



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

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



Adelanto Progresivo para Clan

*Dirección Nacional
Programa de Jóvenes*



Enero 2008

INDICE GENERAL

ADELANTO BÁSICO CARACTERÍSTICAS Y APLICACIÓN EN EL CLAN	4
MARCO SIMBÓLICO: EL RÍO DE LA VIDA	4
¿POR QUÉ?.....	4
ESTRUCTURA.....	4
PRIMERA ETAPA: PRECURSOR(A).....	5
Yo Soy.....	5
SEGUNDA ETAPA: EXPEDICIONARIO(A)	6
¿Quién soy?.....	6
TERCERA ETAPA: DESCUBRIDOR(A)	6
¿Dónde estoy?.....	6
CUARTA ETAPA: FUNDADOR(A)	6
¿Hacia dónde voy?.....	6
SERVICIO SOCIAL Y COMUNIDAD	7
VIVENCIA AL AIRE LIBRE (ACTIVIDADES SCOUTS).....	9
DESARROLLO PERSONAL.....	12
ESPECIALIDADES CARACTERÍSTICAS Y APLICACIÓN DEL ESQUEMA EN CLAN	15
Grupos o Áreas de Interés:.....	16
Aplicación:.....	18
Consideraciones.....	19
ACCIÓN COMUNITARIA	20
Clasificación de las Actividades de Acción Comunitaria	20
ACTIVIDADES PRE-PROGRAMADAS CARACTERÍSTICAS Y APLICACIÓN EN EL CLAN.....	21
Ciclos Institucionales de Programa	21
Concursos Nacionales.....	1
Cursos.....	2
CONTROL DEL ADELANTO PROGRESIVO	2
Tú haces la Historia	2
ESTRATEGIA DE ADELANTO PROGRESIVO EN CLAN	1



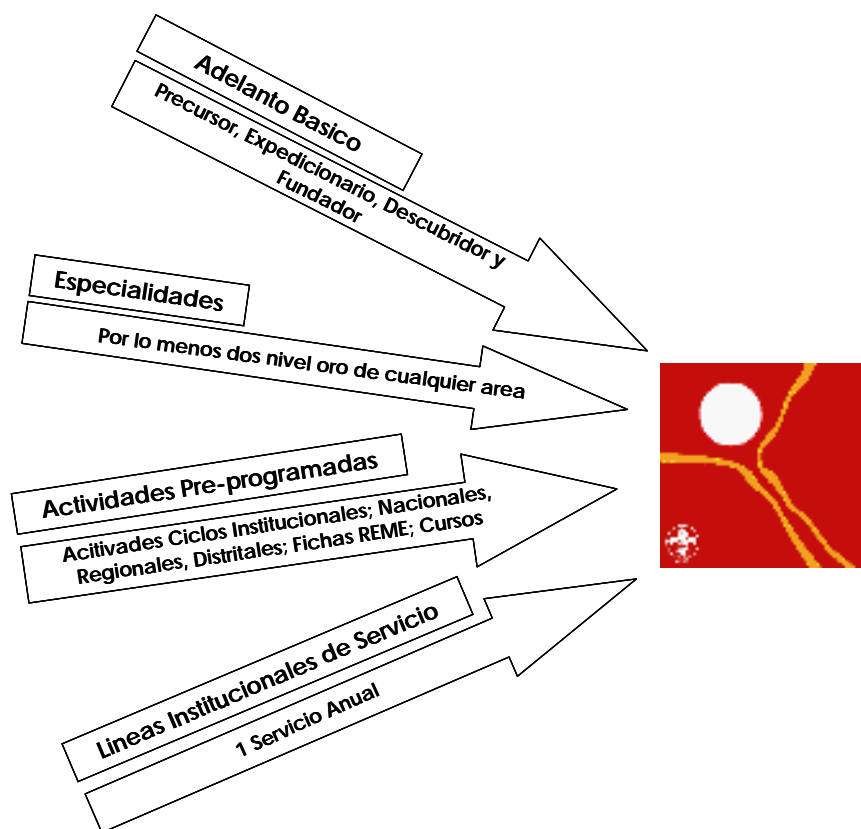
Adelanto Progresivo en el Clan

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 niño, niña o joven, de acuerdo a las etapas de su desarrollo evolutivo. La responsabilidad de llevar adelante estas Estrategias Educativas es de los dirigentes de unidad y supervisados por los Jefes de Grupo.

Colectivas: En estas áreas se atiende principalmente inquietudes de los niños, las niñas, adolescentes y jóvenes 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 Distritales y Regionales de Programa de Jóvenes, según el nivel de la actividad a realizarse.

En este sentido, en el caso del Clan, jóvenes de uno u otro sexo entre los 16 a 21 años (Rovers) deberán cumplir una serie de actividades que se derivan de las estrategias del Adelanto Progresivo, y así alcanzar su máxima insignia: Rover Ciudadano, la cual es la insignia que lo acredita y lo identifica como él o la Rover que ha alcanzado completamente su Adelanto Progresivo y por ende ha culminado dentro de su unidad (Clan), las etapas del Proyecto Educativo. Una vez lograda la insignia "Rover Ciudadano" la o el Rover estará preparado para continuar con su proyecto en la sociedad.



Adelanto Básico características y aplicación en el Clan

- El Adelanto Básico es una de las estrategias educativa que busca atender las necesidades e inquietudes individuales de cada Rover. Enmarca en su contenido los fundamentos del que hacer scout: El lenguaje que utilizamos, la Promesa, La ley, las señales y símbolos que utilizamos.
- Diseñado para orientar las acciones del Rover hacia el logro de los objetivos educativos.
- Es un Plan Único que atiende de forma continua y ascendente a jóvenes de uno u otro sexo desde los 7 años hasta los 21 años y que es aplicado según sea el caso: Manada, Tropa o Clan, adaptándose a las características y necesidades de los lobatos o Lobezna (Manada), Scouts (Tropa) y los Rovers (Clan), ambientándose según el Marco Simbólico de la unidad correspondiente. El Marco Simbólico en el Clan es el "Río de la Vida" en un ambiente de Reto y Servicio.
- Es una herramienta que en su aplicación va de lo simple a lo complejo, de lo particular a lo general en forma coherente y en pequeños pasos sucesivos.
- Tiene contemplado mecanismos de Ingreso al Adelanto Básico en cualquier momento, independientemente de que el o la joven haya sido Scout o Rover anteriormente.
- El Adelanto Básico contempla tomar en cuenta la opinión del Rover 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 Rover obtiene una insignia bordada en tela que demuestra que ha alcanzado un grupo de conocimientos y destrezas. (Ver Adelanto Básico específico del Clan).

MARCO SIMBÓLICO: EL RÍO DE LA VIDA

¿POR QUÉ?

De acuerdo a lo expresado por Baden Powell en "Roverismo Hacia el Éxito" se refiere al "Río de la Vida" como "el símbolo o la ruta que debe seguir un joven a través del tiempo, lo cual implica etapas con escollos que debe superar para convertirse en hombre integral", es decir en un "CIUDADANO".

Al adaptar esta frase a nuestros jóvenes y al Proyecto Educativo Venezolano, y manteniendo el concepto del Ideal Bolivariano manejado en la Tropa.

Las etapas las hemos nombrado de acuerdo al proceso histórico que el hombre tuvo antes de llegar a ser Ciudadano, lo cual es simbolizado por BOLIVAR.

ESTRUCTURA

Este Plan de Adelanto se ha dividido en tres grandes áreas a ser desarrolladas de una manera integral, sin limitaciones y de libre escogencia.



SERVICIO SOCIAL / COMUNIDAD	VIVENCIA AL AIRE LIBRE	DESARROLLO PERSONAL
Religión	Campismo	Corporal
Familia	Pionerismo	Cultural
Comunidad	Especialidades (actividades)	Ocupacional
Escuela	Exploración	Social
Identidad Nacional	Ley y Promesa	Espiritual
	Conservacionismo	Liderazgo

Primera Etapa: Precursor(a)

Yo Soy



La persona que emprende antes que otras una acción o empresa determinada en la vida, y que significará beneficio en un futuro, tanto para ella como para otras personas.

Para el cumplimiento de esta etapa, hemos diferenciado entre los jóvenes que vienen de la Tropa y los/las que no han sido Scouts previamente, lo cual genera requisitos diferentes según el caso. Así, estos serán:

Cuando provienen de la Tropa

El o la Scout que va a pasar al Clan comienza su preparación en la Tropa, efectuando visitas programadas a la Unidad Mayor, en las cuales el/la joven interactúe con el/la Jefe de Clan y con el resto de la unidad, existe la directriz de realizar la introspección en el momento de pasar al Clan, siendo recibido(a) como miembro del Clan con todos sus derechos y deberes, y recibe las insignias que le acreditan como ROVER PRECURSOR(A) al hacer la ceremonia respectiva, e incorporarse al Clan.

