

INDABA NACIONAL
EQUIPOS REGIONALES
NOVIEMBRE 4, 5 Y 6 - 2023



Guía de *Buenas Prácticas* **Para Dirigentes de Tropa** **Comisión Nacional de Scouts** **2023**



SCOUTS
Colombia

Contenido

EDAD DE LA RAMA	4
PRESENTACIÓN Y BUEN ORDEN EN LA RAMA	4
<i>Llamadas, señales y gritos</i>	4
<i>Señales de silbato</i>	5
<i>Señales de brazo</i>	5
<i>Las formaciones de tropa</i>	6
<i>Actividad 1.</i>	7
ELEMENTOS DE IDENTIDAD	8
SISTEMA DE EQUIPOS	9
<i>Espíritu de Patrulla y elementos de identidad</i>	9
<i>Organización de la Patrulla</i>	11
<i>Actividad 2</i>	16
PROGRESIÓN PERSONAL EN LA RAMA.....	17
ESPECIALIDADES	20
<i>Áreas de especialidades</i>	20
<i>Tipos de insignias</i>	21
<i>Listado de especialidades</i>	22
<i>Procedimiento para crear una nueva especialidad</i>	28
<i>¿Cómo generar un certificado de especialidad?</i>	29
<i>Actividad 3</i>	30
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31





Dirigente

La Comisión Nacional de Scouts ha diseñado especialmente para ti la Guía de Buenas Prácticas para Dirigentes de Tropa.

El contenido que encuentras en esta guía es una recopilación de los documentos que actualmente se encuentran en proceso de revisión y actualización pero que, apoya tu labor y unifica nuestros criterios y conceptos para la administración de la rama.

Todos los temas relacionados serán socializados en los módulos organizados de nuestro INDABA NACIONAL, tendrás la oportunidad de recibir nuestras herramientas actualizadas y fortalecer tus competencias específicas.

Te invitamos a desarrollar las actividades al finalizar cada uno de los módulos, a registrar en tus apuntes los aprendizajes mas significativos y a disfrutar de este espacio creado exclusivamente para ti.

Siempre Lista para Servir;

Jenny Fernanda Sotelo Vergara
Comisionada Nacional de Scouts

EDAD DE LA RAMA

Las características del desarrollo de los jóvenes definen períodos o ciclos de desarrollo, los que en general se dan dentro de ciertos rangos de edad. Se debe tener presente que, en materia de desarrollo personal, la edad es una manera de medir el tiempo y por sí misma no explica, ni es causa única de comportamientos, pensamientos o actitudes. Por eso los rangos o límites que se establecen nunca son estrictos.

Integrada por Scouts de ambos sexos de **10 años de edad hasta los 14 años**. Cuando el Scout tenga 14 años, iniciará su etapa de “Travesía” en el cual hará un acercamiento a la Comunidad sin importar la fase de progresión en la que se encuentre, participando de algunas actividades y compartiendo con los Caminantes de la rama. Su paso a la rama siguiente se estimará en un tiempo no mayor a seis meses luego del cumplimiento de los 14 años de edad, exceptuando el Scout que por alguna condición cognitiva o emocional requiera permanecer más tiempo en la Tropa.

PRESENTACIÓN Y BUEN ORDEN EN LA RAMA

En el desarrollo de las actividades Scouts difícilmente se puede prescindir de las técnicas de llamadas, gritos, saludos, formaciones y ceremonias que son los elementos que constituyen en gran parte, la Presentación y el Buen Orden. Estas son una útil herramienta para el orden en las Unidades o Ramas y como tal la Tropa no es ajena a esta forma de operación, ya que igualmente se constituyen en un auxiliar en la formación del muchacho.

Llamadas, señales y gritos



Para muchos es incomprensible cómo responden los Scouts al "lenguaje" tan peculiar y propio de los integrantes de la Tropa, quienes al escuchar una señal de SILBATO convenida y conocida, así se encuentren en una divertida actividad, o dispersos en el sitio de reunión, rápidamente acuden al llamado de la Tropa, haciéndolo con prontitud y tratando de hacerlo lo mejor posible. Las señales de voz y las de brazo son otros recursos con que disponen los Dirigentes de la Tropa para dirigirse o dar instrucciones a los muchachos y por ello debemos conocer correctamente estas ayudas y hacer el uso adecuado de ellas.



