Adelanto Progresivo de la Manada

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:

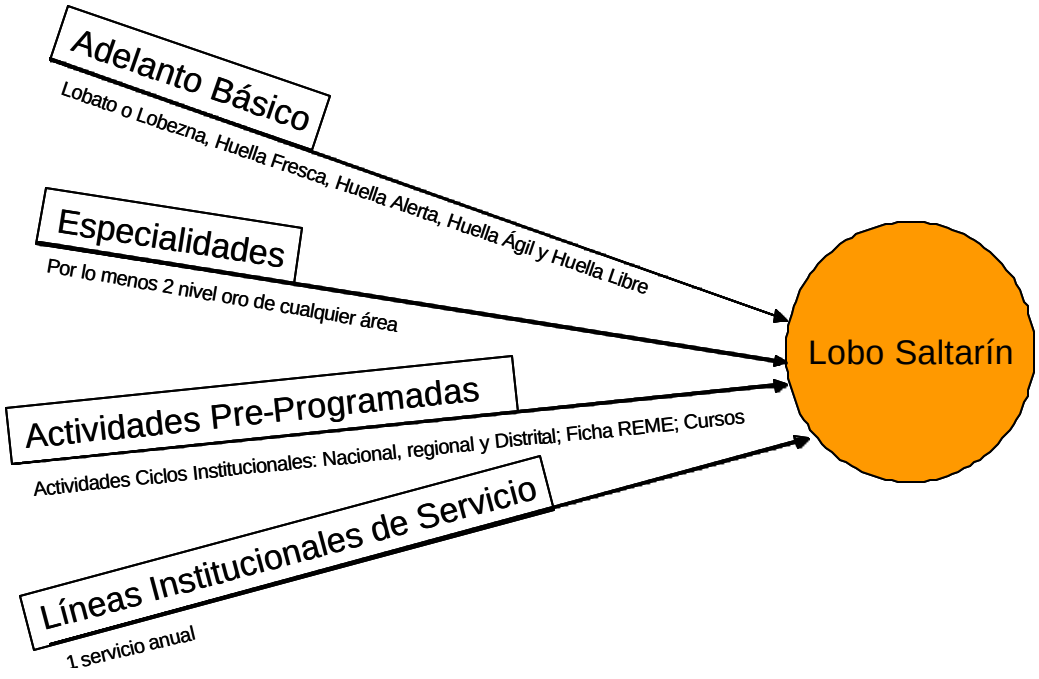
Individual: En este renglón se agrupan una serie de requisitos que buscan satisfacer la necesidad específica de cada niña, niña o joven, de acuerdo a las etapas de su desarrollo evolutivo.

La responsabilidad de llevar adelante estas Estrategias Educativas es de las niñas, niños, las o los dirigentes de Unidad y supervisados por las o 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 la 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 que se realice.

En este sentido, en el caso de Manada, niños y niñas entre los 7 a 11 años (Lobatos y Lobeznas) deberán cumplir una serie de actividades que se derivan de las estrategias del **Adelanto Progresivo**, y así alcanzar su máxima insignia: El **Lobo Saltarín**, la cual es la insignia que lo acredita y lo identifica como el lobato o Lobezna que ha alcanzado completamente su Adelanto Progresivo y por ende ha culminado dentro de su unidad (Manada), las etapas del Proyecto Educativo. Una vez lograda la máxima insignia el Lobato o Lobezna estará preparado o preparada para continuar con su proyecto en la unidad siguiente, la Tropa.



Características y Aplicación del Adelanto Básico en la Manada:

- Es una Estrategia educativa que busca atender las necesidades e inquietudes individuales de cada Lobato o Lobezna. Enmarca en su contenido los fundamentos del que hacer Scout: El lenguaje que utilizamos, la Promesa, La ley, Las técnicas de pionerismo, las señales y símbolos que utilizamos.

- Diseñado para orientar las acciones del Lobato o Lobezna hacia el logro de los Objetivos Educativos.

- Es un **Sistema 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 Lobezna (Manada), Scouts (Tropa) y los Rovers (Clan), **ambientándose según el Marco Simbólico de la Unidad correspondiente.** El Marco Simbólico en la Manda es: '**El Libro de las Tierras Vírgenes" y la ambientación es la fantasía.**
- 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 niño o niña haya sido Lobato o Lobezna anteriormente o no.

- El Adelanto Básico, es en todo momento sólo una de cuatro estrategias para alcanzar el logro de los Objetivos del Proyecto Educativo Venezolano y su aplicación se realiza respetando la aplicación del Método Scout a través del Método Scout en Acción.

- El Adelanto Básico contempla tomar en cuenta la opinión del Lobato y/o Lobezna 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 Lobato y/o Lobezna obtiene una insignia bordada en tela que demuestra que ha alcanzado un grupo de conocimientos y destrezas. (Ver Adelanto Básico específico de cada Unidad).

ADELANTO BASICO
PARA MANADA

Vigente desde Diciembre de 1997

Dirección Nacional de Programa de Jóvenes.

Entre las características más importantes del Adelanto Básico de Manada se resalta lo siguiente:

- Es secuencial y progresivo a lo largo de todas las etapas.
- Es aplicable tanto a niñas como a niños, tomando en cuenta que el Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano, contempla su inclusión dentro del Movimiento Scout.
- Es aplicable a niños/as de diferentes estratos sociales y tanto en zonas rurales como urbanas, ya que la mayoría de las pruebas son de aplicación práctica.
- Contempla que los niños alcancen pruebas tanto para adquirir conocimientos y habilidades, como otras que pueden ser cumplidas simplemente por haber alcanzado la edad cronológica adecuada y la madurez suficiente para la etapa.
- Busca expandir en los niños y niñas el gusto por observar, descubrir y aprender de su entorno, comenzando por lo más cercano.
- El Adelanto Básico de Manada está formado por un total de cinco (5) etapas: Lobato o Lobezna, Huella Fresca, Huella Alerta, Huella Ágil y Huella Libre.
- Las etapas del Adelanto Básico privan unas a otras (primero Cachorro, luego Huella Fresca y así sucesivamente).
- Cada etapa se divide en Pruebas y estos a su vez en requisitos (100 requisitos). Dentro de cada etapa las diferentes pruebas y requisitos no privan unas a otras, pudiendo alterarse el orden del logro de las pruebas dentro de una misma etapa.
- Los Requisitos pueden ser obligatorios y opcionales ya que presenta en su contenido un 20% de pruebas opcionales, donde el niño/a escoge libremente entre ellas y un 80% de pruebas obligatorias o básicas, son aplicadas directamente por el dirigente.
- Cada etapa trabaja las destrezas psicomotoras finas y gruesas.
- Los nombres de las pruebas están relacionados con las características de los personajes descritos en el Libro de las Tierras Vírgenes.
- La duración máxima de una etapa es de un año, lo que es un período de tiempo manejable para el niño/a.
- Es una herramienta flexible en su aplicación, que no pretende unificar características sino moldear y mejorar la diversidad de los individuos.
- Incluye la forma en que deben ser aplicados las pruebas, lo cual facilita mucho su manejo para el adulto y permite la uniformidad en cuanto al logro de objetivos entre las diferentes Manadas del País.

Todos los miembros de la Manada con una asistencia regular a las actividades, deben llegar a ser Lobo Saltarín.

Etapa 1. Cachorro y/o Cachorra

Etapa de vinculación del niño/a a la unidad.
Ubicación cronológica ideal: 7 años – 7 años y 2 meses.
Duración: 1 mes y medio, 2 meses máximo.
Culmina con la promesa y entrega de la insignia Cabeza de Lobo.
Llega el/la Cachorro/a a la Manada. Esta cría de lobos descubre a sus hermanos/as y los muchos caminos que tiene la selva del Seonee por recorrer, para aprender y llegar a ser un/una Lobezna o Lobato.

Nombre y Domicilio:

a) Sabe escribir y leer correctamente su nombre completo, domicilio y numero telefónico (sí tiene alguno).
b) Sabe cómo ubicar a un familiar en caso de emergencia (teléfono, dirección, etc.).

Lema y Saludo:

a) Dice el lema y sabe su significado.
b) Realiza el saludo, sabe su significado y lo practica.

Oración:

- Recita de memoria la Oración de la Manada y entiende su significado.

Ley:

- Verbaliza la Ley de la Manada. Dice lo que hará para cumplirla.

Máximas:

- Verbaliza las Máximas de la Manada. Dice lo que hará para cumplirla.

