

Generalidades del Adelanto Progresivo de la Tropa

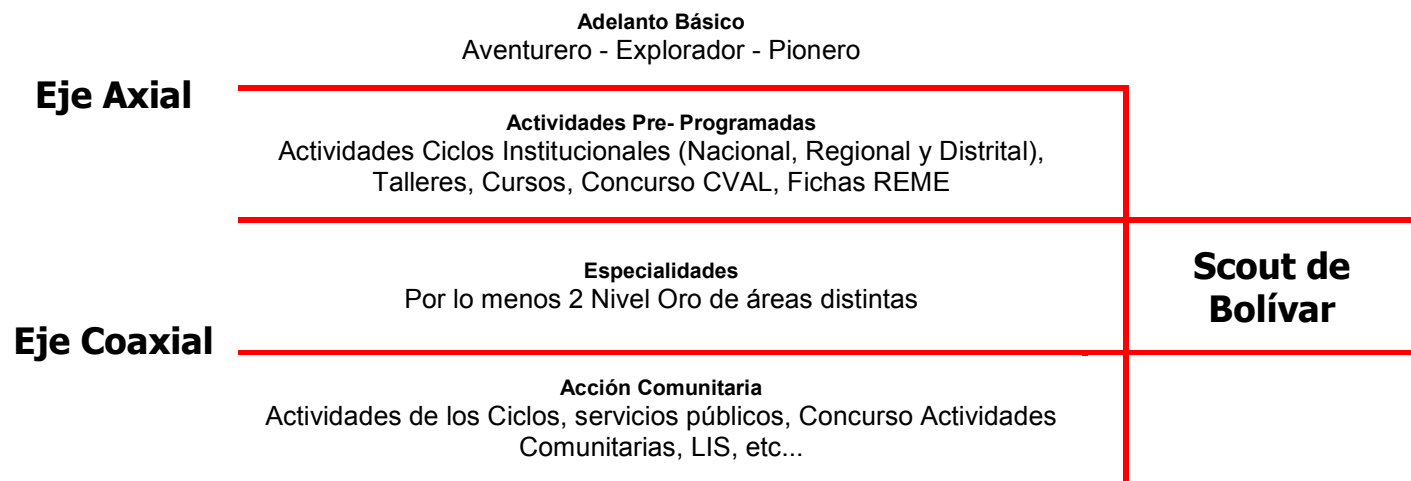
La Asociación de Scouts de Venezuela propone un conjunto de herramientas para facilitar los objetivos del Proyecto Educativo en cada uno de los jóvenes que la conforman, así se generan dos renglones de dos Estrategias Educativas cada una:

Individual: En este renglón se agrupan una serie de requisitos que buscan satisfacer la necesidad específica de cada niña, niño, adolescente o joven de uno u otro sexo, de acuerdo a las etapas de su desarrollo evolutivo. La responsabilidad de llevar adelante estas Estrategias Educativas es de las y los adolescentes, de las y los dirigentes de Unidad y supervisados por los Jefes de Grupo.

Colectivas: En estas áreas se atiende principalmente inquietudes de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de uno u otro sexo en conjunto por grupo de edades. La responsabilidad de llevar adelante estas estrategias es de los Dirigentes de la Estructura de Asociación de Scouts de Venezuela, apoyados y supervisados por el equipo Nacional de Programa de Jóvenes, la Comisión Nacional, los Asistentes Regionales de Programa de Jóvenes y los Ayudantes Distritales de Programa, según el nivel de la actividad a realizarse.

En este sentido, en el caso de Tropa, adolescentes entre los 11 a 15 años (Scouts) deberán cumplir una serie de actividades que se derivan de las estrategias del Adelanto Progresivo, y así alcanzar su máxima insignia: El Scout de Bolívar, la cual es la insignia que lo acredita y lo identifica como él o la Scout que ha alcanzado completamente su Adelanto Progresivo y por ende ha culminado dentro de su unidad (Tropa), las etapas del Proyecto Educativo.

Una vez lograda la máxima insignia el scout estará preparado o preparada para continuar con su proyecto en la unidad siguiente: el Clan.



Características y aplicación del Adelanto Básico en la Tropa

• El Adelanto Básico es un **Plan Único que atiende de forma continua y ascendente a jóvenes de uno u otro sexo desde los 7 años hasta los 21 años y que es aplicado según sea el caso: Manada, Tropa o Clan, adaptándose a las características y necesidades de los lobatos o Lobeznas (Manada), Scouts (Tropa) y los Rovers (Clan), ambientándose según el Marco Simbólico de la unidad correspondiente.**

• El Marco Simbólico en la Tropa es: **“El Recorrido de los Bosques”** y la ambientación es la aventura.