Cuando no hayan sido Scouts

Al ingresar a la Unidad Mayor él o la joven se convierte en ROVER, y en un máximo de 4 semanas, se adapta a la unidad y toma la Ley y la Promesa Scout como norma de vida, y aprende la técnica y el lenguaje de la unidad. A continuación efectúa una introspección de sí mismo(a) (máximo 2 semanas adicionales), y luego realiza su Promesa, para convertirse en un o una ROVER PRECURSOR(A), formando parte del Clan.

BÁSICAS	OPCIONALES
Ley y Promesa	Campismo elemental
Introspección (Compromiso Inicial)	Pionerismo elemental
	Exploración elemental
	Conservacionismo elemental

En esta etapa el o la joven tiene que ejecutar los primeros dos (2) renglones (Básicas) y elegir dos (2) de los siguientes cuatro (4) Opcionales.

Segunda Etapa: Expedicionario(a)

¿Quién soy?



Individuo o persona que realiza un viaje o marcha con el objetivo de alcanzar o realizar una empresa que implica riesgos en un punto distante.

El o la ROVER asume su rol y entra a bogar en el Río de la Vida en el cual desarrollará las vivencias del Escultismo (Rema su propia canoa), iniciando su EXPEDICIÓN en busca de la felicidad. Se proyecta hacia la comunidad, planifica su vida tomando en cuenta a su unidad, su familia y su comunidad, y entiende la trascendencia de su vida y de que él o ella es actor fundamental en la misma.

En esta etapa el o la joven debe ejecutar Doce (12) de las actividades sugeridas como básicas y nueve (9) de las actividades sugeridas como opcionales.

Tercera Etapa: Descubridor(a)

¿Dónde estoy?



Dicese de toda persona que indaga y descubre nuevos horizontes ignorados o desconocidos con anterioridad. El o la Rover conduce con pericia su canoa a lo largo del Río de la Vida para DESCUBRIR que con perseverancia conseguirá lo que desee, utilizando las herramientas que posee para procurar su felicidad y la de los que lo rodean, es capaz de ejecutar acciones trascendentes en su búsqueda personal, y de ayudar a sus semejantes en la búsqueda de la felicidad.

En esta etapa el o la joven debe ejecutar nueve (9) de las actividades sugeridas como básicas y seis (6) de las actividades sugeridas como opcionales.

Cuarta Etapa: Fundador(a)

¿Hacia dónde voy?



Se denomina como tal a la persona o individuo que edifica, erige o crea. Él / la que apoya con argumentos y razones eficaces sus valores y acciones en el desarrollo de su vida.

En el cauce del Río de la Vida, e/ o la Rover ha desarrollado técnicas para operar en su canoa, ha aprendido a remar, a pasar obstáculos y a cruzar las pendientes, pero ahora la vida le plantea un reto mayor: el delta, ante él o ella se abren un sinfín de caminos, el río pronto será mar, y él/ella debe escoger la ruta que lo llevará a su destino.



En esta etapa el o la joven deben ejecutar seis (6) de las actividades sugeridas como básicas, nueve (9) de las actividades sugeridas como opcionales y tres (3) actividades de su propia creación (Personales).

SERVICIO SOCIAL Y COMUNIDAD

RELIGIÓN

BÁSICAS	OPCIONALES
Participa en las ceremonias de su religión	Actúa como evangelizador
Participa en actividades o grupos juveniles de su religión.	Conoce dogmas de otras religiones.
Aplica los preceptos de la fe que profesa en su vida personal	Participa en servicios a su religión
Mantiene contacto permanente con su guía espiritual	Planifica y ejecuta actividades de introspección con jóvenes de su religión
Planifica un proyecto de servicio a su religión	Se interesa por las congregaciones religiosas de su religión
Participa en dos (2) campañas humanitarias	Fomenta paseos con niños de su misma religión

FAMILIA

BÁSICAS	OPCIONALES
Asume sus obligaciones en el hogar, por negociación con sus padres.	Participa en convivencias familiares organizadas por jóvenes.
Dirige un proyecto en su hogar (Pintura, reparaciones eléctricas, etc.)	Induce a los miembros de su núcleo familiar a tomar cursos de Autoestima, Relaciones Humanas.
Promueve las actividades de convivencia familiar.	Ayuda a orientar a un familiar o amigo cercano con problemas de conducta.
Mantiene la armonía en su núcleo familiar.	Realiza una actividad con su unidad donde destaquen los valores propios de la familia.
Organiza un paseo con su núcleo familiar.	Organiza una actividad (Fiesta, reunión, etc.) en la cual participa su familia cercana.
Realiza una actividad con su familia donde cada uno elabore un plato diferente.	Induce a los miembros de su familia a que participen en actividades de su Grupo Scout.