Señales de silbato

Es una señal que los Dirigentes de Tropa emiten por medio de un silbato Scout. Son sonidos diferentes en los cuales un silbido largo sin interrupción representa una raya y un sonido corto y seco representa un punto. Su composición en diferentes alternativas (siempre de acuerdo al Código Morse) es conocida por los muchachos, los cuales ellos identifican para recibir las instrucciones.

Las señales más utilizadas son:

ATENCIÓN:

—

LLAMADO A TODA LA TROPA:

— • — • — •

FIRME:

— •

DESCANSAR:

• —

GUÍA DE PATRULLA:

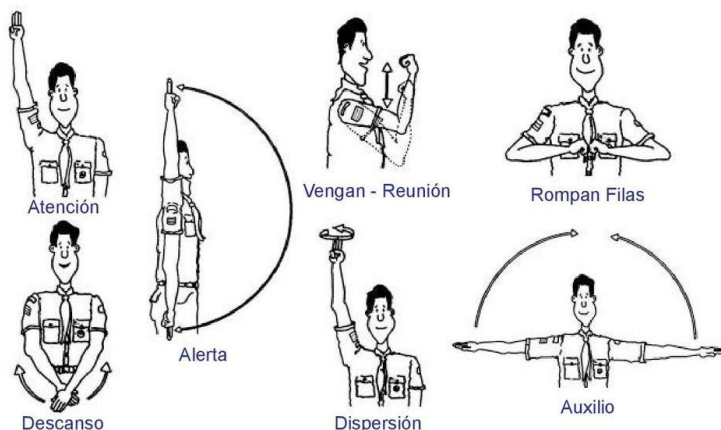
... —

Señales de brazo

Las Señales de Brazo generalmente están precedidas de una Señal de Silbato. Son el mecanismo que disponemos para que la unidad se forme o atienda una instrucción. Son muy útiles para evitar ruidos innecesarios que se ocasionan con las órdenes de Voz o Silbato.

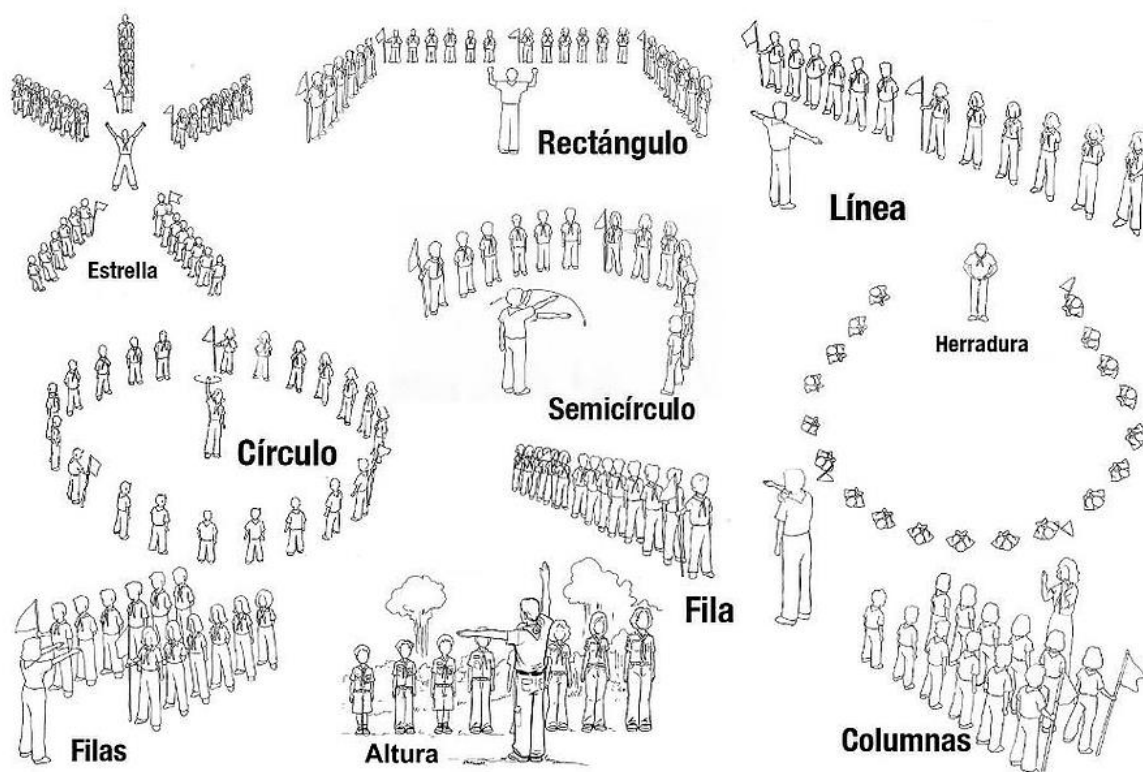
Gran parte de la actividad de la Tropa se desarrolla o inicia en una formación. Es en una formación que abrimos junta o iniciamos un juego, así como también en una formación se entregan las etapas de Progresión y los reconocimientos a los miembros.

