruta. Le ayudará a reflexionar, a programar y a evaluar su camino.

El PPV tiene dos partes:

1. El joven y el modelo de persona.
2. Su vocación e integración en la vida adulta.

En la primera parte se trata de que el joven haga una evaluación sobre cómo es, en relación con el modelo de persona que se le está presentando y que se ha propuesto alcanzar. A partir de esa evaluación, detectará sus puntos fuertes y débiles, estableciendo una serie de acciones para su vida en el año que comienza, de cara a reforzar los puntos fuertes y transformar los puntos débiles. Esas acciones serán individuales y la propuesta ruta no incluirá actividades concretas para llevarlas a cabo (aunque, evidentemente, podrá aprovechar cualquier actividad que realice para trabajarlas).

La segunda parte supone que el joven se haga la triple pregunta de la vocación:

- 1 ¿Qué quiere hacer con su vida?
- 2 ¿Qué necesitan los demás de él?
- 3 ¿Qué quiere Dios de él?

Y también supone valorar e impulsar su integración en la vida adulta.

La estructura de esta segunda parte del PPV será la de las cuatro áreas vocacionales que se definen a continuación.

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

Tras reflexionar sobre cada aspecto de su vocación una vez realizada la triple pregunta, el joven se propondrá una serie de actividades/proyectos encaminados a reconocer su posición personal presente y de futuro en relación a su profesión, su relación con la comunidad, su relación con la sociedad y el entorno en sentido amplio, y su relación con Dios y su comunidad de referencia espiritual.

Algunas de esas actividades estarán organizadas por otros; otras serán propuestas para que forme una comisión con otros rutas e inicie un proyecto nuevo; otras serán actividades individuales que tendrá que realizar fuera de la actividad de la agrupación; y así tantos tipos de actividades como se le puedan ocurrir.

Es fundamental que como parte final del trabajo en estas cuatro áreas, haga el ejercicio de contrastar la totalidad del PPV, asegurándose de que el resultado es armónico y sostenible,



pudiendo además identificar con claridad cuáles son los puntos fuertes de su proyecto de vida. A lo largo de su etapa ruta, en su elección de actividades para cada uno de los ámbitos vocacionales, deberá existir una progresión de menor a mayor intensidad, en la medida de lo posible.

El PPV tiene carácter anual y el joven lo redactará al principio de cada curso. Lo compartirá con su clan y con su animador, que podrán ayudarle a tener el PPV que necesita.

A partir de ahí toca llevarlo a cabo. Sin embargo, a mitad de curso volverá a trabajar con él para evaluarlo, ver qué tal lleva su desarrollo y rectificarlo en lo que crea conveniente.

También lo compartirá con su clan y animador.

Por último, como paso inicial en la redacción de un nuevo PPV evaluará el del curso anterior, lo que le ayudará a saber dónde está dentro del camino que está recorriendo.

Es posible que para alguno de los aspectos concretos incluidos en tu PPV necesite una serie de consejos que ni su clan, ni su animador, pueden facilitarle. Suelen ser asuntos específicos de una determinada orientación vocacional. Por ejemplo, si quisiese orientar su carrera profesional en un campo concreto. Para esos casos existe la figura del mentor.

### 2.2.7 Vida en la naturaleza

La naturaleza es el espacio privilegiado para el desarrollo de la mayoría de actividades. Es el ambiente adecuado para la experiencia personal, que además favorece el desarrollo de las relaciones interpersonales y, finalmente, un espacio que ayuda al encuentro con Dios.

En estos tres sentidos, aunque el Programa Ruta se limita a “aconsejar” que se realicen el máximo de actividades en **en un marco tan Scout como puede ser la naturaleza, debe interpretarse el marco “vida en la naturaleza” del programa.**

La naturaleza en la actividad individual puede estar presente en el desarrollo de alguno de los proyectos vocacionales, como sucedería en el caso de proyectos de ciudadanía relacionada con grupos ecologistas o similar, o en la participación en la comunidad de referencia a través de actividades de convivencia en casas de espiritualidad en el campo, etc.

En la tercera etapa se propone la realización de una salida en solitario. Esta salida en solitario debería ser al menos parcialmente una salida relacionada con el paso de algún tiempo de reflexión en un ambiente de naturaleza. En todo caso y siempre que sea posible, el joven debería encontrar espacios de encuentro y experiencia personal en y con la naturaleza.