• Es una herramienta que en su aplicación va de lo simple a lo complejo, de lo general a lo particular

en forma coherente y en pequeños pasos sucesivos.

- Tiene contemplado mecanismos de Ingreso al Adelanto Básico en cualquier momento, independientemente de que el muchacho(a) haya sido scout anteriormente o no.
- El Adelanto Básico es en todo momento sólo una de cuatro estrategias para alcanzar el logro del **Scout de Bolívar** y por ende los Objetivos del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano en la Rama Tropa.
- El Adelanto Básico contempla tomar en cuenta la opinión del Scout y por ello tiene un contenido básico indispensable y un contenido opcional, de este último existe un menú de opciones que va de la siguiente manera:
 - Manada: 80 % del contenido es básico e indispensable y el 20 % restante está dentro del contenido opcional.
 - **Tropa: 50 % es básico e indispensable y 50 % es opcional.**
 - Clan: 20 % es básico e indispensable y 80 % es opcional.
- En cada etapa el o la Scout obtiene una insignia bordada en tela que demuestra que ha alcanzado un grupo de conocimientos y destrezas. (Ver Adelanto Básico de Tropa).

En el Adelanto Básico, el scout enfrenta varias etapas descritas a continuación:

Inicio mi recorrido => Conociendo la aventura

Aprendo a desempeñarme en el campo => Explorando la aventura

Conozco la mejor y más segura forma de desempeñarme en el aire libre => Viviendo la aventura

Me conozco y conozco los ambientes en los que me muevo y me desenvuelvo eficientemente en ellos => Disfrutando la Aventura

Todo este proceso educativo debe hacerse en contacto con la naturaleza y naturaleza es sinónimo de aire libre, campo o montaña. Es un lugar lejos del asfalto y demás elementos de la sociedad, que condicionan el comportamiento del joven de hoy.

Este plan de adelanto basa su éxito en la convivencia del joven en ambientes exigentes que apoyan la formación de su personalidad y carácter. La naturaleza es y será el escenario natural del Escultismo.

La naturaleza es, el campo de acción básico de este plan de Adelanto donde el joven desarrollará sus habilidades de observación e investigación. Aves, animales, reptiles e insectos son sus compañeros habituales, los cuales le enseñaran a entender la vida. Observando la naturaleza, el Scout observará ejemplos de vida que luego imitará en su vida familiar, académica y social. El atractivo que sienten nuestros jóvenes por la naturaleza es aprovechado.

El Adelanto Básico permite la evolución necesaria para que avancen efectivamente y nos permite adaptarnos a la realidad del entorno que nos rodea. El mecanismo organizativo ideal del Escultismo es la Patrulla. Por lo tanto, en el Adelanto Básico se promueve la acción en ese pequeño grupo por encima de la acción en las unidades. Esta es la razón por la cual el Adelanto Básico propicia el cumplimiento de los requisitos en conjunto con uno o más miembros de la Patrulla.

1^{era}. Etapa - Aventurero(a)



Él (la) joven que ingresa debe adaptarse a la Patrulla, familiarizarse con el lenguaje, conocer la cultura del grupo humano, aceptar voluntariamente la Ley y Promesa Scout e identificarse con los Principios, el Lema, la Oración, origen e historia del escultismo.

El período de tiempo estimado de esta etapa es de 4 a 8 semanas (máximo), previo a la ceremonia de promesa (o reanimación si viene de la manada) y pasa a convertirse en aventurero (a).

- Verbalizar la Ley Scout, los Principios, las Virtudes, la Promesa, el Lema y la Oración Scout. En grupo de personas indicar que entiende él por cada uno de estos valores.
- Describir cada una de las partes del uniforme Scout, y la razón de ser de su inclusión. Verbaliza lo que se espera de él al ser portador del uniforme.
- Hacer la Firma Scout, y poder identificar a otros a través del Tótem de Patrulla, conocer los otros componentes del Espíritu de Patrulla que aplicará.
- Conocer las señales de pistas básicas y las reglas para su utilización, poder dejar y seguir un rastro de por lo menos 1 Km · Preparar su morral para realizar excursiones de larga caminata y participar en actividades de este tipo con la Patrulla o Tropa.
- Conocer el significado de la Flor de Lis Mundial y la Nacional.
- Conocer los saludos y señales de uso común en los Scouts, así como su significado.
- Conocer la historia del Escultismo. Poder señalar acontecimientos importantes de ese proceso, tanto Nacional como Internacionalmente y razonar la importancia de los mismos.
- Solicitar la celebración de su Promesa a su Patrulla.