Una vez que la Patrulla está formada, el Guía de Patrulla deberá de iniciar el grito o lema de Patrulla para que los demás Scouts los sigan. Esto indica que la Patrulla se encuentra lista para recibir instrucciones o entrar en actividad.



Las formaciones de tropa

Los Jóvenes en una formación de Tropa parten de las posiciones de firmes y de descanso con bordón y sin bordón que ejecutan los Scouts como se ilustra en la gráfica, disponiéndose por Patrullas con el Guía al costado derecho de la misma y de ahí en adelante los Scouts en orden de antigüedad hasta llegar al Sub-Guía de Patrulla que cierra la formación, de esta manera el muchacho que lleva menos tiempo en la Patrulla formará al lado izquierdo del Guía de patrulla y así sucesivamente, de esta manera el Guía y el Sub-Guía de patrulla tendrán la visión completa de la patrulla y demostrarán con la acción uno de los aspectos más importantes dentro del proyecto de vida scout: “El Grande Protege al Pequeño” Por la inquietud que caracteriza al muchacho en edad Scout, las Formaciones se han constituido en un elemento indispensable para lograr el orden necesario en la Tropa y formar en los muchachos hábitos de disciplina. Igualmente permiten un mejor control de la Rama en un momento determinado. Las indicaciones de formación se dan con señales de brazo. , En la gráfica se ilustran las formaciones más usadas por la Tropa Scout



Actividad 1.

De acuerdo a las siguientes de situaciones y actividades, ¿Qué tipo de formaciones usaría con sus Patrullas?

Situación	Formación	¿Por qué?
Ceremonia de entrega de especialidades		
Formación de Grupo		
Realizar caminatas		
Juegos o dinámicas		
Izadas de bandera		

Socializa las respuestas con los compañeros de módulo



ELEMENTOS DE IDENTIDAD

- **Nombre de tropa:** La Tropa cuenta con un nombre que reafirme el sentido de pertenencia hacia la misma, teniendo siempre en cuenta los lineamientos planteados en el Marco Simbólico, el Fondo Motivador y diferentes elementos de identidad.
- **Lema de Tropa:** Se podrá tener un lema, es decir una frase motivadora que define la conducta de un grupo; este lema se hará si así lo deciden los Scouts en la Corte de Honor; éste debe tener concordancia con el nombre escogido y evocar el espíritu que anima a la Tropa en el marco de su Exploración.
- **Color:** El color VERDE tiene una fuerte afinidad con la naturaleza permitiendo hacer una conexión con ella; representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. En heráldica el verde representa crecimiento y esperanza. El verde es la quinta esencia de la naturaleza, es una Ideología un estilo de vida, es conciencia de medio ambiente amor a la naturaleza. Por esta Razón la “aventura fantástica” que se vive en la tropa está relacionada con la toma de conciencia del scout de su propia naturaleza y trascendencia en el universo.
- **Lema:** Para Colombia el lema de los scouts es “SIEMPRE LISTOS”, que viene de una frase muy famosa utilizada por Baden Powell tomada de los alguaciles de Sudáfrica “Be Prepared” en 1901, Un Scout aprende a estar siempre listo en los asuntos de la vida cotidiana; la obediencia y el respeto de las leyes y de los demás, constituyen parte de sus pensamientos. Estará preparado para servir a su Patria en todo momento, sabrá cómo actuar ante un puesto de responsabilidad para ser el ciudadano útil que la Familia, la Sociedad y la Patria necesitan.
- **Bandera de Tropa:** Cada tropa diseñará su bandera de manera que contenga los colores básicos de su grupo y contendrá los elementos necesarios que permitan representar las características importantes de la tropa y de sus integrantes tanto las actuales como las aspiraciones de estos.



