



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
Construir un Mundo Mejor

Organización Mundial del Movimiento Scout  
Asociación de Scouts de Venezuela  
Centro de Servicio Scout Nacional



---

## *Adelanto Progresivo para Tropa*

Dirección Nacional  
Programa de Jóvenes



Enero 2008

## INDICE GENERAL

<b>INDICE GENERAL</b> .....	<b>2</b>
<b>ADELANTO PROGRESIVO DE LA TROPA</b> .....	<b>3</b>
ADELANTO BÁSICO CARACTERÍSTICAS Y APLICACIÓN EN LA TROPA.....	4
<i>Adelanto Básico, etapas descritas a continuación:</i> .....	4
PRIMERA ETAPA AVENTURERO .....	5
SEGUNDA ETAPA EXPLORADOR.....	6
TERCERA ETAPA. PIONERO .....	9
ESPECIALIDADES CARACTERÍSTICAS Y APLICACIÓN DEL ESQUEMA EN LA TROPA .....	2
<i>Grupos o Áreas de Interés:</i> .....	2
<i>Aplicación:</i> .....	4
<i>Consideraciones</i> .....	5
ACCIÓN COMUNITARIA.....	6
<i>Clasificación de las Actividades de Acción Comunitaria</i> .....	6
ACTIVIDADES PRE-PROGRAMADAS CARACTERÍSTICAS Y APLICACIÓN EN LA TROPA .....	7
<i>Ciclos Institucionales de Programa</i> .....	7
<i>Concursos Nacionales</i> .....	2
<i>Fichas REME</i> .....	2
<i>Cursos</i> .....	3
CONTROL DEL ADELANTO PROGRESIVO .....	3
<b>SCOUT DE BOLÍVAR</b> .....	<b>2</b>
<i>Proyecto de Vida</i> .....	2
<i>Desarrollo Personal</i> .....	2
<i>Desafío Scout</i> .....	3
<i>Acción Social</i> .....	3
ESTRATEGIA DE ADELANTO PROGRESIVO EN TROPA.....	4



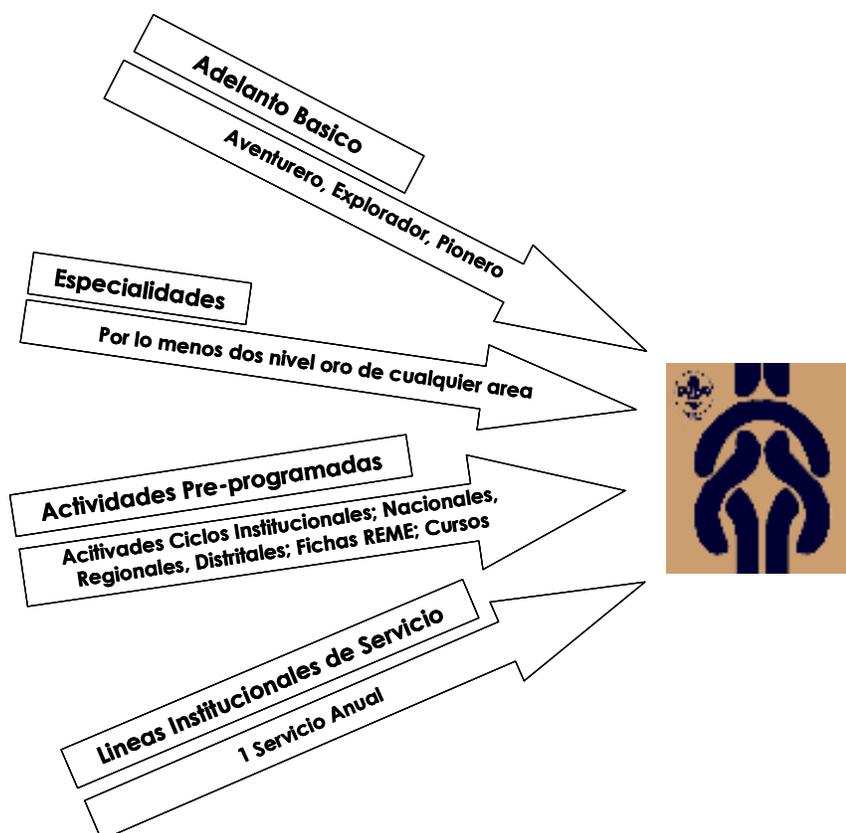
## Adelanto Progresivo de la Tropa

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.



