



LAS ESPECIALIDADES

DEFINICIÓN E INSTRUCTIVO PARA SU DISEÑO

Marzo de 2003

*Dirección Nacional
De Programa de Jóvenes*



LAS ESPECIALIDADES

La Asociación de Scouts de Venezuela, dentro de su Proyecto Educativo, agrupa a los jóvenes por grupos etéreos, lo que, aprovechando las características generales de cada rama, facilita la recepción por parte de los miembros, del Método Scout.

Las ramas de la ASV son:

- Manada: Niñas y niños entre los 7 y los 11 años.
- Tropa: Jóvenes de uno u otro sexo entre 11 y 16 años.
- Clan: Jóvenes de uno u otro sexo entre 16 y 21 años.

Así, cuando vamos a elaborar especialidades, debemos tomar en cuenta la edad y características comunes de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes a los que van dirigidas.

El Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano consta de nueve áreas de desarrollo; seis inherentes al individuo, y tres del entorno que lo rodea.

Las áreas de desarrollo de la personalidad son:

Afectividad, carácter, corporalidad, espiritualidad, creatividad, sociabilidad.

Las áreas de desarrollo del entorno son:

Conciencia ecológica, identidad nacional, preparación para el trabajo.

Afectividad: Preparar al joven para que asuma su papel en la sociedad, con sentido de equidad, respeto al prójimo, valoración de su propio sexo y del complementario y con una conducta pro-activa, con pleno ejercicio de sus derechos y deberes.

Carácter: Actuar en forma libre e independiente de presiones de otros, con base en valores libremente asumidos y socialmente aceptados y aceptables, integrándose a diferentes grupos humanos sin tener conflictos personales o sociales, por los diferentes roles que le toque desempeñar.

Corporalidad: Contribuir a la adquisición y utilización armónica de cocimientos y destrezas sobre su propia corporalidad, que permitan al joven alcanzar la interacción feliz con el ambiente y colectivo, actuando en forma no repetitiva.

Espiritualidad: Desarrollar conductas que sean testimonio de su fe. Donde sus intereses primordiales trasciendan sus necesidades inmediatas, para que estén al servicio del Ser Supremo y beneficien a sus semejantes.

Creatividad: Facilitar la valoración de las destrezas y conocimientos propios y el uso de la

tecnología para la autorrealización y para contribuir al desarrollo personal y del país, en su ambiente individual, laboral.

Sociabilidad: Facilitar las destrezas para desarrollar actividades en y por la sociedad a los diferentes niveles: barrio, ciudad, estado, País, el mundo, con uso apropiado de las normas que le rigen como Venezolano, para contribuir a la paz entre los pueblos.

Las del entorno que lo rodean son:

Conciencia Ecológica: Contribuir al desarrollo de actitudes que le permitan vivir en armonía con el medio ambiente, haciendo uso racional de los recursos que le provee y creando/ manteniendo condiciones para la vida de otros seres.

Identidad Nacional: Integrar al joven a su comunidad local, regional y nacional, a través de su identificación con las costumbres, símbolos y valores propios de la ciudad, estado, nación, demostrando orgullo por su pertenencia a éstos.

Preparación para el Trabajo: Valoración del trabajo como medio para la expresión personal, para su propia trascendencia y para dejar el mundo mejor de cómo lo encontró.

Las especialidades son una estrategia orientada a atender las necesidades individuales de cada niña, niño, adolescente y joven de uno u otro sexo que forma parte de la ASV.

Tiene un carácter continuo y único que involucra varias áreas del conocimiento, aquellas que el Joven desee explorar y especializarse, en este sentido implica que debe establecerse una relación entre las especialidades que la niña, niño, adolescente o joven adquirió en la unidad anterior y entre las distintas etapas del esquema (bronce, plata y oro)

El o la joven deberá alcanzar por lo menos 2 especialidades completas (Bronce, Plata y Oro) como condición para optar a la Máxima Insignia en su Unidad correspondiente.

El esquema de especialidades contempla que sean 100 % prácticas; el o la joven deberá cumplir una serie de requisitos acordes a las características y a la etapa del desarrollo evolutivo, propios de la unidad en la que se desarrolla.