COMUNIDAD

BÁSICAS	OPCIONALES
Interviene en alguna actividad de su colectividad (Periódico, cartelera, Junta de Condominio)	Ejecuta un servicio específico para mejorar el aspecto de un sector de su comunidad.
Participa en actividades para mejorar su comunidad.	Defiende el desarrollo sustentable de la naturaleza, arboriza.
Promueve la creación de un centro juvenil dentro de su comunidad.	Defiende las áreas comunes de su comunidad.
Participa en campeonatos desarrollados dentro de su comunidad.	Participa con miembros de su comunidad en una campaña de vacunación.
Induce a los jóvenes de su comunidad a tomar cursos de mejoramiento personal.	Crea una campaña de concienciación en su comunidad para mejorar la calidad de vida.
Planifica con los miembros de su comunidad un servicio para mejorar algún sector de la misma.	Realiza un evento en su comunidad e invita a las autoridades civiles de la parroquia para hacerlas conocer.

ESCUELA O TRABAJO

Básicas	Opcionales
Mejora su rendimiento académico en un punto.	Toma una materia o curso de verano
Aumenta la productividad en su trabajo en un 5 %.	Promueve cursos o convivencias de crecimiento personal.
Sirve de facilitador a un compañero de estudios que tenga dificultades para entender alguna materia que él domine.	Organiza: Foros, Seminarios o charlas sobre temas importantes para su comunidad estudiantil o en el sitio donde trabaja.
Crea un club de estudios.	Promueve y participa en la identificación de la empresa donde trabaja.
Propone una mejora en su sistema de trabajo.	Organiza campeonatos deportivos o culturales en la comunidad estudiantil o en el lugar de trabajo.
Aprende las reglas de seguridad industrial en su trabajo.	Organiza cooperativas para formar una biblioteca o mejora la existente en su lugar de estudio.



IDENTIDAD NACIONAL

BÁSICAS	OPCIONALES
Se integra a la Comunidad Bolivariana de su Liceo o Universidad.	Participa en cursos, seminarios o eventos que refuerzan la venezolanidad.
Realiza investigaciones sobre sus raíces históricas	Se prepara para actuar como guía histórico en su región
Busca información sobre los cambios de los procesos en el país y los representa.	Asume la defensa de sus derechos y obligaciones.
Conoce una zona histórica de su región y verbaliza su significado.	Participa en las elecciones nacionales o regionales ejerciendo su derecho al voto.
Enumera sus deberes y derechos de ciudadano.	Participa en campañas en pro de la Identidad nacional presentando su nombre a la colectividad.
Demuestra el conocimiento sobre las ceremonias a los símbolos patrios.	Elabora y ejecuta con los miembros de su unidad un proyecto de servicio a una comunidad indígena.

VIVENCIA AL AIRE LIBRE (ACTIVIDADES SCOUTS)

CAMPISMO

BÁSICAS	OPCIONALES
Sabe ejecutar las técnicas básicas de Campismo.	Participa en un curso de supervivencia. (Campismo Avanzado).
Participa activamente en un curso de Vivencia al Aire Libre.	Demuestra a su unidad lo aprendido en un curso de campismo.
Toma un curso básico de rescate y salvamento.	Se especializa en un curso de Rescate y Salvamento.
Adquiere las técnicas básicas de Primeros Auxilios.	Demuestra a su unidad lo aprendido en Primeros Auxilios.
Sirve de sinodal de campismo a las unidades intermedias.	Prepara y dicta charlas de Primeros Auxilios a las unidades intermedias.
Sirve de sinodal a las unidades menores en Primeros Auxilios.	Prepara y dicta charlas de Rescate y Salvamento a las unidades intermedias.