**Adelanto Básico características y aplicación en la Tropa**

---

- El Adelanto Básico es la 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).

**Adelanto Básico, etapas descritas a continuación:**

<b>Inicio mi recorrido</b>	<b>→</b>	<b>Conociendo la aventura</b>
<b>Aprendo a desempeñarme en el campo</b>	<b>→</b>	<b>Explorando la aventura</b>
<b>Conozco la mejor y más segura forma de desempeñarme en el aire libre</b>	<b>→</b>	<b>Viviendo la aventura</b>
<b>Me conozco y conozco los ambientes en los que me muevo y me desenvuelvo eficientemente en ellos</b>	<b>→</b>	<b>Disfrutando la Aventura</b>

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.

### **Primera Etapa Aventurero**



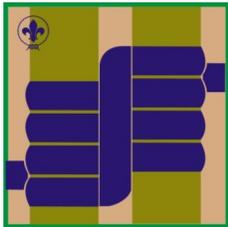
Él (la) joven que ingresa debe adaptarse a la Patrulla, familiarizarse con el lenguaje, conocer la cultura del grupo humano, aceptar voluntariamente la ley y promesa Scout e identificarse con los principios, el lema, la oración, origen e historia del escultismo. El período de tiempo estimado de esta 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).

Todos los requisitos de esta etapa son obligatorios:

- 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.

### Segunda Etapa Explorador

---



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 2 años.

#### NUDOS Y AMARRES

Básico:

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

Opcional:

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

#### FUEGO Y COCINA

Básico:

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

Opcionales:

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



## EQUIPO Y HERRAMIENTA

Básico:

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

Opcionales:

- Construir un cajón o talega de Patrulla.
- Saber impermeabilizar un toldo.

## ORIENTACIÓN Y EXPLORACIÓN

Básico:

- Identificar los puntos cardinales, laterales y colaterales de la rosa de los vientos.
- Orientarse utilizando la brújula.
- Leer planos y mapas Geopolíticos.
- Preparar una libreta de campo siguiendo una ruta y preparar el croquis de ruta.
- 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.
- Ubicar el Norte guiándote por las constelaciones (al menos dos).
- Calcular áreas, alturas y distancias utilizando métodos de estimación.

Opcionales:

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

## PRIMEROS AUXILIOS

Básico

- Dotar y mantener un equipo completo de primeros auxilios de Patrulla.
- 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.
- Saber que hacer en caso de: Excoriaciones, heridas, quemaduras y picaduras de insectos.
- Saber hacer los siguientes vendajes y demostrar su uso: mano, pie, rodilla, cabestrillo, cabeza y clavícula.

## **Adelanto Progresivo en la Tropa**

---

- Identificar y realizar diferentes tipos de camillas para el traslado de heridos.

Opcionales:

- Saber prestar asistencia psicológica en caso de emergencias.

### **COMUNICACIONES**

Básico:

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

Opcionales:

- 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).
- Visitar junto con tu Patrulla un medio de comunicación de la comunidad donde vives.
- Crear claves y códigos secretos.

### **SEGURIDAD**

Básico:

- Conocer las normas para prevenir accidentes en el hogar.
- 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.
- Elaborar una lista con los datos personales y teléfonos de emergencias: policías, hospitales, bomberos, G.N., Centros asistenciales, grupos de rescate, etc.
- Saber que hacer en caso de corto circuito, incendios, fugas de gas y desastres naturales frecuentes en tu zona.