El o la 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:

Los contenidos y requisitos de los distintos niveles del sistema son concéntricos, es decir los niveles mas avanzados contienen en su interior los mas simples; veamos un ejemplo:

(el ejemplo que se menciona a continuación no necesariamente esta relacionado con los contenidos y requisitos precisos de cada especialidad real)

La especialidad de carpintero en Bronce Manada:

- Realiza un cenicero con palitos de helado y pega blanca.

Carpintero Plata Manada:

- Realiza un pizarrón en el cual la lamina central este empotrada en un marco formado por listones cortados en ángulo y pegados en sus esquinas.
- Poder utilizar adecuadamente: escuadras, serruchos, martillos, clavos, pinturas.
- Conoce distintos tipos de pegamentos para madera.

Carpintero Manada Oro:

- Realiza una mesa y una silla que puedas utilizar en tu casa como escritorio para tus trabajos escolares.
- El escritorio debe tener al menos: Una gaveta, una plataforma con una inclinación de 30 grados, un perfil que impida que los lápices caigan.
- Conoce distintos tipos de maderas y su utilidad.

Carpintero Bronce Tropa:

- Realiza un pizarrón en el cual la lamina central este empotrada en un marco formado por listones cortados en ángulo y pegados en sus esquinas.
- Poder utilizar adecuadamente: escuadras, serruchos, martillos, clavos, pinturas.
- Conoce distintos tipos de pegamentos para madera.
- Realiza una mesa y una silla que puedas utilizar en tu casa como escritorio para tus trabajos escolares.
- El escritorio debe tener al menos: Una gaveta, una plataforma con una inclinación de 30 grados, un perfil que impida que los lápices caigan.
- Conoce distintos tipos de maderas y su utilidad.

(Como se observa los requisitos son idénticos a los de Bronce, Plata y Oro en Manada, no debe existir contenidos adicionales pero no debe faltar nada; nótese que en este caso pareciera faltar el cenicero, pero estas habilidades y conocimientos quedan satisfechos si es capaz de realizar el pizarrón que emplea algo de pegamento y conoce los distintos pegamentos para madera)

Este modelo se sigue utilizando con todas las demás hasta llegar a Carpintero Oro Clan, cuyos conocimientos y habilidades deben ser tan avanzadas que permitan al o la joven ganarse la vida con dichos conocimientos de ser necesario o utilizarlos para instruir a otros.

ESQUEMA DE ESPECIALIDADES MANADA

Es un esquema lineal, donde una etapa es más avanzada que la siguiente, con niveles de profundidad realizables por niños y niñas de las edades que mencionamos a continuación:

Nivel Bronce: Dirigido a niños y niñas entre los 7y 8 años, con lenguaje acorde a la edad, pero que pueda resultar atractivo a niños y niñas de 10 años.

Nivel Plata: Dirigido a niños y niñas entre los 8 y 9 años, con lenguaje acorde a la edad, pero que pueda resultar atractivo a niños y niñas de 10 años.

Nivel Oro: Dirigido a niños y niñas entre los 10 y 11 años, con lenguaje acorde a la edad.



Todos los requisitos y opciones necesarias para cumplir los niveles deben estar explicados.

ESQUEMA DE ESPECIALIDADES TROPA

Es un esquema que puede ser acumulativo o lineal (solo en casos muy específicos), con niveles que van de lo sencillo a lo complejo, y de lo general a lo específico. La profundidad de los requisitos también corresponde a las características comunes de muchachas y muchachos según se menciona a continuación:

Etapa Bronce : Dirigida a muchachas y muchachos de 10 y 12 años, con lenguaje acorde a la edad, pero que pueda resultar atractivo a jóvenes de 15 años.

Etapa Plata : Dirigida a muchachas y muchachos de 13 y 14 años, con lenguaje acorde a la edad, pero que pueda resultar atractivo a jóvenes de 15 años.

Etapa Oro: Dirigida a muchachas y muchachos de 15 y 16 años, con lenguaje acorde a la edad.



En las dos primeras etapas, Todos los requisitos y opciones necesarias para cumplir los niveles deben estar explicados. En la tercera etapa, se muestra una amplia gama de opciones y de ser posible, alguna forma en que el joven diseñe algunos de los requisitos opcionales.

ESQUEMA DE ESPECIALIDADES CLAN

Es un esquema interactivo, que puede o no ser lineal, y que puede retroalimentar a otras especialidades. Las etapas responden a las edades mencionadas a continuación:

Etapa Bronce: Dirigida a jóvenes de uno u otro sexo entre 15 y 17 años, con lenguaje acorde a la edad, y que pueda ser atractivo a jóvenes de 20 años.