2^{da}. Etapa - Explorador(a)



En esta etapa, el joven adquiere las técnicas, y las herramientas necesarias para explorar y aprender a utilizarlas, a través de la vida al aire libre.

En esta etapa el o la scout deberá dominar los requisitos básicos de las ocho (8) pruebas incluidas, los cuales son obligatorios.

Además contará con una serie de pruebas opcionales de libre escogencia, de las cuales debe seleccionar dos (2) y cumplir con los requisitos de las pruebas en la cual quiera especializarse.

Tiempo estimado de la etapa es de 14 meses.

Nudos y Amarres

Básico:

1. Realizar y conocer la aplicación de los siguientes nudos: Rizo Plano, Vuelta Escota, Leñador, Ballestrinque, As de Guía, Cote Doble, Amarre Diagonal, Amarre Cuadrado, Amarre en Ocho o Redondo.

2. Conocer y hacer las construcciones básicas de un rincón de Patrulla: Cocina de altar, mesa con asientos, herramentero y leñero.

Opcional:

1. Diseño y elaboración de un refugio para toda la Patrulla.
2. Elaborar 20 astucias en campamento y demostrar su utilidad.
3. Durante un campamento construye un asta para una bandera.

Fuego y Cocina

Básico:

1. Identificar, clasificar y conservar la leña para fogatas en los climas característicos a su región.
2. Hacer y mantener un fuego de pirámide, túnel y trampero.
3. Limpiar y escoger el terreno para fogatas.
4. Conocer las técnicas para prevenir incendios.
5. Apagar correctamente una fogata.
6. Preparar comidas básicas en campamento como: Pasta, arroz, carne, perico, plátanos, sopa y vegetales.

Opcional:

1. Elaborar un menú balanceado para un campamento mínimo de tres días.
2. Elaborar con recursos de la naturaleza implementos de cocina tales como: Platos, vasos y cubiertos.

Equipo y Herramienta

Básico:

1. Escoger adecuadamente y limpiar el terreno para instalar una carpa.
2. Conocer las reglas de seguridad para el manejo de herramientas (navaja, cuchillo, machete, tronizador, hachuela, pico, chicora) y mantenerlas en buen estado.
3. Administrar y mantener el equipo de Patrulla convenientemente, garantizando su uso apropiado.

Opcional:

1. Construir un cajón o talega de Patrulla.
2. Saber impermeabilizar un toldo.

Orientación y Exploración

Básico:

1. Identificar los puntos cardinales, laterales y colaterales de la rosa de los vientos.
2. Orientarse utilizando la brújula.
3. Leer planos y mapas Geopolíticos.
4. Preparar una libreta de campo siguiendo una ruta y preparar el croquis de ruta.
5. Preparar una excursión con pernocta, donde participe su Patrulla. Elaborar la libreta de campo, mapa de la ruta que seguiste y el croquis del área en que acampaste.
6. Ubicar el Norte guiándote por las constelaciones (al menos dos).
7. Calcular áreas, alturas y distancias utilizando métodos de estimación.

Opcionales:

1. Conocer por lo menos diez (10) constelaciones visibles desde su región.
2. Saber leer y utilizar un mapa estelar, ubicando las constelaciones antes descritas.
3. Conocer los periodos en que se observan las constelaciones antes mencionadas y las razones de ello.

Primeros Auxilios

Básico:

1. Dotar y mantener un equipo completo de primeros auxilios de Patrulla.
2. Conocer como se hace y tomar los signos vitales (frecuencia respiratoria, tensión arterial, temperatura, reflejo pupila y pulso), considerando los valores normales y que hacer en caso de shock.
3. Saber que hacer en caso de: Excoriaciones, heridas, quemaduras y picaduras de insectos.
4. Saber hacer los siguientes vendajes y demostrar su uso: mano, pie, rodilla, cabestrillo, cabeza y clavícula.
5. Identificar y realizar diferentes tipos de camillas para el traslado de heridos.

Opcionales:

1. Saber prestar asistencia psicológica en caso de emergencias.

Comunicaciones

Básico:

1. Conocer el abecedario y los signos convencionales en semáforo. Transmitir y recibir por lo menos ocho palabras por minuto.
2. Preparar un juego de banderolas de acuerdo a las normas internacionales.
3. Integrarse y mantener la cadena de comunicación (que puede usarse en emergencias), para tu Tropa.

Opcionales:

1. Crear o participar en una cadena de comunicación (con la comunidad, edificio, instituciones, zona rural etc.) en caso de emergencia, utilizando el mejor medio a su alcance (Internet, radioaficionados, telégrafo, zumbador u otro medio).
2. Visitar junto con tu Patrulla un medio de comunicación de la comunidad donde vives.
3. Crear claves y códigos secretos.