Historia de Mowgli:

- Conoce él capitulo "Los Hermanos de Mowgli" del Libro de Las Tierras Vírgenes y reconoce los principales personajes con sus características resaltantes.

Mis Dirigentes:

- Conoce el nombre de sus dirigentes, su caracterización y sabe cómo localizarlos.

Uniforme:

- Porta el Uniforme Scout según lo establece el reglamento, y conoce las insignias de la Manada.

Tótem:

- Elabora su cinta de Tótem con su nombre, del color de su seisena, para colocarla en el mismo, al momento de su Promesa.

Promesa:

- Verbaliza la Promesa de la Manada y conoce su significado.

Gran Aullido:

- Sabe hacer el Gran Aullido y conoce su significado.

Etapa 2 – Huella Fresca

Ubicación cronológica ideal: 7 años y 2 meses a 8 años.
Duración: 10 meses.
Culmina con la entrega de la insignia Huella Fresca.
Primera Huella del/a Lobezna o Lobato. En su recorrido lo/la caracteriza un rastro o una huella llena de frescura, ingenuidad. Comienza a dar sus pasos lentos y cuidadosos por la selva del Seonee y a obtener los conocimientos y experiencias que ésta le ofrece.

Raksha y Yo:

a) Elabora un álbum donde describe con dibujos (usando lápiz, creyón, tempera, etc.) los cambios por los cuales ha pasado su cuerpo desde que nació hasta el momento.
b) Demuestra a través de la práctica que conoce las reglas de higiene: cepillarse los dientes, lavarse las manos antes de comer, bañarse diariamente, cambiarse de ropa interior.

Mang y los sentidos:

- Participa en por lo menos dos (2) juegos de cada uno de los cinco sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto, distinguiendo correctamente dos de cada uno de estos estímulos.

Mi cubil:

- Llena una ficha con los siguientes datos: Su lugar y fecha de nacimiento, nombre y dirección de sus padres.

Alrededor de mi cubil:

a) Elabora un trabajo manual de los medios de transporte que conoce en: plastilina, materiales de desecho, plegado de papel u otros.
b) Realiza un dibujo, pintura, collage, canción, relato, representación de como divertirse cuidando el medio ambiente en cada una de las siguientes actividades:
    - Reuniones ordinarias.
    - Excursiones.
    - Acantonamientos.

Las Lecciones de Baloo:

a) Representa mediante una dramatización como cumple con la Ley, Máximas, Promesa y la Buena Acción.
b) Elabora una oración a su Dios.
c) Realiza una Buena Acción diaria.

Entrenando con Bagheera:

a) Rodar acostado por una ladera inclinada, un mínimo de 5 mts., en línea recta.
b) Hacer la vuelta de carnero.
c) Participa en juegos de seguidillas tipo "Capitán Ordena" o "Simón dice".
d) Utiliza uno o dos puntos de referencia diversos (por dónde sale el sol, una montaña, una calle o avenida, edificio, casa, urbanización, etc.) para ubicar su casa y local de reunión.

Sugerencias de Kaa:

- Realiza pequeños depósitos en la alcancía de la Manada con el propósito de obtener fondos y autofinanciar parte de los gastos de una actividad propuesta en la unidad.

Creando con Baloo y Bagheera:

a) Pinta un mural (sobre una pared, un lienzo, muro, papel, etc.) sin brochas o pinceles, usando únicamente sus manos y pies.
b) Realiza un trabajo manual de tema libre y de su propia creación, utilizando cualquiera de los siguientes medios de expresión: trabajo con papel y cartulina, modelado en arcilla, papel maché, material de desecho.

Hathi nos cuenta:

a) Participa activamente en por lo menos tres (3) ceremonias de Bandera durante las reuniones ordinarias del grupo.
b) Conoce datos importantes del Escultismo y Lobatismo.
c) Conoce datos importantes de la vida de Baden Powell.

Chil el Mensajero:

a) Sabe y practica 3 canciones que se acompañen con movimientos del cuerpo.
b) Describe una vivencia en secuencia, mediante la elaboración de un cuento, utilizando dibujos, recortes, fotografías.

Trae la noche en sus alas:

- Sabe leer un reloj digital.

Siempre lo Mejor:

a) Ordena su morral y lo utiliza en actividades ordinarias, excursiones, paseos y acantonamientos.
b) Asiste a las actividades de Manada con su equipo de “Siempre lo Mejor”: Lápiz, papel, pañuelo y peine.

Etapa 3 – Huella Alerta:

Ubicación cronológica ideal: 8 - 9 años.
Duración: 12 meses (1 año).
Culmina con la entrega de la insignia Huella Alerta.
Segunda huella del/la Lobezna o Lobato. Ahora su huella es mas fuerte y definida y al dar sus cuidadosos pasos por la Selva del Seonee tiene los ojos y oídos muy bien abiertos, en búsqueda de lo que sucede a su alrededor. Esta al acecho de los conocimientos y experiencias que tanto disfruta con la Manada.

Raksha y Yo:

a) Practica por iniciativa propia las reglas de higiene en acantonamientos, y se preocupa por su apariencia en las actividades de Manada, como estar peinado, llevar su ropa bien acomodada (lavado y planchado), tener las garras limpias.
b) Conoce y practica lo referente a limpieza de alimentos.

Los habitantes de mi cubil:

- Realiza un árbol genealógico y ubica a su familia en él. (Mínimo de 3 generaciones: abuelos, padres y el niño o la niña, incluyendo sus hermanos).

Las lecciones de Baloo:

a) Crea una historieta ejemplificando una manera de cumplir con la Ley y la Promesa.
b) Realiza un dibujo identificando a donde va con su familia a visitar a Dios.
c) Elabora un Calendario, y ubica en él los periodos de clases, actividades con la Manada y vacaciones, y otras fechas importantes como año nuevo, Navidad, fechas patrias, etc.
d) Elabora con materiales diversos un reloj de manecillas y ubica en él la hora en que realiza diversas actividades (dormir, jugar, comer, estudiar, ayudar a sus padres, etc.).

Explorando con Bagheera:

a) Reconoce e identifica en actividades (ordinarias, excursiones y acantonamientos) la flor, ave y árbol Nacional.
b) En excursiones, identifica y describe seis especies entre animales y plantas.
c) Elabora un mapa de su comunidad y ubica en él su casa y su local.
d) Conoce y ubica los establecimientos cercanos a su casa y/o local. (Ejemplo: farmacia, abastos, policía, bomberos, defensa civil, correo, alcaldía, etc.).
e) Sabe que hacer en caso de que se extravíe, cerca de su casa, en excursiones y/o paseos.
f) Realiza lo siguiente (2 de ellas):
    - Salto largo (no menos de 1m.)
    - Equilibrio en tablón (a poca altura del piso y no menos de 5 mts. de largo).
    - Salto en un pie (no menos de 10 mts).
    - Salto de la cuerda (no menos de 3 minutos seguidos).

Hathi nos cuenta:

a) Sabe como izar o arriar una Bandera en un asta o desplegarla en una ventana o balcón.
b) Continúa participando activamente en las ceremonias de Bandera del Grupo Scout.

El pueblo libre del seonee:

- Conoce la historia de su Grupo y Manada.

El lenguaje de la selva:

- Construye un segmento de ciudad a escala con calles, avenidas, señales, etc., y participa en un simulacro de una jornada de tránsito.

Creando con Baloo y Bagheera:

- Elabora un objeto utilitario escogido libremente.

Distinguiendo con Mang:

a) Participa en juegos de los sentidos, distinguiendo correctamente (entre no menos de 4 por tipo) sabores, olores, texturas, sonidos y formas, expresando cuáles son los elementos utilizados y sus propiedades básicas (salado, dulce, frío, rugoso, amargo, caliente, etc.).
b) Describe por medio de uno de los siguientes medios: pintura, collage, representación, canción o relato, las diferencias entre su cuerpo y el de otros.

El Correo de la selva:

a) Expresa verbalmente o gestualmente (mímica, por ejemplo) una vivencia exponiendo los hechos en secuencia.
b) Sabe y practica un mínimo de 3 canciones que se acompañen con movimientos de las manos.

Siempre lo Mejor:

- Incluye dentro de su morral un equipo elemental de costura y demuestra que sabe usarlo cosiendo un botón, reparando una perforación en una tela y/o zurciendo una media.

El tesoro de Nag:

a) Se plantea la meta de comprarse algo, en un periodo de tiempo determinado y ahorra para obtenerlo, con lo que aparta de su mesada, haciendo pequeños encargos, y/o recolectando y luego vendiendo material reciclable.
b) Entiende como una forma de ahorro el cuidado de sus libros, ropa, zapatos, etc., y está en capacidad de donar a alguna institución aquellos que estén en buen estado.

Etapa 4 – Huella Ágil

Ubicación cronológica ideal: 9 – 10 años.
Duración: 12 meses (1 año).
Culmina con la entrega de la insignia Huella Ágil.
Tercera huella del/la Lobezna o Lobato. Recorre la Selva del Seonee más rápido, ya la conoce.
Maneja sus conocimientos, tiene más experiencia y su versatilidad hace que comience a explorar el mundo de las especialidades.

Raksha y Yo:

a) Utiliza durante las actividades las normas del buen hablante y buen oyente.
b) Mantiene un comportamiento adecuado en la mesa y hace uso de las normas de cortesía.
c) Mantiene una postura adecuada al sentarse, caminar y levantar peso.

Las lecciones de Baloo:

a) Ejemplifica formas en que aplica la Ley de la Manada en su vida diaria, a través de uno de los siguientes medios: pintura, collage, representación, canción o relato.
b) Elabora un horario de sus actividades diarias.

Las enseñanzas de Bagheera:

a) Dibuja un mapa de su Estado y ubica su ciudad en él.
b) Demuestra que sabe usar un teléfono público.
c) Hace el rizo plano, el ballestrinque y conoce su utilidad.
d) Realiza una carrera llevando un testigo, sabe saltar la cuerda, el salto del burro, sabe driblar una pelota con los pies o las manos (2 de estas).

Hathi nos cuenta:

a) Conoce y elabora el plato típico nacional y 2 platos típicos de su región.
b) Sabe doblar la Bandera Nacional y la Bandera de su Grupo.
c) Continúa participando en ceremonias de Bandera.
d) Representa un baile o canción tradicional venezolano.

Jugando con Baloo:

- Practica algunos juegos tradicionales venezolanos entre: perinola, yoyo, gurrufío, trompo, metras, carruchas, chapitas, papagayo, la ere, el escondite, cero-contra-por-cero, policía y ladrón, palmaditas, palito mantequillero, el gato y el ratón.

Paseando por la Selva:

a) Usa adecuadamente el transporte público para trasladarse durante paseos, visitas, excursiones, acantonamientos.
b) Representa como actuar en caso de tener que llamar a: la policía, los bomberos, etc.

Hermano gris aconseja:

- Se hace cargo de un animal, planta o colonia de insectos, de su escuela, edificio, casa o comunidad, durante por lo menos un (1) mes, prestándole los cuidados necesarios para que crezcan sanos.

Trabajando como el pueblo diminuto:

- Participa junto a la Manada en un servicio al local del Grupo, para contribuir al mantenimiento y buen uso de los equipos.

Siempre lo Mejor:

a) Incluye en su morral un equipo básico de primeros auxilios, conociendo su uso para atender heridas simples (pequeñas cortadas, raspaduras, quemaduras leves), picaduras y torceduras; y lo lleva a actividades ordinarias, excursiones y acantonamientos.
b) Elabora una lista de teléfonos de emergencia y sabe cuándo y cómo recurrir a los diferentes organismos de socorro.

Economía con Nag:

- Demuestra contra dos facturas sucesivas de luz, teléfono, agua, (de un mes al otro), que ayudó a disminuir los gastos de servicios de su casa y/o local, limitando su uso y explica cómo lo logró.

Etapa 5 – Huella Libre:

Ubicación cronológica ideal: 10 – 10 años y 8 meses.
Duración: 8 meses
Culmina con la entrega de la insignia Huella Libre.
Ultima huella del Lobato/Lobezna. Las huellas se completan, las cuatro patas del/la Lobezna o Lobato están listas, seguras y fuertes para recorrer la Selva del Seonee con más seguridad y libertad (individualidad), es uno de los miembros más grandes de la Unidad. Sus conocimientos, experiencias, la/lo convierten en ejemplo y ayuda de los/las otros/otras Lobeznas o Lobatos de la Manada. Ya está casi finalizando su estadía en la Manada.

Enseñando el lenguaje de la selva:

- Se hace cargo de una/un Lobezna/Lobato menor que él, en un transporte público.

Aplicando lo aprendido con Bagheera:

a) Elabora una brújula marcando en él los cuatro puntos cardinales y lo usa para ubicar su casa, su local, etc.
b) Hace el Vuelta de Escota, el As de Guía y conoce su utilidad.
c) Realiza lo siguiente (2 de estas):
    - è Lanza una pelota pequeña a 7 mts. de distancia y le acierta a un espacio no mayor de 1metro cuadrado.
    - Atrapa una pelota de béisbol a 10 mts. de distancia.
    - Realiza una carrera con obstáculos no menor de 50 mts.
    - Demuestra su plasticidad con elementos tales como cintas, mazos, bolas.
    - Realiza una serie de ejercicios de gimnasia por mínimo 5 minutos.

Costumbres de la Selva:

- Representa de que forma se identifica con su país a través de un baile, tradición, ropas, canciones.

Trabajando como el pueblo diminuto:

a) Participa en un proyecto con la Manada donde plantea como mejorar el ambiente natural de un lugar específico (local de reunión, parque, escuela, etc.) mediante actividades de reforestación, elaboración de carteles y otras.
b) Participa junto a la Manada en un servicio a su comunidad (pintado de paredes, jornadas de la asociación de vecinos, ...)

Siempre lo Mejor:

- Demuestra con la práctica el uso del equipo "Siempre Lo Mejor" y ayuda a los más pequeños a crear uno.

Curando a Wontolla:

• Demuestra que conoce el tratamiento de primeros auxilios para hemorragias nasales, vendaje de muñeca y cabestrillo.

En la noche cuando la luna:

a) Pernocta en carpa en compañía de los Viejos Lobos durante una noche, y sugiere un menú balanceado, ayudando a preparar una de las comidas.
b) Hace una fogata y sabe encenderla, mantenerla y apagarla correctamente.

Características y Aplicación del Esquema de Especialidades en Manada:

- Esta es una estrategia orientada a atender las necesidades individuales de cada Lobato o Lobezna.
- Tiene un carácter continuo y único que involucra varias áreas del conocimiento, aquellas que el Lobato, Lobezna desee explorar y Especializarse, en este sentido implica que debe establecerse una relación entre las Especialidades que el Lobato y/o Lobezna adquirirá en la Manada con las Especialidades en la Tropa y Clan. Bajo el esquema de "continuidad" el Lobato y/o Lobezna deberá alcanzar por lo menos 2 Especialidades completas (Bronce, Plata y Oro) como requisito para optar al Lobo Saltarín. El Lobato al pasar a la Tropa tendrá el derecho de continuar con la Especialidad que adquirió en la Manda; si logró la Especialidad en su mención Oro en la Manada, esta automáticamente tendrá la equivalencia en Bronce en la Tropa. Ejemplo: Un Lobato alcanzó las especialidades de Nadador e Informática en su mención Oro.
- El esquema de Especialidades contempla que sean 100 % prácticas; el Lobato o Lobezna deberá cumplir una serie de requisitos acordes a las características y a la etapa del desarrollo evolutivo, propios de la Manada.
- El joven deberá seleccionar de un menú pre-establecido 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:

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

- **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.

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

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

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

- **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.

- **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.

- **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.

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 Lobato o Lobezna. Corresponde a la opción que manifiesta un Lobato o Lobezna 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 o en su hogar. 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 Lobato o Lobezna 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

- **Serán válidas para el Lobo Saltarín, las Especialidades que el Lobato o Lobezna haya culminado en su nivel oro**. Si el Lobato o Lobezna ha cubierto requisitos de otras Especialidades en niveles inferiores a Oro, no tendrán valides para su máxima insignia y al pasar a la próxima Unidad, de querer continuar con esa Especialidad deberá cumplir con los requisitos que le faltan para cumplir con el nivel bronce en la Tropa.
- **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 Lobato 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 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 loa más avanzada (bronce, Plata, Oro)
- **Las insignias se colocarán en el uniforme Scout, sobre la tapa del bolsillo izquierdo.**
- **La insignia es un Pin metálico cuadrado con las puntas redondeadas** y tiene el diseño que representa al área de conocimiento y tiene un baño de metal correspondiente al nivel (Bronce, Plata y Oro). Se sabrá el nivel de la Especialidad y la unidad en la cual es especialista por el metal del Pin y por la insignia de identificación de la Unidad.
- **El Lobato o la Lobezna podrá colocarse todos los pines, según el nivel alcanzado** de las Especialidades seleccionadas. Recuerda que son 8 áreas de Especialidades, y que se requieren 2 Especialidades completas (Oro) para el Lobo Saltarín.
- **En caso de no existir los requisitos escritos de la Especialidad seleccionada por el Lobato o Lobezna, el dirigente 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 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 lobato o Lobezna, poseer tiempo para atender adecuadamente al lobato y/o Lobezna, ser capaz de mantener informados a los dirigentes sobre el trabajo realizado y contar con la motivación e integridad moral para trabajar con el lobato o Lobezna. El sinodal puede ser un papá o una mamá, alguno de sus hermanos, un familiar, un apoderado, un profesor, un dirigente, algún Rover 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 muchacho 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 joven y posea integridad moral. Es importante recordar que los muchachos 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 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 Lobato o Lobezna 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 Lobato o Lobezna 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 muchacho.
- **Realización de las acciones previstas**: Durante el desarrollo de las acciones previstas, se mantiene un intercambio de información permanente entre el Lobato o la Lobezna, 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**: Esta entrega se realiza en un momento especial,
- Cada nivel de la especialidad deberá incluir un certificado entregado junto con la insignia por el dirigente.

El Plan de Especialidades se ha desarrollando bajo la premisa de “continuidad”, donde en el caso de la Manada, el Lobato y/o Lobezna deberá alcanzar por lo menos 2 Especialidades completas (nivel Oro) como requisito dentro del Adelanto Progresivo para alcanzar el Lobo Saltarín. El joven podrá tener más de 2 Especialidades si es su interés.

Período Transitorio:

El nuevo sistema de Especialidades ya esta en vigencia y para generar una continuidad con el viejo esquema habrá un período transitorio que permita la equivalencia de la vieja Especialidad por la nueva. Hasta mayo 2003

Lista de Especialidades previstas

Nota: Las marcadas con un * son Especialidades disponibles

- **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		

- **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
Físioculturismo	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 y Computación *	**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 ***	

Equivalencia:

- Si el Lobato y/o Lobezna ha alcanzado las 4 Especialidades bajo este esquema, antes de la fecha tope del período transitorio, el requisito para el Lobo saltarín estará cubierto. No será necesario hacer equivalencia.
- Si el Lobato y/o Lobezna sólo ha alcanzado 1, 2 ó 3 Especialidades del esquema anterior antes del la fecha tope del período transitorio se deberá hacer equivalencia de la Especialidad para el nuevo esquema. Esto deberá hacerse de la siguiente manera la Especialidad adquirida con el esquema anterior se ubicará en el nivel Plata del nuevo sistema de Especialidades, y continuar hasta alcanzar el nivel Oro correspondiente.
- Si el Lobato y/o Lobezna que se encuentra para la fecha tope del período transitorio sin haber culminado alguna Especialidad del esquema transitorio se deberá ubicar en el nuevo sistema.

Características y Aplicación de las Líneas Institucionales de Servicio (LIS) en la Manada:

Las LIS son unas Estrategias que ofrecen la oportunidad a las niñas y niños de adquirir habilidades y destrezas particulares sobre un área de conocimiento en especial, al tiempo de brindarle la oportunidad de contribuir, por medio de un servicio estructurado, con la comunidad; Esto implica que se deben efectuar acuerdos institucionales con distintos organismos, instituciones o comunidades privadas o públicas, nacionales, estatales o municipales, donde el Lobato o Lobezna pueda ejercer actividades de aprendizaje, de acuerdo a los Objetivos Específicos del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano, al tiempo de realizar un servicio (acción social).

- **Las Líneas Institucionales de Servicio (LIS) se dividen en:**
  - Logística y apoyo emergente.
  - Comunicaciones.
  - Servicio y acción scout.

- Ecología y desarrollo sustentable de la naturaleza.
- Educación y conciencia ciudadana.

- El Lobato o Lobezna debe participar en por lo menos un curso de capacitación de la labor que desempeñaran, deberán participar en un evento anual con participación de la comunidad.
    - Los Lobatos o Lobeznas realizarán dos (2) horas de trabajo mensual en la LIS.
    - Los cursos serán responsabilidad conjunta de la ASV y la institución, o organismos o comunidad involucradas según el convenio establecido.

Características y Aplicación de las Actividades Pre-Programadas en la Manada:

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.

Ciclos Institucionales de Programa:

- Busca el intercambio con las comunidades
- Participación mayoritaria de las Manadas; de los Lobatos y Lobeznas.
- Son actividades programadas por dirigentes especializados en Manada, 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 lobato y Lobeznas 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 lobatos y Lobeznas 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 lobatos y Lobeznas de participar en actividades durante un período de cuatro años.
    - Manada Sin Fronteras (Nacional)

- Acantonamientos Simultáneos (Nacional)
- Villa Lobos (Regional)
- Rally de Manadas (Regional)
- Juegos de la Amistad (Distrital)
- Lobashow Teatral (Distrital)
- Lobashow Musical (Distrital)
- Expomanadas (Distrital)
- Jota Joti.
- Día de las Aguas.
- 50.000 Horas de Solidaridad por Venezuela.
- Concurso Nacional de Vida al Aire Libre.

Fichas REME

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 si lo hace atendiendo habilidades y aptitudes que contribuyan al logro de los Objetivos Educativos.

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

Cursos:

El lobato o Lobezna deberá asistir a cursos programados por la Asociación de Scouts de Venezuela o por otras instituciones, validadas por la ASV.

- Los temas están orientados hacia la atención de necesidades e intereses de los lobatos y Lobeznas, estos pueden ser:
    - Primeros Auxilios
    - Orientación estelar
    - Informática
    - Inglés
    - Cocina
    - Fotografía
    - Costura
    - Cualquier otro que sea del interés del joven

Control del Adelanto progresivo:

- El control del Adelanto Progresivo estará en manos de todos; tanto del Lobato y Lobezna como de los dirigentes de Unidad y Grupo.
- Todo Lobato y Lobezna deberá contar con su Libreta de Adelanto Progresivo **"Mis huellas**", la cual deberá contar con el seguimiento y supervisión de su dirigente

El Lobato y Lobezna deben trabajar en 4 aspectos para alcanzar el Lobo Saltarín:

- Adelanto Básico
- Esquema de Especialidades.
- Líneas Institucionales.

- Actividades Pre Programadas

Lobo Saltarín

Ubicación cronológica ideal: 10 años y 8 meses – 10 años y 10 meses.
Duración: 1 mes y medio, 2 meses máximo.
Culmina con la entrega de la insignia Lobo Saltarín.
Ya la Lobezna o el Lobato culmina su recorrido, lo/la caracteriza un rastro o una huella llena de frescura, atención, agilidad, libertad. Comienza a dar sus primeros pasos hacia la siguiente Unidad, se despedirá de la Selva del Seonee y saltará hacia los bosques para obtener los conocimientos y experiencias que éstos le ofrecen.
Esta es la máxima insignia en la Manada y amerita que además de cumplir con los requisitos descritos abajo, también el lobato o Lobezna haya cumplido con las actividades de las otras tres estrategias educativas: 2 Especialidades completas, Participación en una LIS y participación de los Ciclos Institucionales, los Cursos Pre Programados y Las Actividades REME.

Reflexiones con KAA:

a) Entiende y expresa lo bueno y malo que tiene su país y propone soluciones a algún problema de su comunidad.
b) Demuestra mediante acciones que es capaz de administrar su dinero en forma adecuada y conoce la importancia de no malgastarlo.

Mirando Hacia los Bosques:

a) Investiga acerca de los valores Scouts y los compara con los de la Manada.
b) Ayuda a un Lobato/Lobezna a pasar pruebas que él/ella domina.

Desvinculación:

Ubicación cronológica ideal: 10 años y 10 meses – 11 años.
Duración: 3 meses máximo.
Culmina con el Paso a Tropa.
Una vez entregada la Insignia de Lobo Saltarín, la Lobezna o Lobato comienza la etapa de desvinculación de la Manada y vinculación con la siguiente unidad (la Tropa de Scouts). Dicha etapa comprende los siguientes requisitos:

b) Participa en por lo menos una actividad con cada una de las Patrullas de la Tropa.
c) Conoce las pruebas de la Etapa de "Aventurero/a" asesorado/a por un miembro de la Tropa.