PIONERISMO

BÁSICAS	OPCIONALES
Sabe ejecutar limpiamente los nudos: Rizo plano, As de Guía, Margarita y Vuelta de escote.	Actúa como instructor en un campamento de ramas menores en la construcción de una torre de observación (4 m)
Elabora limpiamente todas las construcciones de un campamento.	Elabora una exposición en su grupo con maquetas a escala de un campamento.
Ejecuta perfectamente tres (3) amarres y diez (10) nudos.	Elabora en un campamento una construcción de Pionerismo Francés.
Sabe armar un refugio con elementos naturales y organiza perfectamente su morral.	Toma un curso de cocina primitiva.
Demuestra el uso correcto de las herramientas en un campamento	Elabora en un campamento por lo menos tres (3) comidas sin utensilios convencionales.
Enseña a un joven de su unidad por lo menos diez (10) nudos y tres (3) amarres.	Asume el cargo de intendente de la unidad por lo menos seis (6) meses.

ESPECIALIDADES (ACTIVIDADES)

Básicas	Opcionales
Toma un curso de especialización en el área que más le atraiga.	Demuestra a miembros de su unidad lo aprendido en su especialidad.
Participa activamente en un Seminario de Actividades Rover.	Se especializa en una de las áreas de comunicación.
Toma un curso acerca de nuevas tecnologías.	Toma parte activa en la planificación de un evento regional.
Se reúne con profesionales de distintas áreas para definir su real vocación.	Crea un tipo de comunicación y lo enseña a los miembros de su unidad
Planifica, organiza y ejecuta por lo menos dos actividades de las propuestas como Actividades Rover.	Planifica y ejecuta una actividad del Jamboree del Aire donde participen por lo menos 30 miembros de su grupo.
Demuestra ante su unidad el alcance de las nuevas tecnologías.	Se especializa en la planificación y ejecución de actividades multitudinarias de su rama.



EXPLORACIÓN

BÁSICAS	OPCIONALES
Participa en dos excursiones de su unidad a sitios no explorados.	Visita dos poblaciones desconocidas para él y se vincula con sus habitantes.
Sabe orientarse en un sitio despoblado por medios no convencionales.	Se ofrece como voluntario para ayudar a un miembro de la rama intermedia en actividades de exploración.
Conoce el uso correcto de la Rosa de los Vientos.	Conoce perfectamente por lo menos tres formas de comunicación no convencionales.
Ayuda a diseñar la caminata de un joven de su unidad y lo acompaña en la misma.	Busca sitios adecuados para futuros campamentos de su grupo o unidad.
Diseña y realiza una excursión por una zona inexplorada y la lleva a cabo con su unidad.	Participa activamente en un grupo excursionista de su comunidad.
Toma un curso de montañismo o similar.	Promueve por lo menos dos actividades de exploración con otros Clanes.

LEY Y PROMESA

BÁSICAS	OPCIONALES
Participa en discusiones de Ley y Promesa Scout y expone sus pareceres ante los miembros de su unidad.	Sirve de tutor por lo menos a dos (2) jóvenes que se inicien en la rama.
Participa en las discusiones del libro "Roverismo Hacia el Éxito".	Escoge un libro no Scout o una película sobre crecimiento personal y lo discute en su unidad.
Sirve como sinodal en las unidades menores.	Se prepara adecuadamente para prestar un servicio a su grupo.
Asiste regularmente a las actividades de su grupo.	Participa activamente en un curso de Autoestima.
Asume un cargo dentro del Consejo de su unidad, por un mínimo de un año.	Forma parte del equipo de servicio en un curso de Autoestima.
Interviene en la planificación de las actividades de su unidad.	Respeto y acata las normas de su grupo y de su unidad.

CONSERVACIÓN

BÁSICAS	OPCIONALES
Participa en campañas de arborización en el lugar donde estudia o en el local de reunión.	Toma un curso de prevención de incendios forestales.
Promueve en su unidad la participación en cursos de conservación.	Involucra a la comunidad y a su unidad en un proyecto ecológico creado por él y lo lleva a cabo.
Se responsabiliza en un proyecto para la mejora de un ambiente natural deteriorado.	Prepara y dicta una charla sobre prevención de incendios forestales a las unidades menores.
Identifica los recursos con los cuales cuenta para la mejora del medio ambiente que lo rodea y les saca el mejor provecho posible.	Efectúa un estudio sobre la Flora y Fauna de Venezuela y dicta una charla sobre el tema a su unidad.
Diseña y elabora un mural o un grafiti alegórico al Conservacionismo en su local o comunidad.	Diseña una campaña de reciclaje y la lleva a cabo con su unidad.
Hace un estudio sobre los materiales reciclables del sector que habita.	Elabora un proyecto acerca de cómo preservar nuestras etnias y lo lleva a cabo.

DESARROLLO PERSONAL

DESARROLLO CORPORAL

BÁSICAS	OPCIONALES
Realiza una actividad al aire libre con miembros de su unidad y demuestra como utilizar el tiempo libre eficientemente.	Forma parte de un equipo físico/deportivo de su comunidad.
Promociona un campeonato deportivo donde participen algunos de los miembros de su unidad.	Participa en un curso de: supervivencia, rapell, escalada libre o uno de su elección.
Induce a los miembros de su unidad a mejorar su fortaleza física mediante actividades corporales.	Toma un curso de Rescate y Salvamento.
Planifica y ejecuta como ejercitarse diariamente de una manera eficiente.	Sirve como sinodal por lo menos en dos actividades corporales en las unidades menores.
Participa en dos excursiones de su unidad donde se ponga de manifiesto su fortaleza física.	Se preocupa por el bienestar físico de los miembros de su unidad creando actividades para ello.
Prepara y dicta una charla a los miembros de su unidad de como mantenerse físicamente sano.	Conoce su organismo y lo conserva Armónicamente en buen estado y desarrolla sus posibilidades físicas.



DESARROLLO CULTURAL

BÁSICAS	OPCIONALES
Promueve dos (2) salidas con su unidad a museos, sitios históricos, parques, exposiciones.	Induce a los miembros de su unidad a participar en cursos de artesanía.
Realiza un foro o charla de una actividad cultural.	Promueve una exposición artesanal en su grupo.
Diseña y ejecuta con su unidad una representación teatral donde se destaquen los valores Scouts.	Organiza un concierto en el grupo Scout e invita a las organizaciones juveniles del sector.
Diseña y ejecuta un cine-foro en su grupo.	Organiza una fogata donde se inviten a otras organizaciones juveniles.
Participa activamente en un evento cultural de su comunidad.	Se preocupa por adquirir habilidad en una actividad artesanal.
Participa en por lo menos dos (2) cursos artesanales.	Organiza y participa en una feria artesanal de su grupo.

DESARROLLO OCUPACIONAL

BÁSICAS	OPCIONALES
Practica un oficio que mejore su calidad de vida.	Ayuda a un compañero a conseguir empleo.
Describe el proceso productivo al cual se ha vinculado y demuestra Como le beneficia.	Toma un curso para mejorar su calidad de vida. (Computación, Electrónica, etc.)
Induce a otros jóvenes de su grupo o comunidad que estén desocupados a integrarse a una ocupación.	Elabora metas para superar el puesto que ocupa actualmente en su Trabajo.
Expone las normas de seguridad industrial del lugar donde trabaja y explica porqué existen.	Diseña un proyecto para superar su Producción en el sitio de trabajo o estudio.
Investiga las posibilidades de mejorar su trabajo.	Identifica algunos medios para adquirir habilidades y contacta a quienes las proveen.
Asume la responsabilidad de su propia formación como Ciudadano.	Demuestra sus capacidades Personales para desempeñar cualquier labor en forma responsable.

DESARROLLO SOCIAL

Básicas	Opcionales
Mantiene su documentación personal vigente.	Realiza visitas a instituciones nacionales (Ministerios, Congreso, etc.) y comprende la importancia de los mismos.
Da a conocer su grupo en la comunidad al ofertarse a la hora de una actividad comunal.	Se integra a grupos de bienestar comunitario.
Integra a los miembros del Clan en actividades con sus amigos no Scouts.	Participa activamente en actividades del Distrito.
Conoce y practica las normas de buena conducta.	Participa activamente por un mes en actividades de otro Clan.
Participa en tres noches Rovers o en un evento Nacional de la Rama Mayor.	Se vincula a proyectos para la integración de los países.
Participa en un servicio en los campamentos de unidades intermedias: Jamboree, Carepas, Cadipas, etc.	Mantiene contacto regular con Miembros de la Hermandad Scout mundial mas allá de sus fronteras.

DESARROLLO ESPIRITUAL

Básicas	Opcionales
Induce a los miembros de su grupo Scout a participar en servicios en su iglesia.	Ayuda a sus amigos a superar problemas.
Participa en una charla sobre la mística y el Espíritu Scout.	Realiza un servicio a la comunidad tomando en cuenta la proyección practica y espiritual de los escollos.
Participa en convivencias y encuentros con otros Clanes.	Prepara espiritualmente a un hermano Scout que esté entrando a la rama mayor.
Realiza una actividad de reflexión personal identificando sus fortalezas y debilidades.	Escoge un grupo afin a sus intereses para lograr un mejor crecimiento espiritual.
Demuestra los principios de su fe y el cumplimiento de los mismos.	Participa activamente en un retiro espiritual de su dogma de fe.
Planifica formas de superación personal y se traza metas para cumplirlas.	Participa activamente en por lo menos dos servicios espirituales de otra comunidad.



LIDERAZGO

BÁSICAS	OPCIONALES
Dirige una mesa redonda o un foro donde se trate un tema de interés común.	Organiza un foro con personas especializadas en un tema.
Participa activamente en la programación de las actividades de su unidad.	Propone actividades donde se manifiesta su liderazgo.
Participa en un curso de Toma de Decisiones.	Participa en la programación de actividades de las unidades menores.
Organiza y dirige por lo menos 3 Noches Rover.	Dirige una actividad artística (Teatro, canto, títeres)
Dirige una actividad de comunicación (vídeo, mural, periódico, etc.).	Interviene en la planificación dirección y desarrollo de un servicio a su comunidad o escuela.
Realiza un curso de Planificación y Programación.	Toma un curso de computación o de idiomas.

Todos los miembros del Clan con una secuencia regular a las actividades, (básicas y opcionales) deben llegar a ser Rover Ciudadano.

Especialidades características y aplicación del esquema en Clan

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

Tiene un carácter continuo y único que involucra varias áreas del conocimiento, aquellas que el Rover desee explorar y especializarse, en este sentido implica que debe establecerse una relación entre las especialidades que el Rover adquirió en la Tropa, (si viene de la tropa) bajo el esquema de "continuidad".

El Rover deberá alcanzar por lo menos 2 especialidades completas (Bronce, Plata y Oro) como requisito para optar al Rover Ciudadano.

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

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:

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		

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		

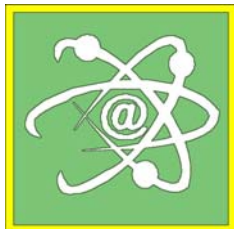
Cultura Fisica (Deporte): Área de Conocimiento que agrupa las especialidades relacionadas con las expresiones deportivas o actividades que busquen desarrollar la condición física.



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 Exploración	y 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 Rover. Corresponde a la opción que manifiesta el o la Rover 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 Rover 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 Rover haya culminado en su nivel oro. Si el o la Rover ha cubierto requisitos de otras especialidades en niveles inferiores a Oro, no tendrán validez para su Rover 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 Rover 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 botón 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 Rover 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 Rover ciudadano.

Consideraciones

- En caso de no existir los requisitos escritos de la especialidad seleccionada por el o la Rover, 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 Rover, poseer tiempo para atender adecuadamente al Rover, 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 Rover. 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 Rover 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 Rover 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.
- **Reunión del o la Rover 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 Rover.
- **Realización de las acciones previstas:** Durante el desarrollo de las acciones previstas, se mantiene un intercambio de información permanente entre él o la Rover, el Sinodal y el Jefe de Clan o la Asamblea de Clan respecto del proceso del o la Rover, 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 desarrollado bajo la premisa de "continuidad", donde en el caso del Clan, el o la Rover deberá alcanzar por lo menos 2 especialidades completas (nivel Oro) como requisito dentro del Adelanto Progresivo para alcanzar el Rover Ciudadano. El o la Rover podrán tener más de 2 especialidades si es su interés, solo se tomarán 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 considerará 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 el Clan

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 los Clanes.
- Son actividades programadas por dirigentes especializados en Clan, 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 de Clan con mayor contacto con el o la Rover y así lo ajusten a 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 Rovers 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.

- o Los ciclos Institucionales de Programa están diseñados para ofrecer la oportunidad a las y los Rovers de participar en actividades durante un periodo de cuatro años:

- Foro Nacional de Jóvenes de Clan (Nacional)
- Moot Nacional (Nacional)
- Encuentro Rover (Regional)
- Toma Rover (Regional)
- Foros de Jóvenes de Clan (Distrital)
- Noche Rover (Distrital)

- Acción Rover (Distrital)
- Encuentros Juveniles (Distrital).
- Ruta Rover
- Jota Joti.
- 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 peregrinaje 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 Clan.

Las fichas REME se adquieren en el Nivel Nacional.

Están diseñadas por expertos y han sido probadas.