Seguridad

Básico:

1. Conocer las normas para prevenir accidentes en el hogar.
2. Realizar un inventario en tu casa y en el local de grupo, de los objetos o situaciones que puedan generar accidentes, e incentivar acciones para mejorarlos.
3. Elaborar una lista con los datos personales y teléfonos de emergencias: policías, hospitales, bomberos, G.N., Centros asistenciales, grupos de rescate, etc.
4. Saber que hacer en caso de corto circuito, incendios, fugas de gas y desastres naturales frecuentes en tu zona.

Opcionales:

1. Realizar un inventario en tu comunidad, edificio o colegio, de los objetos o situaciones que pueden generar accidentes e incentivar acciones para mejorarlo.

Espiritualidad

Básico:

1. Practicar la Ley y la Promesa Scout en tu vida diaria.
2. Participar en un servicio de un día que puede ser en tu colegio, comunidad o local de grupo.
3. Practicar la buena acción diaria.

Opcional:

1. Participar activamente en las ceremonias o celebraciones de la religión a la que perteneces.

3^{era}. Etapa - Pionero(a)



En esta etapa el joven mejora su dominio de las técnicas aprendidas. Conoce otras que le permitirán disfrutar plenamente la vida al aire libre, al tiempo que desarrolla el sentido de liderazgo y su habilidad en la toma de decisiones.

Igualmente existe una serie de pruebas básicas las cuales deberán ser todas cumplidas y otra serie de opcionales de las cuales igualmente deberá seleccionar dos (2).

El tiempo estimado de la etapa es de 16 meses.

Nudos y Amarres

Básico:

1. Realizar los siguientes nudos y conocer su aplicación: Presilla de alondra, Fugitivo, Pescador, Margarita, Arrastre, Cosechero, Silla de bombero, Eslinga de andamio y de barril, refuerzo de cabo.

Opcional:

1. Diseña y elabora alguna de las siguientes construcciones: a) Torre de observación (mínimo cuatro metros). b) Puente mono (mínimo ocho metros). c) Puente vara (mínimo diez metros). d) Teleférico (con caída mínima 15 metros). e) Cabaña en un árbol. f) Balsa para toda la Patrulla.

Fuego y Cocina

Básico:

1. Elaborar fuego de Polinesio, Consejo y Reflector.
2. Preparar alguno de estos platos de comida primitiva: a) Pan de cazador. b) Kabob. c) Arroz al bambú. d) Papa o Plátano asado. e) Carne a la piedra. f) Carne a la naranja u otros. g) Prepara una comida en campamento en un horno hecho por ti.

Opcional:

1. Elaborar carbón.
2. Participar a un curso de cocina.
3. Prepara en campamento una comida completa típica de tu región.

4. Preparar en campamento, alguno de los siguientes platos: a) Pabellón con baranda. b) Pasticho. c) Torta. d) Arroz con leche. e) Albóndigas.

Equipo y Herramienta

Básico:

1. Utilizar y mantener el hacha de leñador, poleas, chicoras, cuerdas, mecates, lámparas de gas, kerosén, gasolina o alcohol.
2. Reparar algún equipo de tu Patrulla que este en mal estado.

Opcional:

1. Realizar dos de las siguientes opciones: a) Confeccionar una carpa. b) Confeccionar un morral. c) Confeccionar un toldo. d) Confeccionar un saco de dormir.
2. Organizar una actividad con tu Patrulla para recoger fondos destinados a mejorar el equipo.

Comunicaciones

Básico:

1. Transmitir y recibir quince palabras por minuto en semáforo.
2. Conocer el abecedario y los signos convencionales para transmitir Morse y estar en capacidad de transmitir y recibir 10 palabras por minuto.
3. Construir un aparato de transmisión en Morse.

Opcionales:

1. Conocer y poder comunicarse va través de una de estas opciones: a) Internet. b) Radios de transmisión 11 metros, 2 metros o 40 metros. c) Uso de medios audiovisuales. d) Sistema Braille. e) Sistema de comunicación para sordomudos. f) Escribir, leer y hablar otro idioma. g) Mantener correspondencia escrita constante con un Scout de otro país.

Seguridad

Básico:

1. Organizar y realizar, con apoyo de alguna institución o un sinodal, una exposición sobre el uso indebido de drogas o sobre el SIDA, en tu grupo Scout, colegio o comunidad.
2. Conocer “Los derechos de los niños, niñas y jóvenes” y poder verbalizarlos indicando su alcance.
3. Discutir con tu Patrulla y algún adulto de tu confianza sobre, como actuar en caso de propuestas inadecuadas por parte de otras personas.

Opcionales:

1. Participar en campañas dirigidas por alguna institución pública donde actúe en función de la causa social que según su opinión merezca su esfuerzo y trabajo.
2. Dominar lo básico de alguna técnica de defensa personal.
3. Realizar el programa de Salvamento en la playa.

Espiritualidad

Básico:

1. Practica la Ley y Promesa Scout en tu vida diaria.
2. Planifica y participa en un servicio de dos días, que puede ser en tu colegio, comunidad y local de grupo.

3. Practicar la buena acción.

Opcional:

1. Preparar una discusión de Promesa y Ley con tu Patrulla, puedes invitar a otras personas que puedan aportar a la discusión (Scout o no).

Orientación y Exploración

Básico:

1. Poder orientarse por medios naturales.
2. Interpretar un mapa con curvas de nivel, distancias y signos topográficos.
3. Prepara y realiza junto con otra persona, preferente otro Scout, una excursión con pernocta asesorado por tu jefe de Tropa. Tomando las medidas de seguridad apropiadas que garanticen tu integridad personal. Expón los resultados a tu Patrulla o Tropa..

Opcionales:

1. Practicar alguna de las siguientes actividades: a) Escalada en roca. b) Montañismo. c) Andinismo. d) Submarinismo. e) Canotaje. f) Espeleología. g) Manejo de embarcaciones fluviales y marítimas. h) Deportes de playa (Surf, Windsurf, Body board, Snee board).
2. Realizar uno de los siguientes cursos: a) Ofidiología. b) Ornitología. c) Zoología. d) Botánica. e) Rapel f) Cocina de Campamento.

Primeros Auxilios

Básico:

1. Identificar los diferentes tipos de fracturas y saber que hacer en cada caso.
2. Conocer los diferentes métodos para el traslado de heridos.
3. Saber socorrer a una persona con mordedura de serpiente o animales rabiosos.
4. Saber tratar picaduras de animales ponzoñosos.
5. Conocer las técnicas para atender los casos de asfixia mecánica y saber aplicar respiración boca a boca.
6. Saber como actuar en caso de ataque de epilepsia, ataque al corazón y crisis nerviosa..

Opcionales:

1. Realizar los siguientes cursos dictados por instituciones especializadas:
 - a) Primeros auxilios.
 - b) Rescate y salvamento.

Máxima Insignia - Scout de Bolívar



El joven asume conciencia de su carácter pro activo y asume el compromiso de proyectar sus experiencias e interactúa con su comunidad.

Lleva a la práctica sus conocimientos y cumple un rol específico que ayude en el mejoramiento de su entorno... Un Scout de Bolívar es reflejo de un joven visionario, innovador y capaz de mejorar su comunidad.

Además de cumplir con los requisitos propios del Proyecto de Vida, los cuales son obligatorios, el o la Scout tendrá que escoger dos (2) requisitos de cada una de las pruebas restantes (Desarrollo Personal, Acción Social y Desafío Scout).

También deberá cumplir con los requisitos de las otras estrategias del "Adelanto Progresivo" (Especialidades, Ciclos Institucionales de Programa, Acción Comunitaria, Cursos y Talleres, CVAL y CAC).

El tiempo estimado de la etapa es de 6 meses (sólo para cumplir los requisitos del Proyecto de Vida, los otros requisitos se deben cumplir a lo largo de toda la permanencia en la Tropa.

Proyecto de Vida (Todos los requisitos de esta prueba son de obligatorio cumplimiento)

- 1) Diseñar un proyecto realista, estableciendo las metas y las acciones a realizar para cumplirlo, así como los mecanismos que te permitirán saber si cumpliste los objetivos.
- 2) Desempeñar un papel específico dentro de su comunidad que contribuya al mejoramiento del entorno (Centro de Estudiantes, Sociedad Bolivariana, agrupación religiosa, etc.).
- 3) Fortalecer su espiritualidad a través de la concienciación de los valores de la religión que practica, y tu participación activa en la misma.
- 4) Elaborar tu proyecto de vida a dos años basado en tus intereses, habilidades y aspiraciones.

Desarrollo Personal (Escoger dos (2) requisitos de esta prueba)

- 1) Elaborar una cartelera exponiendo en ella la importancia de la riqueza de la cultura popular de tu región, producto de sus vivencias personales y sus investigaciones de campo.
- 2) Realizar demostración del oficio que practiques, elaborando algún elemento útil para tu casa, escuela, grupo Scout, etc. Enseñar alguna técnica a alguien (soldadura, carpintería, electricidad, ebanistería, floristería, bordado, costura, tejido, macramé, electrónica, peluquería, plomería, etc.).
- 3) Planificar y participar en alguna actividad artística tal como: Pintura, escultura, teatro u otra de tu escogencia.
- 4) Escribir un artículo sobre un tema de tu interés y logra su publicación o divulgación en algún medio de comunicación local (Periódico, Revista, radio, televisión, folleto, etc.).
- 5) Diseñar y realizar una visita guiada para tu Patrulla o grupo de amigos a un sitio de interés para ellos.
- 6) Invitar a tu Patrulla a una exhibición o a practicar el deporte de tu preferencia.

Desafío Scout (Escoger dos (2) requisitos de esta prueba)

- 1) Programar y participar con tu Patrulla en un campamento Scout que tenga una de las siguientes

características:

- a) Que tenga una duración de tres días con una caminata.
 - b) Que tenga una duración de tres días con una excursión.
 - c) Que tenga como duración cuatro días y dos exploraciones.
 - d) Programar y participar con tu Patrulla una exploración a un sitio de interés.
- 2) Organizar una feria o festival en un campamento Scout, o en tu iglesia o en tu escuela.
 - 3) Programar y ejecutar una actividad en la cual recaudes fondos para tu Patrulla.
 - 4) Realizar con otra persona una excursión de 48 horas, donde quede demostrada tus capacidades físicas e intelectuales.

Acción Social (Escoger dos (2) requisitos de esta prueba)

- 1) Investigar las necesidades de tu comunidad y elabora un plan de acción que ayuden a resolver alguna de ellas, preséntalo y ejecútalo junto a tu Patrulla y/o grupo de vecinos de tu comunidad.
- 2) Elaborar un proyecto ecológico que puedas realizar con tu Patrulla y/o grupo de vecinos y llévalo a cabo.
- 3) Investigar sobre los principales organismos que velan por el cumplimiento de las leyes en tu Municipio o Parroquia: Alcaldía, Policías Municipales, Transito Terrestre, Consejo Municipal u otros. De acuerdo a los resultados de tu investigación diseña una actividad orientada a mejorar el cumplimiento de una Ley en específico y ejecútalo junto a tu Patrulla y/o grupo de vecinos.
- 4) Intervenir en algún proyecto de largo alcance que implique trabajo desde el comienzo de la etapa, tal como las Misiones, proyectos UNICEF, campañas de vacunación, campañas de prevención, etc.
- 5) Investigar sobre los modelos políticos presentes en su comunidad, sus basamentos filosóficos y sus mecanismos de acción local.
- 6) Participar en eventos o actividades de Juventudes promovidos por otras instituciones.

Aplicación del Esquema de Especialidades

- **El sistema de Especialidades es un complemento del programa de jóvenes y forma parte del Método:** las Especialidades deben aplicarse dentro de las actividades del programa y de acuerdo con las orientaciones de los elementos del Método Scout, en especial de la adhesión a la Ley y a la Promesa, del aprendizaje a través de la acción.
- **La elección de la Especialidad es un acto voluntario:** la Especialidad no debe presentarse como un paso obligatorio, sino como un desafío lanzado a la libre decisión del niño o joven. En otras palabras, la elección de una especialidad es un desafío nacido del libre interés por adquirir conocimientos y habilidades prácticas.
- **El desarrollo de una Especialidad es una acción personal:** La Especialidad debe tener en cuenta las condiciones particulares de cada persona y debe ir unida a su progresión. Debe ser personal, es decir, elegida, realizada y evaluada individualmente.
- **La aplicación debe ser continua:** Se desarrolla en un tiempo predeterminado y al ritmo que el propio niño o joven se propone, con lo cual se pretende estimular la constancia en el trabajo y evitar que la motivación sea sólo por la obtención de una insignia más. Los requisitos deberán cumplirse de manera práctica, a través de demostraciones, charlas, talleres o cualquier otra forma que demuestre las habilidades y destrezas del Scout, nunca se deberá exigir un informe para cumplir con el requisito.

Las expresiones escritas deberán reservarse sólo para aquellas especialidades que así lo requieran.

Ejemplo: Periodismo, Historiador, Escritor, u otras por el estilo.