Etapa Plata: Dirigida a jóvenes de uno u otro sexo entre 18 y 19 años, con lenguaje acorde

a la edad.

Etapa Oro: Dirigida a jóvenes de uno u otro sexo entre 19 y 21 años, con lenguaje acorde a la edad.



En este esquema, a demás de escribir los requisitos, se indica de qué forma puede el o la joven diseñar requisitos adicionales; se puede indicar el objetivo principal, dejando que los secundarios los fije el o la joven.

INSTRUCTIVO PARA EL DISEÑO DE ESPECIALIDADES

Recomendaciones

Se deben tomar en cuenta varios aspectos:

- Las Especialidades deben ser lo más Universales posibles, es decir, que deben poder cumplirse si lo permiten las características propias de ésta, en cualquier Región o Zona de Venezuela.
- Aunque sabemos que algunas especialidades serán más escogidas por jóvenes de un sexo que por los del otro, la mayoría deben manejarse de forma que tanto las receptoras como los receptores puedan trabajar en el área.
- Las Especialidades deben apuntar en lo posible a acciones a ejecutar “*más hechos, menos palabras*”.
- Se debe ser creativo al momento de indicar una acción, evitar en lo posible ser repetitivos.
- Se debe evitar en lo posible la escolarización de las especialidades, es decir requisitos similares a los desarrollados en los estudios formales.
- Dentro de lo posible, las especialidades deben beneficiar a la comunidad del joven, su familia, su escuela, su iglesia.

- Una vez creada una especialidad, debe existir conexión con una especialidad de la rama siguiente, aunque esto no ocurra en dirección contraria. Es decir, por ejemplo, que si creamos la especialidad deportiva de Andinismo, rama Tropa, debe haber una especialidad afín en el Clan, pero no necesariamente en la Manada.
- 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
- 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 joven 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 Unidad y del monitor.

Etapas Bronce:

Son niveles o etapas donde se espera que se manejen conocimientos, habilidades y destrezas a escala general. Con excepción de la rama Clan. No hay elección de opciones dentro del nivel. Las tareas a realizar deben poderse ejecutar en corto tiempo. Es la etapa en la que motivamos a la niña, niño y joven hacia un área.

Etapas Plata:

Son niveles de especialización, donde se ejecutan acciones más complejas, de mayor duración y mayor calidad.

Etapas Oro:

En este nivel, se pretende culminar un ciclo, evaluar los progresos, perfeccionar las acciones.

La lectura de la Proclama, por otra parte es indispensable al momento de elaborar especialidades, ya que allí encontramos el espíritu y razón de ser del Escultismo Venezolano.

LISTADO DE ESPECIALIDADES (NO LIMITATIVO)

VIDA AL AIRE LIBRE

<ul style="list-style-type: none"> • Acampador(a) • Acecho. • Astronomía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Excursionismo. • Exploración. • Geología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ornitología. • Pionero(a) • Rastreador(a)
--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> • Botánica. • Cocina. • Espeleología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Meteorología. • Mineralogía. • Naturalismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Topografía. • Zoología.
---	---	--

SERVICIO PÚBLICO

<ul style="list-style-type: none"> • Amigo(a) del Mundo. • Bombero(a) • Conservacionismo. • Ecología. • Guardabosques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guardacostas. • Guía. • Higienista. • Intérprete. • Paramédico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Radiotelegrafismo. • Salud Pública. • Salvavidas. • Seguridad Industrial. • Señalista.
---	---	--

ARTES

<ul style="list-style-type: none"> • Actuación. • Cómics. • Diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escultura. • Fotografía. • Histrionismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Humorismo. • Música. • Pintura.
--	--	---

DEPORTES

<ul style="list-style-type: none"> • Ajedrez. • Andinismo. • Básquet • Béisbol. • Ciclismo. • Clavadismo. • Cross Country. • Cross. • Equitación. • Esgrima. • Fisicoculturismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fútbol. • Gimnasia. • Jiu jitsu. • Karate. • Karting. • Kung fu • Lucha • Natación. • Paintball. • Pesas • Pista y Campo 	<ul style="list-style-type: none"> • Remo • Softbol. • Surf. • Taekwondo. • Tenis de mesa. • Tenis. • Tiro al Blanco. • Velerismo. • Windsurf.
---	--	---