Opcional:

- 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:

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

Opcional:

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



## Tercera Etapa. Pionero



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:

- 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

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

### FUEGO Y COCINA

Básico

- Elaborar fuego de Polinesio, Consejo y Reflector.
- Preparar alguno de estos platos de comida primitiva:
- Pan de cazador.
- Kabob.

- Arroz al bambú.
- Papa o Plátano asado
- Carne a la piedra.
- Carne a la naranja u otros.
- Prepara una comida en campamento en un horno hecho por ti.

Opcional

- Elaborar carbón.
- Participar a un curso de cocina.
- Prepara en campamento una comida completa típica de tu región.
- Preparar en campamento, alguno de los siguientes platos:

- Pabellón con baranda.
- Pasticho.
- Torta.
- Arroz con leche.
- Albóndigas.

## **EQUIPO Y HERRAMIENTA**

### Básico

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

### Opcional

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

## **COMUNICACIONES**

### Básico

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

### Opcional

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer y poder comunicarse va través de una de estas opciones:</li><li>• Internet.</li><li>• Radios de transmisión 11 metros, 2 metros o 40 metros.</li><li>• Uso de medios audiovisuales.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Sistema Braille.</li><li>• Sistema de comunicación para sordomudos.</li><li>• Escribir, leer y hablar otro idioma.</li><li>• Mantener correspondencia escrita constante con un Scout de otro País.</li></ul> |
|---|--|

## **SEGURIDAD**

### Básico:

- 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.
- Conocer "Los derechos de los niños, niñas y jóvenes" y poder verbalizarlos indicando su alcance.
- Discutir con tu Patrulla y algún adulto de tu confianza sobre, como actuar en caso de propuestas inadecuadas por parte de otras personas.

### Opcional:

- 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.

## **Adelanto Progresivo en la Tropa**

---

- Dominar lo básico de alguna técnica de defensa personal.
- Realizar el programa de Salvamento en la playa.

### **ESPIRITUALIDAD**

Básico:

- 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:

- 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:

- Poder orientarse por medios naturales.
- Interpretar un mapa con curvas de nivel, distancias y signos topográficos.
- 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.

Opcional:

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Practicar alguna de las siguientes actividades:</li><li>• Escalada en roca.</li><li>• Montañismo.</li><li>• Andinismo.</li><li>• Submarinismo.</li><li>• Canotaje.</li><li>• Espeleología.</li><li>• Manejo de embarcaciones fluviales y marítimas.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Deportes de playa (Surf, Windsurf, Body board, Snee board).</li><li>• Realizar uno de los siguientes cursos:</li><li>• Ofidiología.</li><li>• Ornitología.</li><li>• Zoología.</li><li>• Botánica.</li><li>• Rapel</li><li>• Cocina de Campamento</li></ul> |
|---|---|

### **PRIMEROS AUXILIOS**

Básico:

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar los diferentes tipos de fracturas y saber que hacer en cada caso.</li><li>• Conocer los diferentes métodos para el traslado de heridos.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Saber socorrer a una persona con mordedura de serpiente o animales rabiosos.</li><li>• Saber tratar picaduras de animales ponzoñosos.</li></ul> |
|---|---|

## **Adelanto Progresivo en la Tropa**

- Conocer las técnicas para atender los casos de asfixia mecánica y saber aplicar respiración boca a boca.
- Saber como actuar en caso de ataque de epilepsia, ataque al corazón y crisis nerviosa.

Opcional:

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

## **Especialidades características y aplicación del esquema en la Tropa**

Esta es una estrategia orientada a atender las necesidades individuales de cada Scout.

Tiene un carácter continuo y único que involucra varias áreas del conocimiento, aquellas que el o la Scout desee explorar y especializarse, en este sentido implica que debe establecerse una relación entre las Especialidades que el o la Scout adquirirá en la Manada con las Especialidades en la Tropa y Clan. Bajo el esquema de "continuidad" el Scout deberá alcanzar por lo menos 2 Especialidades completas (Bronce, Plata y Oro) como requisito para optar al Scout de Bolívar. El o la Scout al pasar al Clan tendrá el derecho de continuar con la Especialidad que adquirió en la Tropa; si logró la Especialidad en su mención Oro en la Tropa, esta automáticamente tendrá la equivalencia en Bronce en Clan.

El esquema de Especialidades contempla que sean 100 % prácticas; el scout deberá cumplir una serie de requisitos acordes a las características y a la etapa del desarrollo evolutivo, propios de la Tropa.

El Scout deberá seleccionar de un menú preestablecido las opciones de las Especialidades que los identifiquen y satisfagan sus necesidades e intereses.

Las especialidades están distribuidas en 8 grupos o áreas, dentro de estas áreas se encuentran las especialidades relacionadas, las cuales tienen en cada unidad, tres niveles de complejidad, adaptados a las características, y Marco Simbólico correspondiente: Estos niveles son Bronce, Plata y Oro:

### **Grupos o Áreas de Interés:**

**Arte y Hobbie:** Área de conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con las expresiones artísticas, o actividades pasatiempo favorito.



Cómics	Coleccionista	Diseño
Fotografía	Histrionismo	Humorismo
Pintura	Danzas	Música
Escultura		

## Adelanto Progresivo en la Tropa

**Identidad Nacional:** Área de Conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con las costumbres, símbolos y valores propios de la ciudad, estado y nación y otros temas que identifican la comunidad, región, o país.



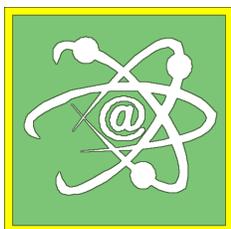
Asociaciones Civiles	Civismo	Defensa Nacional
Guardacostas	Historiador	Indigenista
Folklorista		

**Cultura Física (Deporte):** Área de Conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con las expresiones deportivas o actividades que busquen desarrollar la condición física.



Ajedrez	Andinismo	Atletismo
Ciclismo	Cross Country	Equitación
Básquet	Béisbol	Esgrima
Fisioculturismo	Fútbol	Gimnasia
Defensa Personal *	Karting	Lucha
Karate	Pesas	Softbol
Natación (Clavadista) *	Paintball	Remo y/o Velerismo
Surf y/O Windsurf	Taekwondo	Tenis de Mesa
Tenis	Tiro al Blanco	Actividades Deportivas *

**Ciencia y Tecnología:** Área de Conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con los temas científicos y tecnológicos



Informática Computación *	y	Electrónica *	Matemáticas
Física		Química	Industria Petrolera
Mecánica		Geología	Botánica
Meteorología		Mineralogía	Ornitología

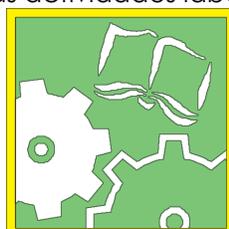


**Servicio:** Área de conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con las actividades de servicio público



Amigo del Mundo	Bombero	Conservacionismo
Guardabosques	Ecología	Guía *
Higienista	Interprete	Paramédico
Radiotelegrafismo	Salvavidas *	Señalista
Rescate y Heli táctica *	Primeros Auxilios	

**Preparación para el Trabajo:** Área de conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con las actividades laborales profesionales que busquen la autorrealización y el desarrollo del país.



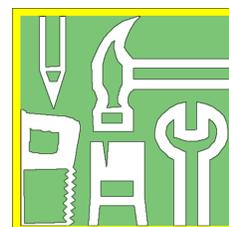
Aeronáutica	Bibliotecología	Industria Textil
Comunicación	Contabilidad	Mercadeo
Periodismo	Producción Animal	Odontología *
Seguridad Industrial	Topografía	Zoología
Economía		

**Vida al Aire Libre:** Área de conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con las actividades propias de la vida al aire libre, aquellas que sólo se realizan bajo el cielo y en contacto con la naturaleza y respetando el medio ambiente.



Acampador	Acecho	Astronomía
Espeleología	Excursionismo y Exploración	Maniobras con Cuerdas
Naturalismo	Ofidiología *	Pionero
Rastreador		

**Habilidades y Destrezas:** Área de conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con las actividades y/u oficios que involucran destrezas manuales, creatividad y que pudieran convertirse en una fuente de ingreso, generalmente estas actividades contemplan en su ejercicio el conocimientos de técnicas.



Agricultura	Albañil	Alfarería
Apicultura	Bisutería	Carpintería *
Cerámica	Cestería	Electricista
Encuadernación	Fruticultura	Fundición

Estilista y estética (Peluquería, Manicura, Maquillaje)	Herrería y Hojalatería	Tarjetería
Horticultura	Impresión	Jardinería
Mecánica Automotriz	Modelaje	Piñatería
Plomería	Recreación	Sastrería o Modista
Talabartería	Cocina *	

**Bronce:** Es el nivel inicial, corresponde a los conocimientos generales del tema.

**Plata:** Es el nivel intermedio, corresponde a los conocimientos específicos del tema.

**Oro:** Es el nivel más avanzado y corresponde a los conocimientos profundos (Experto) del tema, son electivos.

**Aplicación:**

- 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 o la Scout. Corresponde a la opción que manifiesta el o la Scout en un momento determinado, respondiendo a posibles motivaciones producto de una necesidad determinada, de una actividad realizada, de un libro leído, de una película o reportaje visto en la televisión o de lo que él observa en su entorno. 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 Scout 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 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 joven, nunca se deberá exigir un informe para cumplir con el requisito. Las expresiones escritas deberán reservarse solo para aquellas especialidades que así lo requieran. Ejemplo: Periodismo, Historiador, Escritor
- Sólo serán válidas para la máxima insignia, las especialidades que el o la Scout haya culminado en su nivel oro. Si el o la Scout ha cubierto requisitos de otras especialidades en niveles inferiores a Oro, no tendrán validez para su Scout Ciudadano.
- 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 o la Scout 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 Consejo de Clan y del monitor.

- Las especialidades tal como se ha anunciado estarán agrupadas por áreas de conocimiento, y la insignia que identifica a cada especialidad será la misma según el área donde este clasificada. Si el joven 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)
- Las insignias se colocarán en el uniforme Scout, sobre el borde de la manga izquierda del uniforme (manga corta) y por arriba del boton en caso de uniforme manga larga.
- La insignia es bordada en tela, de forma cuadrado, con borde marrón para bronce, gris para plata y amarillo para oro, con un diseño que representa al área de conocimiento.
- El o la Scout podrá usar hasta 5 especialidades, siempre de áreas distintas, según el nivel alcanzado. Recuerda que son sólo 8 áreas de especialidades, y que sólo se requieren 2 especialidades completas (Oro) para el Scout ciudadano.

## Consideraciones

- En caso de no existir los requisitos escritos de la especialidad seleccionada por el o la Scout, el dirigente o él o ella misma deberá prepararla apoyándose con algún especialista en la materia y someterlo a la consideración de la Dirección de Programa de Jóvenes para luego ponerla a disposición de los jóvenes de la Asociación.
- En caso que el Jefe de Clan no esté en capacidad con los conocimientos sobre la especialidad, el Jefe de Clan 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, el consejo de clan 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 Scout, poseer tiempo para atender adecuadamente al Scout, ser capaz de mantener informados a la Asamblea de Clan y a los dirigentes sobre el trabajo realizado y contar con la motivación e integridad moral para trabajar con el o la Scout. El sinodal puede ser un papá o una mamá, alguno de sus hermanos, un familiar, un apoderado, un profesor, un dirigente, algún pionero o caminante, e incluso un Scout que ya posea la especialidad en cuestión y reúna las condiciones requeridas. Es importante el buen criterio del responsable de Unidad 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 joven, con el apoyo de la Asamblea de Clan o el dirigente, quien debe verificar que la persona propuesta como sinodal cumpla con el requisito de dominio en la materia, capacidad para orientar al joven y posea integridad moral. Es importante recordar que los o las jóvenes que posean una especialidad pueden a su vez ser monitores 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 Jefe de Clan y/o Asamblea de Clan 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 Scout 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 o la joven.

## Adelanto Progresivo en la Tropa

- **Reunión del o la Scout 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 o la Scout.
- **Realización de las acciones previstas:** Durante el desarrollo de las acciones previstas, se mantiene un intercambio de información permanente entre él o la Scout, el Sinodal y el Jefe de Clan o la Asamblea de Clan respecto del proceso del o la Scout, 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:** según el ceremonial scout vigente.
- Cada nivel de la especialidad deberá incluir un certificado entregado junto con la insignia por el Jefe de Clan.

El Plan de Especialidades se ha desarrollando bajo la premisa de "continuidad", donde en el caso de la Tropa, el o la Scout deberá alcanzar por lo menos 2 especialidades completas (nivel Oro) como requisito dentro del Adelanto Progresivo para alcanzar el Scout de Bolívar. El o la Scout podrán tener más de 2 especialidades si es su interés, solo se tomaran 2 y que tenga todos los niveles.

## Acción Comunitaria

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 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).
- **Ciclos institucionales de programa** (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).
- **Ciclos institucionales de programa:** 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 (anexa), si lo considera el postulante anexar un certificado o carta, emitida por el ente organizador que deberá acompañar a la planilla de Máximas Insignias.

## **Actividades Pre-Programadas Características y Aplicación en la Tropa**

Esta estrategia Educativa atiende las necesidades e inquietudes colectivas dentro del aspecto y quehacer scout, la misma se divide en tres áreas:

- Ciclos Institucionales de Programa.
- Fichas REME.
- Cursos.
- Concursos nacionales

### **Ciclos Institucionales de Programa**

- Busca el intercambio con las comunidades
- Participación mayoritaria de las Tropas; de los o las Scouts.
- Son actividades programadas por dirigentes que hayan cumplido con su especialización en Tropa, de todos los niveles de la estructura de la ASV, en este sentido:
  - Los objetivos generales de las actividades están planteados por el nivel nacional.
  - Los objetivos educativos son propuestos por el nivel nacional con la observación de que los dirigentes con mayor contacto con el o la Scout ajusten lo más adecuado.
  - Los objetivos específicos de la actividad son responsabilidad del nivel de la estructura de la ASV encargado de la actividad, tomando en cuenta los parámetros establecidos por el nivel nacional, tales como: "Lema Institucional del Año", y otros parámetros.
  - Los objetivos utilitarios para los o las Scouts son responsabilidad de los dirigentes expertos del nivel de la estructura de la ASV responsable de la actividad y responderán a las habilidades, conocimientos y destrezas requeridos para realizar la actividad específica.
  - Los Ciclos Institucionales de Programa están diseñados para ofrecer la oportunidad a los o las Scouts de participar en actividades durante un período de cuatro años.
- Jota Joti (Nacional)
- CADIPAS (Distritales)
- CAREPAS (Regionales)
- Juegos Amplios Distrital
- Juego Amplio Regional
- CANAPAS (Nacionales)
- Foro de Jóvenes.

- Día de las Aguas.
- 50.000 Horas de Solidaridad por Venezuela.

### Concursos Nacionales

#### Concurso de Vida al Aire Libre



Estimular a las distintas unidades scout del país a incrementar la frecuencia de actividades al aire libre.

Ofrecer líneas de los contenidos que deben tener las actividades al aire libre de manera de incrementar la calidad de los programas que ahí reciben las y los jóvenes.

#### Concurso de Acción comunitaria



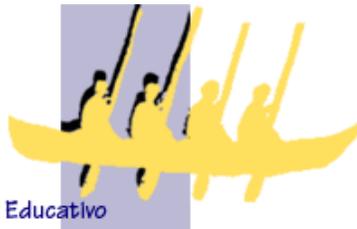
Estimular a las distintas unidades scout del país a incrementar la frecuencia de actividades de acción comunitaria.

Ofrecer líneas de los contenidos que deben tener las actividades de acción comunitaria de manera de incrementar la calidad de los servicios que ahí se prestan.

Sirviendo a los demás se alcanza la felicidad, se exige preparación en el servicio a prestar, se siente amor por el prójimo y se cumplen los principios socialistas de nuestra nación. Por lo tanto, todos los objetivos educativos del desarrollo evolutivo del joven son aplicables en las actividades de acción comunitaria.

### Fichas REME

**REME**  
Red de Elaboración de Material Educativo



Las Fichas REME ofrecen una oportunidad de realizar actividades que brinden experiencias de vida destinadas al logro de Objetivos Educativos. Estas actividades no atienden conocimientos o habilidades propios de la vida de campamento, o que estén expuestas en el Adelanto Básico, pero sí lo hace atendiendo habilidades y

aptitudes que contribuyan al logro de los Objetivos Educativos.

- La aplicación de estas actividades dependerá de los dirigentes de Tropa
- Las fichas REME se adquieren en el Nivel Nacional
- Están diseñadas por expertos y han sido probadas.



## Cursos

El o la Scout deberá asistir a cursos programados por la Asociación de Scouts de Venezuela denominados *Cursos Punta de Flecha* o por otras instituciones, validadas por la ASV.

Los Cursos Punta de Flecha serán coordinados por el nivel región con una frecuencia entre Marzo y Septiembre de cada año.

### Clasificación y descripción:



**Curso punta de flecha en bronce:** caracterizado por la dinámica de la unidad busca proporcionar las mismas técnicas scouts en las y los jóvenes de tropa.



**Curso punta de flecha en plata:** basado en las técnicas de liderazgo eficiente, proporcionará a las y los scouts habilidades y destrezas para un desenvolvimiento efectivo en todos sus ámbitos de desarrollo.



**Curso punta de flecha en oro:** permite un acercamiento con la comunidad, permitiendo una participación real conjuntamente con esta, con el propósito de contribuir a un mundo mejor.

Los temas están orientados hacia la atención de necesidades e intereses de los o las Scouts, estos pueden ser:

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Primeros Auxilios</li><li>• Orientación estelar</li><li>• Informática</li><li>• Inglés</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Cocina</li><li>• Fotografía</li><li>• Costura</li><li>• Cualquier otro que sea del interés del joven</li></ul> |
|--|--|

## Control del Adelanto Progresivo

El control del Adelanto Progresivo estará en manos de todos; tanto del o la Scout, como de los dirigentes de la Tropa y del Grupo.

Todo Scout deberá contar con su libreta de adelanto progresivo "Mi Aventura", la cual deberá contar con el seguimiento y supervisión de su Jefe de tropa.

El o la Scout deben trabajar en 4 aspectos para alcanzar el Scout de Bolívar:

- Adelanto Básico
- Esquema de Especialidades.
- Líneas Institucionales.
- Actividades Pre Programadas

## 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 de propios del Proyecto de Vida, los cuales son obligatorios y donde tu tendrás que escogerá dos (2) requisitos de cada una de las pruebas restantes (Desarrollo personal, acción social, desafío Scout), también debes cumplir con los requisitos de las otra 3 estrategias: Por lo menos "2" Especialidades, una L.I.S., Y las actividades Pre Programadas (Actividades de los ciclos Institucionales, 2 Cursos R.E.M.E) 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

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

### Desarrollo Personal

- 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.
- Realizar demostración del oficio que practiques, elaborando algún elemento útil para tu casa, escuela, grupo Scout, etc. Enseñarle alguna técnica a alguien. (soldadura, carpintería, electricidad, ebanistería, floristería, bordado, costura, tejido, macramé, electrónica, peluquería, plomería, etc.)
- Planificar y participar en alguna actividad artística tal como: Pintura, escultura, teatro u otra de tu escogencia.
- 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.).
- Diseñar y realizar una visita guiada para tu Patrulla o grupo de amigos a un sitio de interés para ellos.
- Invitar a tu Patrulla a una exhibición o a practicar el deporte de tu preferencia.



---

## Desafío Scout

Programar y participar con tu Patrulla en un campamento Scout que tenga una de las siguientes características:

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

## Acción Social

- 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.
- Elaborar un proyecto ecológico que puedas realizar con tu Patrulla y/o grupo de vecinos y llévalo a cabo.
- 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.
- Intervenir en algún proyecto de largo alcance que implique trabajo desde el comienzo de la etapa, tal como Programa ACUDE, proyectos UNICEF, Campañas de vacunación, Campañas de prevención, etc.
- Investigar sobre los modelos políticos presentes en su comunidad, sus basamentos filosóficos y sus mecanismos de acción local.
- Participar en eventos o actividades de Juventudes promovidos por otras instituciones.



## ***Estrategia de Adelanto Progressivo en Tropa***

	<b>AVENTURERO</b>	<b>EXPLORADOR</b>	<b>PIONERO</b>	<b>SCOUT DE BOLÍVAR</b>
<b>EDAD</b>	11 años de edad	12 a 14 años de edad	15 años de edad	16 años de edad
<b>DURACIÓN</b>	4 a 8 semanas	2 años	16 meses	6 meses
<b>ADELANTO BÁSICO</b>	Lo indicado	Lo indicado	Lo indicado	Lo indicado
<b>ESPECIALIDADES</b>	N.A.	1 en bronce	1 en plata 1 en bronce	2 especialidades en oro, cada una de un área distinta.
<b>ACCIÓN COMUNITARIA</b>	1 Crédito.	4 créditos en los últimos 6 meses	8 créditos en los últimos 9 meses	12 créditos en los últimos 12 meses
<b>VIDA DE GRUPO</b>	N.A.	6 campamento. 12 excursiones en los últimos 16 meses	3 campamentos 6 excursiones en los últimos 9 meses	4 Campamentos 8 excursiones en los últimos 12 meses
<b>CICLOS INSTITUCIONALES DE PROGRAMA</b>	N.A.	1 actividad en los últimos 12 meses	2 actividades en los últimos 12 meses	3 actividades en los últimos 24 meses, incluyendo la última del CIP CADIPAS / CAREPAS / JAMBOREE
<b>Cursos y Talleres</b>	N.A.	Curso punta de flecha en bronce.	Curso punta de flecha en plata	Curso punta de flecha en oro
<b>NOCHES AL AIRE LIBRE</b>	N.A.	7 noches, en los últimos 6 meses	10 noches al aire libre, en los últimos 9 meses	18 noches al aire libre, en los últimos 12 meses
<b>Concurso de VAL</b>	N.A.	Nivel de bronce en los últimos 6 meses.	Nivel de Plata en los últimos 12 meses.	Nivel de oro en los últimos 12 meses.
<b>Concurso de AC</b>	Buenas acciones	Nivel de bronce en los últimos 6 meses.	Nivel de Plata en los últimos 12 meses.	Nivel de oro en los últimos 12 meses.

## Protección de nuestra marca

---



“La Protección de nuestra marca es tarea de todos”, este logotipo de marca, es la marca institucional del Movimiento Scout. Está compuesto por el emblema Scout Mundial (La Flor de Lis), la palabra “SCOUTS” (nuestro

nombre es nuestra fama), y nuestra visión “Construir un Mundo Mejor” (Nuestra gran idea).

Este logotipo de marca está protegido por tratados internacionales de protección de la propiedad intelectual. Su uso no autorizado es un acto de robo. Cada miembro del Movimiento debe asumir responsabilidad y ayudar a preservar su identidad.

*Para mayor información contactar al:*

### **Centro de Servicio Scout Nacional**

**(Nombre del la Dirección responsable de la publicación)**

Caracas – Venezuela.

Tel.: (+58-212) 551.4646/4664

Fax: (+58-212) 551.4691.

E-mail: (dirección de correo de la dirección responsable de la publicación)

Web: [www.scoutsvenezuela.org.ve](http://www.scoutsvenezuela.org.ve)

Versión Oficial  
(mes y año)