En el desarrollo de actividades de clan, se recomienda que en la medida de lo posible se realicen encuentros en contextos naturales, fuera de locales o ambientes cerrados. Los encuentros para compartir son mucho más intensos y profundos en ese entorno. Sería recomendable que el clan

realice sus encuentros trimestrales en un entorno natural.

Por otra parte, es muy positiva la participación en proyectos transversales relacionados con el entorno natural a través de los equipos destinados a actividades concretas, desde la señalización de caminos o rutas de montaña, hasta la custodia de refugios, limpieza de entornos a través de colaboración con entidades ecologistas, etc.

En la relación con Dios, la naturaleza debería actuar como entorno privilegiado para facilitar los espacios de oración personal, tanto en las actividades individuales como en los espacios destinados a ello en las salidas y actividades de equipo y de clan. Por otra parte el ambiente natural es un marco ideal para hacer celebraciones religiosas en las que prevalezca la sencillez, la humildad, y donde el sentido de la Creación nos facilite el acercamiento espiritual a Dios.

### 2.3. Las actividades en Rutas

Se presenta a continuación, el modelo de actividades para la Rama debiéndose tener en cuenta que la temporalización de unas actividades puede incluir a otras; que el juego o el aprendizaje y puesta en práctica de técnicas, por ejemplo, también deben ser incluidos en su contenido y que el espacio de desarrollo de las mismas puede ser desde los locales hasta el parque, espacios naturales y otros emplazamientos que se consideren oportunos.

#### 2.3.1 Reuniones

- 1 **Actividad individual:** es el tiempo que dedica el joven a su progreso personal a nivel individual tanto dentro como fuera de los scouts. En esta etapa, la mayor parte del tiempo de actividad es a nivel individual.
- 2 **Reuniones individuales con el Animador:** mínimo dos horas cada dos meses. El responsable acompaña al joven durante todo su paso por la Rama, pero como mínimo dos horas cada dos meses deben tener una reunión individual donde se tratará el progreso personal del joven.
- 3 **Reuniones de Clan:** las reuniones de Clan deben tener lugar cuando los miembros del Clan lo estimen necesario, como mínimo se reunirán para la incorporación de los nuevos miembros, en septiembre/octubre y febrero/marzo para compartir el PPV y su evaluación, en noviembre/enero y abril/junio para profundizar, dialogar y reflexionar sobre la propia vida mediante el trabajo de temas de debate, textos, vídeos, celebraciones, oraciones, etc, y en la despedida de las rutas que finalizan su tercera etapa.
- 4 **Reuniones de Agrupación:** encuentro inicial de la Agrupación, Asamblea Diocesana, encuentro final con la Agrupación y cuando los miembros de la Agrupación lo estimen necesario.
- 5 **Encuentro con el Obispo:** con el fin de conocer el estado de la iglesia diocesana, saber qué necesidades tiene, cómo ve las cosas en el entorno en el que el joven vive, qué proyectos está llevando a cabo.

Una vez al año, siempre que sea posible, la agrupación preparará un encuentro con el obispo. Se propone que el joven asista, al menos, al encuentro que se convoque por primera vez a lo largo de su segunda etapa y pasado el primer año de la ruta.

- 6 **Descanso:** el descanso estará autorregulado por los propios jóvenes.

### 2.3.2 Salidas y acampadas

- 1 **Salida/Acampada en Solitario:** se le propone al joven que se encuentra en un momento en el que tiene que decidir si finaliza su segunda etapa y comienza la tercera, que dedique un día o fin de semana en exclusiva y en solitario para reflexionar adecuadamente sobre este paso.
- 2 **Salida/Acampada de Clan:** mínimo 1 durante la ronda, y así compartir los progresos y vivir experiencias junto al resto del clan, entre otras actividades que decidirán los propios jóvenes.
- 3 **Fin de semana formativo (a nivel diocesano):** dirigido a todos los jóvenes que se encuentran en su primer año de la Ruta. Serán cuatro encuentros (que normalmente durarán un fin de semana completo) en cada uno de los cuales se trabajará una de las áreas vocacionales.
- 4 **Salida/Acampada de la Agrupación:** encuentro inicial de la Agrupación, Asamblea Diocesana, encuentro final con la Agrupación, San Jorge y encuentro de Ramas.

### 2.3.3 Campamentos

Los campamentos serán autogestionados por los propios jóvenes. Ellos decidirán cuándo y cuánto salir, y si lo hacen con la Agrupación, con el Clan o de manera individual. Los campamentos que se proponen son:

- 1 **Campamento de Navidad:** con una duración aproximada de 4 o 5 días a realizar en el mes de diciembre. No olvidemos que este campamento coincidiría aproximadamente con la finalización de la primera etapa, momento en el que el ruta realiza su compromiso a través del Contrato, por lo que se ve recomendable su realización.
- 2 **Campamento de Semana Santa:** con una duración recomendada de 4 o 5 días en Semana Santa, pudiendo estar orientado al voluntariado o a la peregrinación entre otros. Algunas ideas para campamentos podrían ser: peregrinación a Taizé, proyecto social de participación, campos de trabajo, realizar algún proyecto enmarcado en las propuestas de participación juvenil de la Unión Europea, etc.
- 3 **Campamento de verano:** campamento con una duración recomendada entre 7 y 9 días. Los objetivos del campamento de verano son muy abiertos, pudiendo estar encaminados a la consecución de los objetivos de progreso personal.

### 2.3.4 Actividad nacional e internacional

**Actividad nacional:** el encuentro nacional se celebra en el primer trimestre y a él están convocados todos los rutas de Scouts MSC. En él se celebra la asamblea anual para la elección del consejo y la aprobación de los planes anuales. Contiene actividades comunes para todos los participantes que se consideran de especial interés y, a parte, contiene actividades específicas para los rutas de primera y tercera etapa, para trabajar el momento especial que están viviendo. Además incluye todas las formaciones necesarias en La Ruta. En este encuentro también tienen la oportunidad de conocer a muchos rutas con los que formar comisiones, compartir experiencias, pasar buenos ratos...

El resto del tiempo, debe existir una oferta variada de actividades/formaciones elegidas voluntariamente por los rutas para trabajar asuntos concretos relacionados o no con el PPV.

En cuanto a las formaciones, concretamos algunas de las que podrían estar incluidas:

- La de los coordinadores de clan que acaban de asumir esa responsabilidad.
- La de los miembros de los consejos de las agrupaciones que están en su primer año de mandato.
- La de los miembros de los equipos asociativos estables (crecimiento, acogida...) [voluntaria].
- La relacionada con la respuesta en casos de emergencia, que se impartirá en su segundo año de etapa ruta.

También en este encuentro se generarán los equipos de cooperación internacional, se elegirá el proyecto a realizar y se recibirá una formación inicial para los jóvenes que han decidido en su PPV realizar un proyecto de este tipo.

**Actividad internacional:** participación en encuentros internacionales scouts. También se considera muy recomendable que el joven a lo largo de su segunda etapa, incluida en cualquiera de las áreas vocacionales, realice una actividad internacional. Algunos ejemplos podrían ser: realizar un proyecto de cooperación internacional, prácticas profesionales en otro país o visitar una comunidad religiosa fuera de España.

### 2.3.5 Consejos

**Asamblea de la Agrupación:** es el órgano de gobierno de la agrupación y tienen carácter anual. En las asambleas se elige el consejo de la agrupación cada dos años y se deben aprobar los planes anuales que definirán el trabajo (proyectos, reglamento de régimen interno, estatutos, presupuestos, calendario,...) que se va a realizar a lo largo del curso en esa agrupación. A las asambleas anuales están convocados todos los rutas pertenecientes a la Agrupación diocesana. Además, en las asambleas se presentará a los rutas que se encuentran en la primera etapa, y también se despedirá a los rutas que se encuentran en la tercera etapa.

**Consejo de la Agrupación Ruta:** Consejo elegido en Asamblea, se responsabilizará "ejecutivamente" de las competencias de la agrupación. El consejo está formado por una serie de rutas que forman un equipo que se compromete por dos años con la agrupación, junto con un

animador y un consiliario, que les acompañan en sus labores. El consejo está regulado por los Estatutos de la Agrupación y, al menos, estará formado por el presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, animador y consiliario, pudiendo contar con otros cargos. El Consejo se encarga de formar equipos como pueden ser el de crecimiento, el de acogida, el de comunicación interna, equipos vinculados con cada uno de los proyectos sociales estables existentes, así como otros equipos que puedan considerarse necesarios para el desarrollo de los planes anuales.

**Consejo Nacional Ruta:** es el órgano de administración de la rama Ruta de MSC. Estará formado al menos por el presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, animador y consiliario, pudiendo contar con otros cargos. El mandato del consejo tendrá una duración de un año. El consejo nacional ruta está regulado por sus propios estatutos aprobados en asamblea.

Responsabilidades del Consejo Nacional Ruta:

- Favorecer el conocimiento y cohesión de todos los rutas de Scouts MSC, facilitando que éstos puedan encontrarse para realizar los proyectos y actividades que estimen oportunos.
- Asegurarse del fortalecimiento del Consejo Nacional Ruta, generando las iniciativas que se estimen oportunas y apoyando a las agrupaciones en su crecimiento.
- Llevar a cabo una serie de proyectos estables de servicio a la comunidad, que puedan considerarse de especial relevancia.
- Organizar las actividades de la rama ruta de Scouts MSC, principalmente el encuentro anual de principio de curso.
- Representar a todos los rutas que apliquen el programa en las estructuras de Scouts MSC en las que existan funciones de representación a nivel nacional.
- Representar a Scouts MSC en los ámbitos de representación juvenil de ámbito nacional junto a otros equipos de jóvenes.
- Atender las iniciativas de ámbito internacional que surgen desde o para la rama ruta, junto a otros equipos de jóvenes y en colaboración con el equipo internacional de Scouts MSC.
- Apoyar a las agrupaciones en aquellos temas que puedan necesitar que no sean responsabilidad de otras estructuras de Scouts MSC.
- Mantener relaciones o abrir convenios con las organizaciones de interés para la agrupación ruta nacional.

Por último, para la ejecución de esos planes, el consejo se encarga de formar una serie de equipos que puedan llevarlos a cabo, como el de crecimiento, el del encuentro anual, el de comunicación interna, equipos vinculados con cada uno de los proyectos sociales estables existentes, el equipo internacional, así como otros equipos que puedan considerarse necesarios.

### 2.3.6 Actividades por proyectos definidos

**Proyecto Personal de Vida:** el PPV tiene carácter anual y el joven lo redactará al principio de cada curso. Lo compartirá con su clan y con su animador, que podrán ayudarlo a tener el PPV que necesita. A mitad de curso volverá a trabajar sobre él para evaluarlo, ver qué tal lleva su desarrollo y rectificarlo en lo que crea conveniente. También lo compartirá con su clan y animador.

El PPV estará compuesto por dos partes:

1. El joven y el modelo de persona.
2. Su vocación e integración en la vida adulta.

Algunas actividades que son habituales y pueden formar parte del PPV son:

- Proyecto de intervención en la ciudad donde vive el ruta.
- Prácticas profesionales en una empresa.
- Participación en asociaciones, partidos políticos, sindicatos...
- Cursos específicos de formación.
- Cooperación internacional.

**Proyectos por Comisiones (con otros rutas):** Estas actividades se realizarán con un grupo de rutas que deciden juntos llevarla a cabo; esos rutas pueden ser del mismo clan, de la misma agrupación o de otra, y juntos forman una comisión. Estos jóvenes tendrán respuestas vocacionales similares.

También entran dentro de este campo los proyectos de cooperación y la respuesta en casos de emergencia.

**Experiencias que todo ruta debería vivir:**

- Participar informado y responsablemente en un proceso electoral.
- Realizar algún servicio a la comunidad, estable y comprometido, no remunerado, conociendo a fondo el proyecto en el que participa.
- Tener una experiencia laboral enfocada en el área profesional a la que está orientada su vocación.
- Realizar un análisis consciente de los gastos que genera como individuo, que tiene que asumir en el momento de independizarse.
- Tener una experiencia de remuneración, de obtención de ingresos para cubrir al menos parte de los gastos que genera como individuo.
- Tener una experiencia de trabajo remunerado para cubrir al menos parte de los gastos que genera como individuo.
- Pertenecer a una comunidad en la que compartir su vida, ajena a la Ruta y a su familia de origen.
- Participar de manera estable en su comunidad parroquial, al menos mediante asistencia al culto.
- Proyecto de cooperación internacional.
- Prácticas profesionales en otro país.
- Visitar una comunidad religiosa en otro país.

### 2.3.7 Extrajobs

Adquieren gran importancia en Rutas ya que son actividades que realizan los jóvenes para ayudar a sostener económicamente el Clan, es decir, los extrajobs ayudan a autofinanciar la mayor parte de los proyectos.

### 2.3.8 Ceremonias

- Incorporación a un Clan: al final de la primera etapa, antes de la firma del contrato, el joven se incorporará oficialmente al Clan que ha elegido. Se simboliza con la firma de la Carta del Clan.
- Compromiso: Contrato. Firma del contrato.
- Incorporación a la Agrupación: una vez firmado el contrato y al finalizar la primera etapa. Se le hará entrega de la pañoleta de la Agrupación y de la insignia de la encrucijada de caminos.
- Despedidas:
  - Despedida del joven de su clan al final de la tercera etapa, donde contará lo que ha vivido en la Ruta, como era y como es, agradecerá a sus compañeros lo que ha compartido con ellos y lo celebrarán juntos.
  - Despedida de la agrupación aprovechando la asamblea más cercana a la finalización de la tercera etapa del joven.
  - Despedida de la rama ruta de scouts MSC en el encuentro nacional que coincida con la tercera etapa del joven.

## 2.4 Objetivos educativos

Los objetivos educativos en la rama Ruta coinciden con los objetivos educativos generales del Movimiento Scout Católico por ser ésta la última rama del Movimiento.

### Área de desarrollo físico:

- En relación con uno mismo:
  - Desarrollar un estilo de vida saludable; conocer el funcionamiento y desarrollo del propio cuerpo, potenciar sus cualidades y aceptar y superar sus limitaciones.
- *En relación con los demás:*
  - Aceptar y respetar el cuerpo de las demás personas y proteger la vida y la integridad física de todos los seres humanos.
- *En relación con Dios:*
  - Reconocer al ser humano como parte de la Naturaleza, obra de Dios, y comprender el papel que juega en ella.

### Área de desarrollo intelectual:

- En relación con uno mismo:
  - Desarrollar las capacidades de imaginación innovación, análisis crítico, deducción y resolución.
- En relación con los demás:
  - Poner los conocimientos propios al servicio de la transformación positiva de la sociedad.
- En relación con Dios:

- Explorar lo religioso con profundidad y sentido crítico, desde la armonía entre la fe y la razón.

**Área de desarrollo emocional:**

- *En relación con uno mismo:*
  - Descubrir, aceptar y canalizar con naturalidad y equilibrio las propias emociones y sentimientos.
- *En relación con los demás:*
  - Ser capaz de establecer relaciones emocionales comprometidas, respetuosas y sanas.
- *En relación con Dios:*
  - Descubrir en Jesús el sentido más profundo del amor y trasladarlo a la propia vida.

**Área de desarrollo social:**

- *En relación con uno mismo:*
  - Desarrollar la sensibilidad con el entorno, comunicarse eficazmente con él, abrirse a nuevas ideas e integrarlas adecuadamente.
- *En relación con los demás:*
  - Participar activamente en la transformación positiva de la sociedad desde el respeto por la pluralidad y el compromiso con los derechos humanos y la democracia.
- *En relación con Dios:*
  - Desarrollar el sentido de hermandad con todos los seres humanos desde la opción preferente por los más necesitados.

**Área de desarrollo espiritual:**

- *En relación con uno mismo:*
  - Reconocer y asumir el significado espiritual de las experiencias propias.
- *En relación con los demás:*
  - Conocer y apreciar la tradición espiritual propia, estimar la de las demás personas y participar activamente en la vida de la Iglesia.
- *En relación con Dios:*
  - Abrirse sincera y profundamente al encuentro personal y comunitario con Dios.

**Área de desarrollo de la personalidad:**

- *En relación con uno mismo:*
  - Desarrollar un proyecto personal de vida responsable y coherente con los valores de la Ley Scout y el Evangelio.
- *En relación con los demás:*
  - Profundizar en el conocimiento de las demás personas y ser capaz de generar proyectos comunitarios comprometidos, especialmente en los ámbitos sociales más cercanos.
- *En relación con Dios:*
  - Descubrir qué quiere Dios de uno o uno mismo y trasladarlo a la propia vida.