IDENTIDAD NACIONAL

<ul style="list-style-type: none"> • Asociaciones Civiles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Civismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Defensa Nacional.
---	--	---

HABILIDADES Y DESTREZAS

<ul style="list-style-type: none"> • Agricultura. • Albañil. • Alfarería. • Apicultura. • Bisutería. • Carpintería. • Cerámica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fruticultura. • Fundición. • Habilidoso(a). • Herrería • Hojalatería. • Horticultura. • Impresión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modelista. • Modelo • Peluquería • Piñatería. • Plomería • Recreación. • Sastrería.
--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Cestería • Cuidado de niños. • Economía Doméstica. • Electricista. • Encuadernación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jardinería. • Lavandería. • Manicure. • Maquillaje. • Mecánica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Secretaría. • Talabartería. • Tarjetería • Torneado
--	---	--

CIENCIAS

<ul style="list-style-type: none"> • Computación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas y Física. 	<ul style="list-style-type: none"> • Química y Biología
--	---	--

PREPARACIÓN PROFESIONAL

<ul style="list-style-type: none"> • Aeronáutica. • Astronáutica. • Bibliotecología. • Comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contabilidad. • Electrónica. • Industria Petrolera. • Industria Textil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mecánica. • Mercadeo. • Náutica.
--	--	--



PLANILLA PARA EL DISEÑO DE ESPECIALIDADES

ESPECIALIDAD DISENADA		AREA	
INDIQUE A CUAL O CUALES RAMAS VAN DIRIGIDA ESTA ESPECIALIDAD:			
MANADA:	TROPA:	CLAN:	
INDIQUE QUÉ NOMBRE TOMARÍA LA ESPECIALIDAD EN CADA RAMA			
MANADA:	TROPA:	CLAN:	
NIVEL BRONCE MANADA: (escriba detalladamente al menos 5 acciones que pueda ejecutar un niño o niña de 7 a 8 años)			
NIVEL PLATA MANADA: (escriba detalladamente al menos 5 acciones que pueda ejecutar un niño o niña de 8 a 10 años)			

NIVEL ORO MANADA:

(Escriba al menos 10 acciones que pueda ejecutar un niño o niña de 10 a 11 años). (se debe recordar que en esta etapa los niños y niñas eligen una cantidad de actividades que deseen cumplir)

ETAPA BRONCE TROPA:

(Escriba al menos 5 acciones que pueda ejecutar un o una joven de 11 a 12 años). (se debe recordar que las etapas iniciales son comunes a varias intermedias, por lo tanto deben ser muy generales)

ETAPA PLATA TROPA:

(se deben escribir al menos 8 acciones que pueda ejecutar un o una joven de 13 a 14 años y que sean específicas del tema)

ETAPA ORO TROPA:

(se deben escribir al menos 10 acciones que pueda ejecutar un o una joven de 15 a 16 años, se debe recordar que en esta etapa, se unen varias etapas intermedias comunes, y que el o la joven deben elegir entre las opciones que se plantean las que mejor se adapten a sus características.)

ETAPA BRONCE CLAN:

(se deben escribir el o los objetivos principales que se persiguen en la especialidad, y de ser posible, algunas alternativas de cómo se puede diseñar un proyecto con una duración de 2 a 4 meses, dirigido a jóvenes de uno u otro sexo de 16 a 18 años)

ETAPA PLATA CLAN:

(se deben escribir el o los objetivos principales que se persiguen en la especialidad, y de ser posible, algunas alternativas de cómo se puede diseñar un proyecto con una duración de 4 a 6 meses adicionales, dirigido a jóvenes de uno u otro sexo de 18 a 20 años)

ETAPA ORO CLAN:

(se deben escribir el o los objetivos principales que se persiguen en la especialidad, y de ser posible, algunas alternativas de cómo se puede diseñar un proyecto con una duración de 4 a 6 meses adicionales, dirigido a jóvenes de uno u otro sexo de 20 a 21 años)

Nombre y apellidos del que diseña la especialidad:

Si es Scout, indique cargo y capacitación:

Profesión:

Oficio:

Teléfono / Celular:

e-mail/fax:

Dirección:

Fecha:

Firma: