



SCOUTS[®]
Venezuela

ADELANTO PROGRESIVO

DEFINICIÓN



Junio de 2021

Dirección Nacional de Programa de Jóvenes

ADELANTO PROGRESIVO



La Asociación de Scouts de Venezuela propone un conjunto de herramientas para facilitar el logro de las competencias educativas del Proyecto Educativo del Escultismo venezolano.

ADELANTO PROGRESIVO

	Acciones individuales	Acciones Colectivas
Adelanto Fundamental: <ul style="list-style-type: none">▪ Valores.▪ Técnicas para el desempeño.▪ Lenguaje y símbolos.▪ Liderazgo.▪ Toma de decisiones.	Adelanto Básico	Actividades Pre – Programadas
Adelanto Complementario	Especialidades	Actividades de Impacto Social

Acciones individuales (Aprender Hacer): En este renglón se agrupan instrumentos que satisfacen inquietudes y necesidades específicas y particulares de cada niña, niño o joven, de acuerdo a las etapas de su desarrollo evolutivo.

La responsabilidad de llevar adelante estas Estrategias Educativas es de las y los jóvenes y de los adultos educadores de Unidad apoyados y supervisados por los Jefes de Grupo.

Acciones Colectivas (con los pares-Aprender a Convivir): En esta área se atienden principalmente inquietudes, necesidades o expectativas de niños, niñas o jóvenes en conjunto (Pequeño Grupo, Unidad, Distrito, etc.) y por grupo de edades.

La responsabilidad de llevar adelante estas Estrategias Educativas es de los adultos educadores de toda la estructura de la Asociación de Scouts de Venezuela, apoyados y supervisados por el Equipo Nacional de Programa de Jóvenes, que esta formado por: La Dirección Nacional de Programa de Jóvenes y las Comisiones Nacionales de Programa de Jóvenes.

Adelanto Fundamental ó Central (Axial-Aprender a Ser): En este renglón se atiende el eje central y fundamental del Adelanto Scout sea por medio de acciones Individuales o con los pares. Entre otras cosas podemos contar en este eje el lenguaje que utilizamos en cada Unidad, la Ley y la Promesa, las técnicas de campismo las señales y símbolos que usamos; es decir, lo que tradicionalmente se reconoce como Trabajo Scout. Toda y todo joven debe cubrir este adelanto como *complemento base* en la educación que requiere para cubrir los indicadores de logro del Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela.



Adelanto Complementario ó Lateral (Coaxial-Aprender a Conocer): Este atiende el carácter electivo y vocacional donde el joven determina qué camino seguir. Entre otras cosas podemos contar las técnicas específicas de unas artes, actividades deportivas, ciencias, hobbies, actividades específicas de campismo, etc.; también podemos tener áreas de conocimiento y destrezas que aunadas con un trabajo organizado sistemático o no contribuyan a la acción con la comunidad. Por ser complementario, su carácter obligatorio queda supeditado a la participación del o de la joven en las actividades que requieran para satisfacer sus necesidades. Este aspecto del Adelanto Progresivo es del tipo opcional y no deben existir limitantes que impidan la participación de los y delas jóvenes en las actividades que se ofrezcan.

ADELANTO BÁSICO

Por ser una Estrategia Educativa de desarrollo individual y correspondiente al eje Axial, comprende actividades sugeridas y adaptadas a la unidad correspondiente para el desarrollo de indicadores de competencias educativas en cada uno de los jóvenes. Los Indicadores de Logro del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano que se desarrollan en el Adelanto Básico son en consecuencia el Factor común a todos los beneficiarios.

El Adelanto Básico es un plan que atiende jóvenes de uno u otro sexo desde los 6 años de edad a los 21 años y que es aplicado en las Manadas entre los seis (6) y hasta cumplir los once (11) años, Tropas entre 11 y hasta cumplir los 16 años, o Clanes entre los 16 y hasta cumplir los veintiún (21) años, adaptándose a las características y necesidades de las niñas, niños, las jóvenes y losjóvenes, ambientándose según el Marco Simbólico de la unidad correspondiente.

El Adelanto Básico es una herramienta que permite a las y los jóvenes transitar un camino que lo lleva de lo simple a lo complejo y de lo particular a lo general, en forma coherente y en pequeños pasos sucesivos.

Está diseñado para que una niña o niño que entra en el Movimiento disfrute de una herramienta que lo atienda en forma particular facilitándole la adquisición de conocimientos y destrezas, básicos para todo Scout promoviendo en ella o él una actitud acorde a los valores expresados en la Promesa y la Ley Scout. Este Plan acompañará al joven sin dislocaciones, en un hilo continuo y ascendente por la Manada, la Tropa y el Clan.

Tomando en cuenta que tendremos, jóvenes que ingresan a distintas edades, en cada Unidad están contemplados mecanismos de ingreso al adelanto, garantizando que un joven que no ha sido Scout y uno que lo hace de la Unidad anterior tengan similares oportunidades de desarrollo.



El Adelanto Básico es, en todo momento una herramienta para facilitar el logro de las competencias educativas del Proyecto Educativo Venezolano; respetando la aplicación del Método Scout a través de la dinámica Método Scout en Acción.

El Adelanto Básico toma en cuenta la opinión de las y los jóvenes y por eso plantea un contenido común que el o la joven debe hacer o conocer y un contenido electivo donde las y los jóvenes eligen de un grupo de opciones. Lo podemos ver de la siguiente manera:

- En la Manada el 80% del Adelanto Básico lo propone la organización, es común, respondiendo al contenido variable; el 20% restante está dentro del contenido electivo o de su propia creación.
- En la Tropa la proporción es 50% y 50%.
- En el Clanes de 20% propuesto común y 80% electivo o creado por el/la joven.

Esto quiere decir que, del total de los indicadores de logro descritos en el Adelanto Básico de la Manada, el 80% de estos indicadores propuestos serán iguales para todos los protagonistas del programa (Lobatos y Lobeznas) y el otro 20% del total de los objetivos que requiere cubrir el niño o la niña para alcanzar su desarrollo máximo en la unidad forma parte de una elección o creación personal, que proviene del propio niño o niña.

Lo propio ocurre para la Tropa, donde del total de los indicadores de logro descritos en el Adelanto Básico existe un 50% propuestos por la organización que son comunes para todas y todos los scouts de la Tropa y el otro 50% de objetivos restantes que requiere para lograr su desarrollo pleno en la unidad serán cubiertos a razón de la elección o creación del o de la joven.

Para el caso del Clan, el 20% del total de los indicadores de logro previstos en el Adelanto Básico de la unidad propuestos son iguales para todos los Rovers y el 80% de los objetivos restantes para lograr su formación educativa en la unidad, parten de una elección o creación personal que proviene del propio o la propia Rover.

En cada etapa del *Adelanto Básico* el o la joven obtiene una insignia que demuestra que alcanzo un grupo de conocimientos y destrezas.

ESPECIALIDADES

Este es un instrumento que atiende las necesidades e inquietudes, individuales en el eje Coaxial o Lateral. Este instrumento se presenta como un esquema único que involucra varias áreas de conocimiento; esto implica que existe relación entre las Especialidades de Manada, Tropa y Clan.



El esquema contempla que las especialidades sean 100% prácticas, y están diseñadas para satisfacer las inquietudes individuales y este acorde a las características de las niñas, niños y jóvenes, permitiendo que elijan de un menú, cuales son las opciones de especialidades que los *identifican y satisfacen sus necesidades e intereses personales*.

La niña o niño que se interesa por un área de conocimiento estando en la Manada y en consecuencia, se prepara y obtiene la o las especialidades que tiene relación con esa área de conocimiento, podrá profundizar las destrezas y conocimientos en el tema continuamente, y de este modo en la Tropa tendrá oportunidades de obtener la o las Especialidades correspondientes y lo mismo ocurrirá en su recorrido en el Clan. En cada unidad se tomarán en cuenta los conocimientos y destrezas obtenidos en la unidad anterior. Así mismo se deben generar los mecanismos para asegurar que las niñas, niños y jóvenes que no provienen de las unidades tengan las mismas oportunidades de crecimiento y desarrollo que aquellos que si vienen con una continuidad entre unidades.

Las especialidades al igual que el *Adelanto Básico* están adaptadas al Desarrollo Evolutivo del Joven, y al Marco Simbólico correspondiente; del mismo modo contribuyen al logro de las competencias educativas descritas en el documento, "Competencias educativas del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano."

Especialidades en la Manada, Tropa y Clan:

Contempla tres etapas con insignias sustitutivas:

- **Nivel inicial** (Bronce): Conocimientos generales del tema.
- **Nivel Intermedio** (Plata): Conocimientos específicos del tema.
- **Nivel Avanzado** (Oro): Conocimientos profundos del tema, son electivas para una misma área.

Estas etapas pueden ser acumulativas o no. Las Lobeznas, Lobatos o Scouts que tengan especialidades de nivel avanzado (oro), obtendrán de forma inmediata la básica (Bronce) correspondiente en la unidad siguiente.

Asimismo, se pueden tener varias opciones intermedias para una misma especialidad, en la cual el joven elige entre varias opciones la o las que mejor se adapten a sus necesidades, características e inquietudes. En la etapa avanzada (Oro) una o más intermedias pueden unirse o no.



Para el desarrollo y Cumplimiento de las Especialidades se requiere del asesoramiento y/o apoyo de un Tutor o Sinodal, especialista en el área a desarrollar por el joven y el cual garantizará de forma efectiva el cumplimiento de los objetivos que se plantea cada área. Por otra parte, esta Estrategia Educativa fortalece las relaciones entre la Institución, las Fuerzas vivas y las Organizaciones de la Comunidad con las cuales se involucran las niñas, los niños, jóvenes y adolescentes, debido a que los Sinodales que pueden tomar parte en la aplicación de esta estrategia van desde Especialistas en el área, Maestros, Profesores, Guías Espirituales, profesionales de carrera, hasta otros jóvenes y Dirigentes Educadores que se relacionen con la habilidad a desarrollar.

Para visualizar mejor como se relacionan las Especialidades en las tres Unidades y que queremos decir con los niveles de profundidad, presentamos un ejemplo, **en ningún caso** se deben tomar las propuestas que se presentan a continuación como definitivas, sino por el contrario como un documento de trabajo:

Especialidad en Actividades Deportivas:

MANADA

Etapa Inicial:

- ◆ Participar en las actividades propias de la Manada al menos por 2 meses.
- ◆ Saltar la cuerda sosteniéndola por ti mismo(a) por lo menos 5 veces seguidas.
- ◆ Correr una distancia de 400 mts. en menos de 4 minutos.
- ◆ Participar en juegos donde se pasen (lanzar y atajar) pelotas.

Etapa Intermedia:

Se puede tomar en distintos deportes específicos de práctica por equipo, individual o de defensa personal, supongamos que lo hace en fútbol.

- ◆ Participar en un equipo de fútbol mínimo por tres meses.
- ◆ Mantener en buen estado los equipos personales de deporte practicado.
- ◆ Mantener en buen estado las instalaciones deportivas.
- ◆ Invitar a tu Manada a una práctica o un partido de tu equipo.

Etapa Avanzada:

- ◆ Practicar el deporte elegido por tres meses adicionales.
- ◆ Conocer y ejecutar los ejercicios de Baden-Powell al menos 5 veces a la semana por un mes.
- ◆ Correr 100 mts. en 17 seg.



De los siguientes requisitos elegir dos:

- ◆ Trotar 10 minutos seguidos al menos 3 veces por semana por espacio de un mes.
- ◆ En una práctica con el arquero de tu equipo acertar no menos de 3 penales de 5 lanzados.
- ◆ En una práctica con un jugador de tu equipo detener al menos 1 penal de 5 lanzados.

TROPA

Etapa Inicial:

- ◆ Participar en las actividades propias de tu Patrulla por lo menos 2 meses
- ◆ Trotar 10 minutos seguidos al menos 3 veces por semana por espacio de un mes.
- ◆ Conocer los Ejercicios de Baden-Powell y practicarlos al menos 5 veces a la semana por espacio de un mes.

Etapa Intermedia:

- ◆ Participar activamente en la especialidad deportiva elegida por lo menos durante 4 meses.
- ◆ Mantener en buen estado los Materiales y equipos personales de tu deporte.
- ◆ Mantener en buen estado las instalaciones.
- ◆ Invitar a tu Patrulla a una practica, exhibición o competencia donde participes.

Etapa Avanzada:

En esta etapa el o la joven podrá optar por la especialidad de Atleta.

- ◆ Obtener dos Intermedias del área de Deportes de acuerdo a tus intereses.
- ◆ Demostrar que has mejorado tus niveles de efectividad en un 25% en los últimos 2 meses, respecto a la etapa anterior.
- ◆ Ejecutar una de las acciones que se te presentan a continuación:
 - a) Trotar 20 minutos seguidos al menos tres veces por semana por espacio de un mes.
 - b) Nadar 2 piscinas al menos 3 veces a la semana por espacio de un mes.
 - c) Manejar bicicleta 20 minutos seguidos al menos tres veces por semana durante un mes.
 - d) Patinar 20 minutos seguidos tres veces por semana durante un mes.



CLAN

Etapa Inicial: Especialidad de Atletas.

- ◆ Crear un proyecto de trabajo que será presentado a la Asamblea de Clan para su estudio y recomendaciones que implique un trabajo no menor de 3 meses.

Etapa Intermedia:

- ◆ Elegir al menos dos especialidades deportivas donde el o la joven deseen desarrollarse,
- ◆ Demostrar su desempeño en las mismas y el conocimiento de las reglas que las regulan.
- ◆ Demostrar que cuida y mantiene en buenas condiciones las instalaciones, equipos y materiales necesarios para la práctica de las disciplinas elegidas.
- ◆ Invitar al Clan y otras unidades del Grupo Scout a una, práctica, demostración, partido o competencia de cada una de las especialidades elegidas en las que tu participes.
- ◆ Conocer y practicar diariamente como norma regular de vida los ejercicios de Baden-Powell.
- ◆ Mantener una rutina semanal constante de Ejercicios Aeróbicos que beneficien las prácticas deportivas elegidas.

Etapa Avanzada:

- ◆ Presentar a la Asamblea de Clan un proyecto de trabajo de no menos de 6 meses adicionales que implique una mejora de las técnicas, conocimientos, destrezas y habilidades necesarias para la práctica de los deportes elegidos.
- ◆ En el caso de que en los deportes elegidos en la etapa anterior no estén presentes deportes de práctica en equipo e individual, el o la joven debe agregar a su lista de prácticas deportivas la que este faltante.
- ◆ Contribuir a que al menos dos jóvenes de las Tropas o Los Clanes se inicien o mejoren sus técnicas en la práctica de algún deporte.
- ◆ Mostrar porcentajes de mejoría con respecto a la Etapa anterior en cada uno de los puntos planteados en la Etapa Inicial, Estos porcentajes serán establecidos con la participación del o la Joven aspirante a la Especialidad, la Asamblea de Clan y el Adulto especialista que asesore o entrene al o la aspirante.



ACTIVIDADES DE IMPACTO SOCIAL

Con el propósito de desarrollar y poner a disposición de los miembros jóvenes, otras alternativas educativas que involucren programas donde exista una participación directa de los jóvenes con la sociedad, de manera que ellos puedan elegir dentro de un esquema amplio de posibilidades; se encuentran a disposición de los protagonistas del Programa Scout una serie de actividades en las cuales interactúan con las organizaciones y sociedades en las que hacen vida en su quehacer cotidiano. Los planes Quinquenales de la Asociación de Scouts de Venezuela contemplan que un alto porcentaje de las actividades sean recomendadas o pedidas por los miembros jóvenes, lo cual se logra al tener un amplio abanico de posibilidades a desarrollar; es decir una gama de actividades de impacto social que resulten significativas para nuestros niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

Las Actividades de Impacto Social es una de las Estrategias Educativas que atiende las necesidades e inquietudes colectivas del eje Lateral o Coaxial. En este sentido las y los Jóvenes deberán haber participado durante su vida en la unidad en Actividades de impacto social, logrando alcanzar un mínimo de créditos dentro de las siguientes actividades y escalas:

Clasificación de las Actividades de Impacto Social

● **Convenios:**

Acuerdos institucionales, de carácter distrital, regional o nacional, que permitan un desarrollo a los jóvenes, tales como las ***Líneas Institucionales de Servicio*** (Derecho a la Identidad, Preventores, MEDIAMIGOS, Peregrinos en Sonrisas, Naturaleza Amiga y otros) (por cada 6 meses de participación se considerarán 4 créditos).

Las ***Líneas Institucionales de Servicio (L.I.S)*** implican acuerdos institucionales que se deben efectuar con distintos organismos, instituciones o comunidades, privados o públicos, nacionales, estatales o municipales. En todo caso estos acuerdos deben contemplar la participación del área de Programa de Jóvenes y Gestión Institucional.

Las Líneas Institucionales de Servicio (L.I.S) son:

- Unificadoras de la labor de la Asociación de Scouts de Venezuela puesto que marcan áreas de servicio en las que la organización pondrá especial interés y atención.
- Herramientas que permiten llegar a acuerdos institucionales.
- Focalizadoras de nuestra acción social.



- Instrumentos que permiten proyectar nuestra imagen dándonos personalidad social ante el colectivo
- Una Estrategia Educativa que permite alcanzar Objetivos Específicos del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano.

Todos los miembros de la Asociación de Scouts de Venezuela pueden tener participación en las **L.I.S** tomando en cuenta sus características y necesidades.

Las **L.I.S** se dividen en áreas de acción:

- Logística y apoyo emergente.
- Comunicaciones.
- Servicio y acción Scout
- Ecología y desarrollo Sustentable de la naturaleza.
- Educación y conciencia ciudadana.

Durante estos convenios, se espera que las y los jóvenes realicen al menos un curso anual que los capacite y/o actualice para la labor que desempeñaran; deberán participar en al menos un evento anual con participación de la comunidad en el caso de las Manadas y uno semestral para las Tropas y Clanes; del mismo modo se espera que las y los participantes realicen al menos dos (2) horas de trabajo mensual en la **L.I.S**; los cursos serán una responsabilidad conjunta de la A.S.V y la Institución, Organismo o Comunidad involucradas según el convenio establecido.

• **Eventos de los Ciclos Institucionales específicos para Acción Comunitaria:**

Cuyo propósito sea un trabajo **en conjunto** con la comunidad, entre los que hacemos mención de 75.000 Hrs de solidaridad, Día Mundial de las aguas, Acción Rover, Toma Rover, encuentros juveniles, Día Mundial Forestal, Día Mundial de la Salud, Día Mundial del Ambiente, Día de Árbol, Día Mundial de las Playas, Día Mundial de la Paz, Día Mundial de la No Violencia, etc. (por cada actividad se considerarán 2 créditos).

• **Eventos de los ciclos institucionales:**

Cuando existan "**Servicios u otras Acciones Comunitarias**" inmersas en los ACANTONAMIENTOS Nacionales, Regionales o Distritales, LOBASHOW, RALLY's, JUEGOS AMPLIOS, FOROS, OLIMPIADAS SCOUTS, CADIPAS, CAREPAS, CANAPAS, JAMBOREE, MOOT, ENCUENTROS JUVENILES u otras actividades de los ciclos (por cada actividad se considerará 1 crédito).



● **Actividades Curriculares:**

Se consideran aquellas en las que nuestros y nuestras 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 considerarán 3 créditos).

● **Generales:**

Aquellas Acciones desarrolladas 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 considerará 1 crédito si es de unidad, grupo, distrito o nacional y 2 créditos si es de patrulla o un equipo de jóvenes en particular).

● **Programas Mundiales:**

Son aquellos que ofrecen la oportunidad de ser parte activa del mejoramiento de su entorno siendo reconocido a nivel internacional. Los mismos son aplicados de acuerdo a principios y objetivos pre-establecidos estructurados que deriven en acciones que permitan el desarrollo de habilidades, destrezas, valores, conocimientos y competencias que complementan la educación del participante. Cada Lobato, Lobeza, Scout o Rover que participe en el programa obtiene 1 crédito y aquellos que se certifiquen en el mismo obtienen 3 créditos.

El número de créditos requeridos para la máxima insignia será:

Para Lobatos y Lobezas 10 créditos

Para Scouts 15 créditos

Para Rovers 20 créditos

Como requerimiento (aval) se solicitará solamente la planilla de Actividades de Impacto Social que deberá acompañar a la planilla de Máximas Insignias.

El total de créditos que debe reunir cada participante es acumulativo y sumatorio sólo para cada unidad.



ACTIVIDADES PRE-PROGRAMADAS

Este es un instrumento que atiende las necesidades e inquietudes colectivas del eje Axial o fundamental del quehacer Scout. En esta Estrategia Educativa podemos contar con:

- Ciclos Institucionales de Programa.
- Fichas R.E.M.E.
- Cursos.

Ciclos Institucionales de Programa: Con estas actividades se pretende la participación mayoritaria de las y los jóvenes, teniendo alto nivel de intercambio con las comunidades, lo cual es uno de los principales propósitos de los CIP, es decir permitir que toda la organización se movilice por cada rincón del país y se proyecte la imagen del escultismo y que todos los miembros, jóvenes y adultos, de la ASV se sientan parte importante de la Hermandad Scout.

Estas actividades son programadas por especialistas en las Ramas correspondientes pertenecientes a distintos niveles de la estructura de la A.S.V.; en estas actividades se manejan cuatro niveles 3 de objetivos 1 Competencias educativas, por una parte, los que tienen que ver con la actividad como tal y por la otra los que tienen que ver con las y los Jóvenes, de modotal que:

- Los Objetivos Generales de la Actividad: Están elaborados por el nivel Nacional e indica el fin último que se desea alcanzar con la actividad, pero está más allá de su alcance inmediato. Es decir, el Objetivo General será alcanzado en un campo específico, a través de una serie de acciones interrelacionadas de las cuales la actividad o evento del Ciclo es solo una parte. Son amplios y su contenido debe apuntar y contribuir con la Misión del Movimiento Scout.
- Los Objetivos Específicos de la Actividad: Son responsabilidad del nivel de la estructura de la A.S.V encargado de la actividad, tomando en cuenta los parámetros establecidos por el nivel Nacional, tales como el lema institucional del año y otros parámetros. El Objetivo Especifico debe contribuir al logro del Objetivo General, encierra el propósito de la actividad y debe contemplar los recursos que aprovechará.
- Los Indicadores de Logro para las y los Jóvenes: Son propuestos por el nivel Nacional elegidos de las Competencias Educativas con la observación de que los adultos y Jóvenes de la comisión nacional de programa de jovenes y los equipos de preparación formados por Adultos, Jóvenes, Mixtos de los niveles más cercanos al contacto con las y los jóvenes son los que deben ajustar de esa propuesta, que es lo más adecuado.



- Los Objetivos Utilitarios para las y los Jóvenes: Son responsabilidad de los adultos scouts expertos y los equipos de preparación formados por Adultos, Jóvenes o Mixtos del nivel de la estructura de la A.S.V. responsables de la actividad y en todo caso responderán a las **habilidades, conocimientos y destrezas** acordes con la actividad específica. Esto quiere decir que en una actividad como el Lobashow, las habilidades de canto, baile o representación serán las que se logren, en el caso de Valor Rover posiblemente sean las de manejo e instalación de equipos eléctricos, agricultura o deportes y en un CADIPAS pesca, técnicas de Campismo y construcción de refugios.

Los Ciclos Institucionales de Programas están diseñados para ofrecer la oportunidad a las jóvenes y los jóvenes de participar en actividades que son evaluadas y revisadas en un período que abarca comúnmente cuatro (4) años, y que están adaptadas a:

- Sus intereses y necesidades.
- Características de la sociedad venezolana y su localidad.
- El nivel de la estructura de la Asociación de Scouts de Venezuela para el cual fue planificada la actividad.
- Necesidades e intereses de la sociedad venezolana y del momento histórico.
- Planes mundiales de la Organización Mundial del Movimiento Scout.
- Otras organizaciones mundiales y nacionales cuyos intereses son afines con los del Movimiento Scout.

Hay que recordar que el Escultismo es de y para los jóvenes; lo que hacemos, como lo hacemos y por qué lo hacemos debe reflejar que somos:

... ¡Juventud en acción, alegre y comprometida con el futuro de nuestro país!

Algunas actividades que corresponde a los Ciclos Institucionales de Programa para cada una de las Unidades son las siguientes:

MANADA

- Juegos de la Amistad (Distrital)
- Lobashow (Distrital)
- Expomanadas (Distrital)
- Villa Lobos (Regional)
- Rally de Manada (Regional)
- Acantonamientos Simultáneos (Regional/Nacional)
- Foro de Manada (Distrital/Nacional)
- Manada sin Fronteras (Nacional)



TROPA

- Encuentro de Barras Blancas (Distrital/Regional/Nacional)
- CADIPAS - Campamento Regional de Patrullas (Distrital)
- Foro de Jóvenes (Distrital)
- Juego Amplio Distrital (Distrital)
- CAREPAS - Campamento Regional de Patrullas (Regional)
- Juego Amplio Regional (Regional)
- Jamboree Nacional (Nacional)
- Foro Nacional de participación Juvenil (Nacional)

CLAN

- Foro de Comunidad Rover (Distrital)
- Impacto Rover (Distrital)
- Valor Rover (Distrital)
- Encuentros Juveniles (Distrital)
- Toma Rover (Regional)
- Noche Rover (Regional)
- Encuentro Rover (Regional)
- Foro Nacional de participación Juvenil (Nacional)
- Moot Nacional (Nacional)

TODOS (MANADA/TROPA/CLAN)

- Día Mundial de las Playas (Distrito/Región)
- JOTA-JOTI (Nacional)
- 75.000 Horas de Solidaridad por Venezuela (Nacional)

Puntos que deben tomarse en cuenta para todas las actividades:

- ✓ Responder a las necesidades de las jóvenes y los jóvenes.
- ✓ Contribuir con la aplicación del Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela.
- ✓ Observar la Política Nacional de Programa de Jóvenes.
- ✓ Informar a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes utilizando la Planilla de Recopilación de Datos de Actividades Multitudinarias y los informes correspondientes.
- ✓ Fomentar la Hermandad Scout.
- ✓ Vivencia de la Ley y la Promesa Scout.
- ✓ Divulgar en la comunidad la actividad, a través de medios de comunicación social, coordinadamente con la Dirección Nacional de Gestión Institucional.
- ✓ Objetivos derivados del lema del año.



Los C.I.P. deben abarcar tres tipos de actividades:

- Actividades al Aire Libre.
- Actividades de acción social o servicio público.
- Actividades de Hermandad y unión con el otro.

Los C.I.P. son actividades Nacionales con aplicación en distintos niveles de la estructura de la A.S.V. que persiguen el logro, por parte de las y los jóvenes, de competencias educativas del Proyecto Educativo Venezolano de la Asociación de Scouts de Venezuela, que son programadas por adultos y Jóvenes scouts de estos distintos niveles y puestas en marcha por la mayoría de los adultos y jóvenes de la Unidad correspondiente de acuerdo al nivel de la estructura de la A.S.V.

Por ello, el Ciclo Institucional de Programa es una herramienta de la Estrategia Educativa: *Actividades Pre-Programadas*, con la cual se persigue, realizar *Animación Territorial*, entendiéndose esta como las Acciones que se deben realizar en forma permanente, sistemática y planificada con las cuales se diseña, implementa, supervisa y evalúa el Programa de Jóvenes.

Fichas R.E.M.E: Estas son fichas de actividades preparadas por un grupo de dirigentes de distintas Unidades y diferentes niveles de la Estructura de la A.S.V.; sus siglas denotan el contenido propuesto por una ***Red de Elaboración de Material Educativo***.

Las fichas tienen por objeto ofrecer unas actividades de comprobada calidad, elaboradas y revisadas por Dirigentes expertos en la Unidad correspondiente o en las áreas de conocimiento o habilidades propuestas en las fichas.

Las Fichas R.E.M.E debe ser en todo momento actividades "D.U.R.A.S.":

- **Desafiante**: Deben contener un desafío que estimule a el o la joven a superarse, pero al mismo tiempo debe estar al alcance de sus posibilidades, características, necesidades e inquietudes.
- **Útil**: Debe suscitar o permitir experiencias que den lugar a un aprendizaje efectivo. No basta con que la actividad sea espontánea, o repetitiva o con mucha acción. Es preciso que se oriente al perfeccionamiento del y la Joven.
- **Recompensante**: Debe producir en la o el joven la percepción de haber logrado un provecho o la satisfacción de un anhelo.
- **Atractiva**: Debe despertar su interés y deseo de acometerla, ya sea porque es de su agrado por la originalidad que contiene o debido a que se siente comprometido con el valor implícito en ella.



- **Segura:** Debe garantizar las condiciones mínimas de seguridad de los participantes a fin de que pueda desarrollarse la actividad según lo planificado.

Las fichas R.E.M.E. se presentan en un formato diseñado para facilitar la comprensión por parte del Dirigente que desarrolla la actividad. A continuación, se describe el formato R.E.M.E.:

- **Código:** En esta parte apárese un código de identificación de la ficha que permite ubicar la Unidad a la que está dirigida y la identificación de la ficha.
- **Rama:** Identifica la Unidad para la cual está diseñada la actividad.
- **Área:** En esta parte se nombra la o las Áreas de Desarrollo del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano para las cuales se diseñó la actividad.
- **Fecha:** Fecha de publicación permite mantener un registro histórico de las fichas.
- **Título:** Es el nombre que identifica a la actividad debe ser un nombre llamativo y que refleje lo que podemos esperar de la actividad.
- **Objetivos de esta Actividad:** En esta parte se enuncian los Objetivos Específicos de la actividad.
- **Materiales a Usar:** En este renglón aparecerá un listado detallado de los materiales necesarios para efectuar la actividad.
- **Lugar:** El lugar propuesto para desarrollar una actividad debe indicar las condiciones, tanto físicas como ambientales para el desarrollo de la misma. En el caso que la actividad pueda desarrollarse indistintamente en diferentes lugares, todos ellos deben ser incluidos y debe sugerirse aquellos que presenten mejores condiciones. Mientras se pueda se deberá presentar actividades que puedan aplicarse en todo el país sin dejar de lado aquellas ideas para actividades de una región en especial.
- **Duración de la Actividad:** En este renglón se indica el tiempo sugerido que puede durar una actividad esto puede ser desde unas horas hasta unos días.
- **Número de Participantes:** Esto no solo determina el número ideal de participantes para la actividad sino también la forma de agrupación de los mismos.
- **Esta Actividad Contribuye al Logro de las Sigüientes competencias educativas de la Rama Respectiva:** En este apartado se enumeran los indicadores de logro tomados del documento "competencias educativas" del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano, de acuerdo a la etapa y por supuesto correspondientes a la o las Áreas de Desarrollo descritas en el Renglón "AREA" mencionado arriba.
- **Descripción de la Actividad:** En esta sección se expone con todo detalle la actividad a realizar, mencionando la secuencia, los preparativos antes, durante y después, lo



que las y los jóvenes deben hacer.

- **Recomendaciones para el Mejor Desarrollo de la Actividad:** En esta parte se acotan consejos y recomendaciones de quienes diseñaron la actividad y de los que al aplicarla han observado mejores modos de ponerla en práctica.
- **Como evaluar la Actividad:** Se trata de los criterios de evaluación y de la forma de levantar la información necesaria para poder evaluar de forma adecuada esta actividad.
- **Experiencias de mi Unidad sobre esta Actividad:** Esta parte está destinada a que los Dirigentes que desarrollaron la actividad coloquen las conclusiones del proceso de evaluación de la actividad (no se trata de la evaluación de las o los jóvenes que participaron) los comentarios, los resultados de la actividad las modificaciones sugeridas, el lugar más apropiado estos datos al enviarlos al Centro Nacional Scout permiten mejorar las actividades Reme.

Las Fichas R.E.M.E ofrecen una oportunidad de realizar actividades que brinden experiencias de vida destinadas al logro de objetivos educativos. Estas actividades no atienden conocimientos o habilidades propias de la vida de campamento, o que estén expuestas en el Adelanto Básico de cualquiera de las Unidades; pero si lo hace con los conocimientos, habilidades y aptitudes que sin estar representados en el Adelanto Básico contribuyen al logro de las competencias educativas.

Cursos: Estos cursos están orientados a atender necesidades específicas de las y los jóvenes, por lo cual no existe relación alguna entre estos. Los temas pueden ser:

- ◇ Campismo.
- ◇ Primeros Auxilios.
- ◇ Orientación Estelar.
- ◇ Radiocomunicaciones.
- ◇ Liderazgo.
- ◇ Mantenimiento de Motores.
- ◇ Construcción de Tiendas Morrales y Sacos de Dormir.
- ◇ Métodos Anticonceptivos y control de Enfermedades de transmisión sexual.

La lista puede ser muy larga, podemos tener cursos de interés nacional, regional y local; podemos contar con cursos diseñados por la A.S.V. o por otras organizaciones y validados por la Asociación de Scouts de Venezuela.

El área de Programa de Jóvenes de la A.S.V. ha desarrollado un Esquema de Cursos. Estos atienden necesidades puntuales relacionadas con Campismo, Liderazgo, Proyectos Comunitarios, Planificación, entre otras que los jóvenes requieran potenciar y adaptados a la necesidad local del joven. Estos Cursos brindan herramientas modelo



de aprendizaje a través del Método Scout y dinámica del Método Scout en Acción a los y las adolescentes y jóvenes de las unidades Manada, Tropa y Clan. Los Cursos están diseñados bajo un esquema participativo en los cuales los jóvenes adquieren herramientas que posteriormente aplicarán en su vida y sus unidades; por esta razón esta estrategia educativa no puede ser considerada como un espacio para demostrar conocimientos. Asimismo, y por estar dirigidos a satisfacer necesidades puntuales, los Cursos serán ofrecidos a los jóvenes que requieran complementar habilidades y competencias según su desarrollo evolutivo y su grupo etario.

En todo caso se debe efectuar acuerdos con las Instituciones, Organismos o Comunidades que estén en capacidad de desarrollar cursos. Dichos acuerdos deben ser establecidos con la participación del área de Programa de Jóvenes y Gestión Institucional. Existirá en todo momento una co-responsabilidad de estos cursos entre las Instituciones con las que se hayan logrado los acuerdos y la A.S.V.

CONTROL DEL ADELANTO PROGRESIVO:

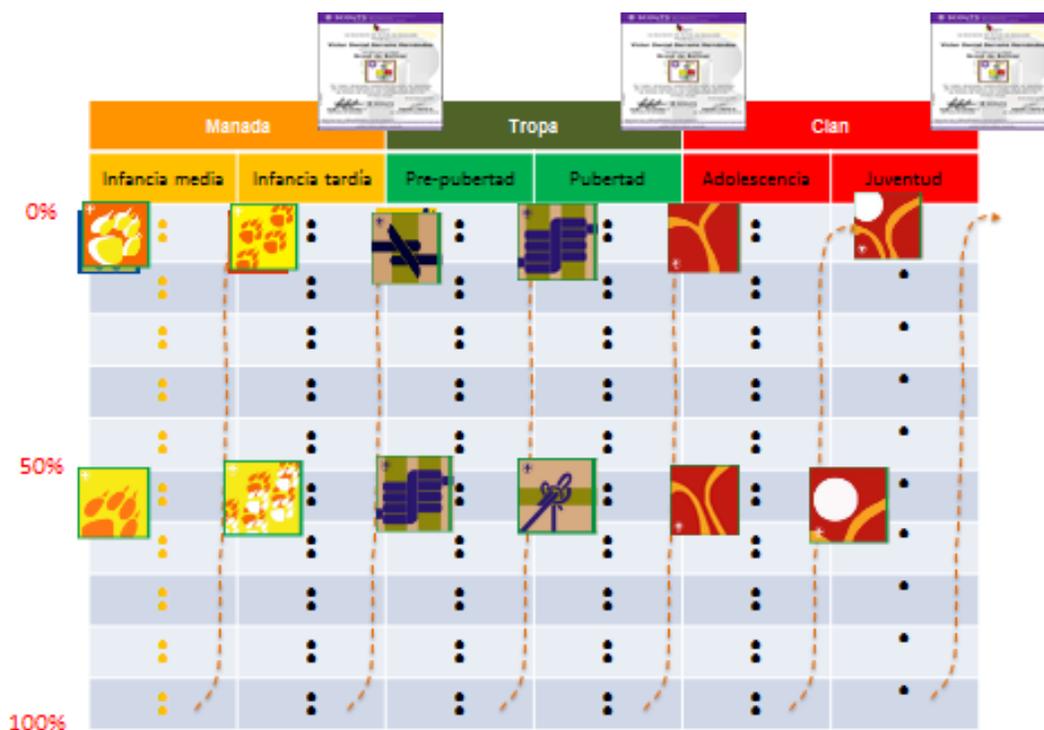
Es necesario que todos los responsables del adelanto de las y los jóvenes estén claros, en la importancia de que estas jóvenes y estos jóvenes trabajen oportunamente con las cuatro (4) **Estrategias Educativas** planteadas en este documento y que de esta forma puedan asegurar que tendrán mayores oportunidades de lograr cubrir los **enfoques de impacto del Proyecto Educativo Venezolano**, que lógicamente contribuyen al logro de los Competencias Educativas del Proyecto Educativo del Escultismo Venezolano, siendo estos el reflejo del adulto que la Asociación de Scouts de Venezuela quiere para el País.

En consecuencia, se plantea que:

1. Las cuatro (4) Estrategias Educativas son independientes, pero convergentes, de modo que todas contribuyen a la formación, crecimiento y educación de los jóvenes.
2. Para el logro de la Máxima Insignia como parte de alcanzar los Indicadores de Logro del Proyecto Educativo Venezolano, es necesario lograr avances en las cuatro (4) Estrategias Educativas (de acuerdo a patrones establecidos por la DNPDJ) y observables por los Grupos Scouts. Para lo cual se tiene que:
 - Cubrir el Adelanto Básico de la Unidad.
 - Obtener dos (02) Especialidades Scouts.
 - Participación Activa en las Actividades de los CIP.
 - Participación en dos (02) cursos
 - Participación en actividades de Impacto Social.



En tal sentido, un resumen que refleja el logro de indicadores, relacionándose con las edades referenciales de acuerdo al proceso evolutivo del joven para el desarrollo de competencias educativas, a través del esfuerzo individual y reflejando el reconocimiento de la progresión a través de insignias y reconocimientos de máximas insignia es el siguiente:



AGRADECIMIENTO



La Asociación de Scouts de Venezuela quiere dar un merecido reconocimiento a las personas e instancias que participaron en el desarrollo original de éste documento. Asimismo, a los miembros de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes, quienes trabajaron en su actualización

De igual manera se reconoce el aporte que brindaron los adultos scouts y amigos colaboradores del Movimiento que participaron en las reuniones de la Comisión Nacional de Programa de Jóvenes, quienes en conjunto lograron materializar la presente edición.

El Presente Documento fue revisado y aprobado por la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes el 01 de Junio del 2021.



SCOUTS[®]

Venezuela

© Organización Mundial del Movimiento Scout
Asociación de Scouts de Venezuela

Centro de Servicio Scout Nacional
Edif. Askain, Av. Pichincha
Urb. El Rosal, Caracas, Venezuela.

Diagramación: © DNC / ojza

E-Mails: siemprelistos@scoutsvenezuela.org.ve
programa@scoutsvenezuela.org.ve

Web: www.scoutsvenezuela.org.ve