Cursos

El o la Rover 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 Rovers, estos pueden ser:

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

Control del Adelanto progresivo

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

Todo Rover deberá contar con su libreta de adelanto progresivo "Mi Reto", la cual deberá contar con el seguimiento y supervisión de su dirigente.

El o la Rover deben trabajar en 4 aspectos para alcanzar el Rover ciudadano:

- Adelanto Básico.
- Esquema de Especialidades.
- Acción Comunitaria.
- Actividades Pre Programadas.

Rover Ciudadano

Tú haces la Historia



“El que está en posesión de los derechos que le permiten tomar parte en la vida de su comunidad de una manera constructiva y útil para sí mismo y la sociedad, bien puede ser llamado CIUDADANO”. Simón Bolívar, expresó:

“Prefiero el título de Ciudadano al de Libertador, porque éste emana de la guerra, aquél emana de las leyes. Cambiadme, Señor, todos mis dictados por el de buen ciudadano” (Discurso ante el Congreso de Colombia, 03/10/1821).

El o la Rover en su canoa se enfrenta a la inmensidad del mar, pasada ya la desembocadura. Simboliza el punto de encuentro entre lo que ha sido y lo que será su vida: es en el momento en el que deja de recibir como Joven y comienza a dar como Persona su mensaje, el que aprendió en el Río de la Vida, y el que llevará por siempre como marco referencial en las acciones de su vida futura, y ejercer como CIUDADANO(A).

En esta etapa el o la joven debe ejecutar nueve (9) actividades de las sugeridas, como opcionales y tres (3) actividades de su propia creación, así como también haber cumplido con los requisitos del Sistema de Especialidades, las L.I.S. y las actividades Pre-Programadas.

Estrategia de Adelanto Progresivo en Clan

	PRECURSOR	EXPEDICIONARIO	DESCUBRIDOR	FUNDADOR	ROVER CIUDADANO
EDAD	16	17 años y 2 meses	18 años y 4 meses	19 años y 6 meses	20 años y 8 meses
DURACIÓN	4 a 6 semanas	14 meses	14 meses	14 meses	6 a 8 meses
ADELANTO BÁSICO	Lo indicado	Lo indicado	Lo indicado	Lo indicado	Lo indicado
ESPECIALIDADES	N.A.	1 en plata 1 en bronce	1 en plata 1 en bronce	1 en oro y 1 en plata	2 en oro
ACCIÓN COMUNITARIA	N.A.	4 créditos	8 créditos	10 créditos	16 créditos
VIDA DE GRUPO	N.A.	1 campamento 1 perigrinajes 1 proyecto de servicio en los últimos 3 meses	1 camapmento 1 excursión 1 proyecto de servicio (continuidad) en los últimos 6 meses	2 campamentos 2 peregrinajes 1 proyecto de servicio (continuidad) en los últimos 9 meses	2 campamentos 3 peregrinajes 1 proyecto de servicio (concluido) en los últimos 12 meses
Cursos y Talleres	N.A.	Bronce	Plata	Oro	Haber obtenido los 3 niveles de los cursos técnicos.
CICLOS INSTITUCIONALES DE PROGRAMA	N.A.	1 actividad en los últimos 12 meses	2 actividades en los últimos 24 meses	3 actividades en los últimos 24 meses	3 actividades en los últimos 24 meses, incluyendo la última del CIP Toma / Encuentro Rover / Moot Nac
NOCHES AL AIRE LIBRE	3 en los últimos 3 meses	7 noches al aire libre, en los últimos 6 meses	10 noches al aire libre, en los últimos 9 meses	12 noches al aire libre, en los últimos 11 meses	15 noches al aire libre, en los últimos 12 meses
Concurso de VAL	N.A.	Nivel de bronce en los últimos 6 meses.	Nivel de Plata en los mítmos 12 meses.	Nivel de oro en los últimos 12 meses.	Haber obtenido los 3 niveles del Concurso de VAL
Concurso de AC	Buenas acciones	Nivel de bronce en los últimos 6 meses.	Nivel de Plata en los mítmos 12 meses.	Nivel de oro en los últimos 12 meses.	Haber obtenido los 3 niveles del Concurso de VAL

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
Dirección Nacional de Programa de Jóvenes
Caracas – Venezuela.
Telf.: (+58-212) 551.4646/4664
Fax: (+58-212) 551.4691.
E-mail: programa@scoutsvenezuela.org.ve
Web: www.scoutsvenezuela.org.ve

Versión Oficial
Enero 2008