- **Sólo serán válidas para la Máxima Insignia, las Especialidades que el aspirante haya culminado en su nivel Oro:** Si el niño, niña o joven ha cubierto requisitos de otras Especialidades en niveles inferiores a Oro, no tendrán validez para la Máxima Insignia de su Unidad (Lobo Saltarín, Scout de Bolívar y/o Rover Ciudadano), y al pasar a la siguiente unidad, de querer continuar con esa especialidad deberá cumplir con los requisitos que le faltan para cumplir con el nivel bronce de la siguiente unidad.
- **Las acciones previstas en los requisitos para obtener una Especialidad deben tener un grado de flexibilidad:** El nivel de aprendizaje que se espera lograr por parte del individuo no es modificable, sin embargo las acciones previstas pueden adaptarse a diferencias geográficas, climáticas, culturales y económicas y al ritmo personal de cada joven. Esto queda supeditado al buen criterio del dirigente y del Sinodal.
- **Las especialidades estarán agrupadas por áreas de conocimiento:** y la insignia que identifica a cada Especialidad será la misma según el área donde esté clasificada. Si el aspirante a la insignia decide cumplir los requisitos de dos especialidades clasificadas en la misma área, ejemplo (Béisbol y Karate) ubicadas ambas en el área de Cultura Física, se colocará una sola insignia en el nivel de la más avanzada (bronce, Plata, Oro).

Si el o la joven obtiene más de una especialidad en una misma área, podrá utilizar solo una insignia de dicha área, en el nivel de la especialidad mas alta. Por ejemplo: el joven X obtiene la especialidad de Excursionista en Bronce, continua trabajando y con el tiempo demuestra suficiencia en los requisitos de la misma especialidad en Plata (el Jefe de la Unidad mediante ceremonia descrita en el Manual de Ceremonias, sustituye la insignia de Bronce por la de Plata). Luego este mismo joven demuestra suficiencia en los requisitos de Oro (el Jefe de la Unidad mediante ceremonia descrita en el Manual de Ceremonias, sustituye la insignia de Plata por la de Oro). Luego de un tiempo el joven X se decide por la especialidad de Acampador (que junto a la de Excursionista pertenece al área de Vida al Aire Libre) y la obtiene en Bronce, a el joven no se le coloca una nueva insignia en Bronce, permanece con una sola en Oro, así el joven tiene dos especialidades, una en Bronce Acampador, y otra en Oro Excursionista.

- **Las insignias:** Son de forma cuadrada bordada sobre tela del mismo color de la camisa. Se usa en la manga izquierda de la camisa, centrada en el borde inferior. Miden dos (2) centímetros por lado. Recuerda que son 8 áreas de Especialidades, y que se requieren 2 Especialidades completas (Oro) para la Máxima Insignia.
- **En caso de no existir los requisitos escritos de la Especialidad seleccionada por el o la joven,** el dirigente deberá prepararla apoyándose con algún especialista en la materia y someterlo a la consideración de la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes para luego ponerla a disposición de los jóvenes de la Asociación.
- **En caso que el dirigente no esté en capacidad con los conocimientos sobre la Especialidad,** el dirigente deberá buscar al especialista en la materia para que le haga seguimiento y acompañe en el logro de los requisitos.

En caso de que el dirigente no conozca a algún especialista esta tarea de la búsqueda quedará a cargo del interesado o de su representante.

- **El Sinodal de una especialidad debe ser una persona experta en la materia:** El sinodal debe dominar tanto los conocimientos teóricos como prácticos del tema, ya sea por su profesión u oficio, tener capacidad para motivar, acompañar, asesorar y estimular el trabajo del o la joven, poseer tiempo para atender adecuadamente al interesado, ser capaz de mantener informados a los dirigentes sobre el trabajo realizado y contar con la motivación e integridad moral para trabajar con el o la joven.

El sinodal puede ser un papá o una mamá, alguno de sus hermanos, un familiar, un apoderado, un profesor, un dirigente, algún pionero, e incluso un Scout o Rover, que ya posea la especialidad en cuestión y reúna las condiciones requeridas.

Es importante el buen criterio del dirigente y del sinodal en la orientación y en el trabajo de las acciones previstas por parte del joven.

- **Búsqueda del Sinodal:** Esta tarea la realiza el o la interesada con el apoyo del dirigente, quien debe verificar que la persona propuesta como sinodal cumpla con el requisito de dominio en la materia, capacidad para orientar al interesado y posea integridad moral.

Es importante recordar que los jóvenes (Scouts y/o Rovers) que posean una especialidad pueden a su vez ser sinodales de los otros que hayan elegido la misma especialidad que ellos ya han aprobado, entregando de esta manera una responsabilidad y una posibilidad de proyección con respecto a su especialidad.

- **Reunión del Dirigente con el Sinodal:** En esta reunión, se explica al Sinodal el funcionamiento del sistema de especialidades y los criterios que lo orientan, si es que no los conoce, así como el sentido que éstas tienen dentro del Propósito del Movimiento. También conversan aspectos generales del o la joven que ha escogido la especialidad. Finalmente se acuerdan las reuniones para mantener un intercambio de información permanente en relación con el proceso educativo que vive el joven.

- **Reunión del interesado con el Sinodal:** En esta entrevista, se planifican las fechas y acciones contempladas para el trabajo de la especialidad, que debe durar entre 3 y 6 meses, con el objeto de estimular un buen trabajo y desarrollar la constancia en el joven.

- **Realización de las acciones previstas:** Durante el desarrollo de las acciones previstas, se mantiene un intercambio de información permanente entre él o la joven, el Sinodal y el Dirigente respecto del proceso del muchacho, ya sea en el avance del logro de los requisitos, en la actitud con la que enfrenta el trabajo como también en la relación interpersonal desarrollada.
- **Entrega de la insignia:** Cuando un o una joven cumple con los requisitos correspondiente a una especialidad, se le hará imposición (mediante ceremonia descrita en el Manual de Ceremonias) de la insignia correspondiente al nivel y área de dicha especialidad.
- **Cada nivel de la especialidad deberá incluir un certificado:** El cual será entregado junto con la insignia por el dirigente.
- **El Sistema de Especialidades se ha desarrollando bajo la premisa de “continuidad”,** donde en el caso de la Manada, el niño o la niña deberá alcanzar por lo menos 2 especialidades completas (nivel Oro) como requisito dentro del Adelanto Progresivo para alcanzar el Lobo Saltarín; esto le valdrá el Nivel Bronce de estas mismas especialidades en Tropa, y así mismo en el caso de la Tropa al Clan. No significando esto que el o la joven no puedan desarrollar otras especialidades distintas en su nueva unidad.

El joven podrá tener más de 2 especialidades si es su interés; pero sólo se tomarán 2 en las que tenga todos los niveles, como requisito cumplido para su Máxima Insignia.

Actividades de Acción Comunitaria

Se sustituye a partir de este momento (Mayo de 2006) la LIS como único requisito imprescindible para la Máxima insignia en las tres unidades (Manada, Tropa y Clan) por ACTIVIDADES DE ACCIÓN COMUNITARIA significativas para nuestros niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

En este sentido los Jóvenes deberán haber participado durante su vida en la unidad en Actividades de Acción Comunitaria hasta lograr un mínimo de los créditos dentro de las siguientes actividades y escala:

Clasificación de las Actividades de Acción Comunitaria

- **CONVENIOS:** Acuerdos institucionales, de carácter distrital, regional o nacional, que permitan un desarrollo a los jóvenes, tales como LIS, Derecho a la Identidad, LIS de Preventores y otros (por cada 6 meses de participación se considerara 4 créditos).
- **EVENTOS DE LOS CICLOS INSTITUCIONALES ESPECÍFICOS PARA ACCIÓN COMUNITARIA:** Cuyo propósito sea un trabajo en conjunto con la comunidad, entre los que hacemos mención de 50.000 hrs. de solidaridad, día de las aguas, acción rover, toma rover, encuentros juveniles, etc. (por cada actividad se considerará 2 crédito).
- **EVENTOS DE LOS CICLOS INSTITUCIONALES:** Cuando existan “servicios” inmersos en los ACANTONAMIENTOS Nacionales o Regionales, RALLY’s, JUEGOS AMPLIOS, CADIPAS, CAREPAS, JAMBOREE, MOOT u otras actividades de los ciclos (por cada actividad se considerara 1 crédito).
- **ACTIVIDADES CURRICULARES:** Se consideran aquellas en la que nuestros jóvenes desempeñen cargos significativos en entes organizados como asociaciones de vecinos, centros de estudiantes, delegados de curso, preparadores académicos, agrupaciones juveniles con visión de acción comunitaria, entre otras. (por cada 6 meses de participación se considerara 3 créditos).
- **GENERALES:** Aquellos desarrollados por iniciativa propia o requerimiento de alguna comunidad, que tenga un plan de trabajo en conjunto, con cualquier nivel de la estructura (unidad, grupo, distrito, región o nivel nacional) y/o unidad operativa (manada, patrulla, rover). Por cada actividad se considerara 1 crédito si es de unidad, grupo, distrito o nacional y 2 créditos si es de patrulla o un equipo de clan en particular.

El número de créditos requeridos para la máxima insignia será:

- Para Lobatos 4 créditos
- Para Scouts 6 créditos
- Para Rovers 8 créditos

Como requerimiento (aval) se solicitara solamente la **Planilla de Acción Comunitaria** (haz clic aquí para bajarla), si lo considera el postulante puede anexar un certificado o carta, emitida por el ente organizador que deberá acompañar a la planilla de Máximas Insignias.