SISTEMA DE EQUIPOS

La patrulla es la célula de la Tropa pues allí es donde se experimenta la vida de grupo donde sus integrantes aprenden de sus compañeros y se adhieren a un conjunto de normas de conducta implantadas por este pequeño equipo.

La patrulla está constituida de forma natural por mínimo 6 scouts y máximo 8, no se debe forzar a los y las scouts a pertenecer a una patrulla en la cual ellos no se sientan cómodos, ellos se agruparán por afinidad de gustos y por lazos de amistad, pudiendo ser estas heterogéneas en edades, sexo etc.

Adicionalmente, la tropa posee dos organismos de gobierno que están basados en la democracia representativa acorde a la necesidad de expresión de esta edad, estos organismos son: **El Consejo de Patrulla y la Corte de Honor.**

Las Patrullas tienen una estructura interna y un sistema que debe cobijar la totalidad de los integrantes, haciendo que cada uno asuma una responsabilidad y tenga una función dentro de la misma.

La Patrulla debe estar conformada por mínimo 6 (ver manual del guía de patrulla) **máximo 8** integrantes del mismo o diferente género, siendo esta cifra un número ideal de jóvenes que compartirán una aventura en común.

Espíritu de Patrulla y elementos de identidad

El Espíritu de Patrulla se basa en el sentido de pertenencia y de propiedad que cada Scout sienta por su Propia Patrulla, este será enriquecido por los diferentes Símbolos de Patrulla que logren constituir, Libro de Oro, Bordón de Patrulla, Banderín, Canto, Grito, Lema, Rincón, etc. además de las actividades de formación intelectual, académicas o lúdicas que dispongan libremente hacer y de las vivencias compartidas por los Scouts de la Patrulla. Algunos símbolos que enriquecen el Espíritu de Patrulla son:

Animal de Patrulla

Es el animal que la Patrulla eligió como símbolo y que posee las virtudes y representa los valores que cada Scout quiere respetar y personificar. Se recomienda que haya un serio estudio sobre el animal y se conozca plenamente en sus hábitos de alimentación, reproducción, comportamiento y sus particularidades.

Grito

El Scout en la patrulla aprenderá a dar una llamada que se asemeje al grito del animal escogido. Así las "Panteras" deben imitar el gruñido de este animal. Ésta es la señal por medio de la cual los Scouts de una patrulla se comunican entre sí cuando están escondidos o es de noche, en nuestro país las patrullas usan su grito al



presentar su patrulla o como grito de ánimo cuando compiten en juegos. A ningún Scout se le permite usar otra llamada que no sea la de su patrulla. El Guía de la patrulla reúne a ésta, en cualquier momento, haciendo sonar su silbato, o por medio de la llamada de la patrulla.

Lema

Cada patrulla escoge su propio lema que generalmente se refiere en alguna forma al animal de ella y a las características significativas de este o de los integrantes de la patrulla, pudiendo ser esta una aspiración. Por ejemplo, las Águilas pueden tomar como lema: "volando a las altas cumbres"; los Castores; "Construyendo el futuro" así sucesivamente.

Banderín

Cada Patrulla elige su forma y diseño; es un trozo de tela de los colores de la Patrulla que representa la misma y en el cual se dibuja, cosen o bordan los elementos que la Patrulla quiera representar, en un principio hablamos de la silueta del animal de Patrulla y el Número del Grupo Scout al cual pertenecen. Puede contener elementos representativos de la Patrulla, reconocimientos, etc., todo esto a criterio de la misma Patrulla, teniendo en cuenta la esencia del Banderín de Patrulla como estandarte de la misma y representación visual de ella.

Libro de Oro

Es un libro físico o virtual que crea y mantiene la patrulla de cierta forma artística donde se relatan los sucesos más importantes de la vida de la patrulla y de sus miembros, dejando registro del pasado presente y transmitiendo sus vivencias a los futuros integrantes de la patrulla. La responsabilidad de mantenerlo actualizado se asigna periódicamente a un miembro de la patrulla que se conoce como guardián de leyendas, aunque todos los integrantes pueden escribir en él.

Rincón

Es el lugar de la Patrulla por excelencia en donde se reúnen periódicamente y que tiene connotación y ambientación propia de la Patrulla. Se reúnen allí no solo para debatir sino también para compartir momentos especiales, en sus reuniones de Patrulla. Existe la posibilidad de que la Patrulla tenga un Rincón de Patrulla itinerante (Baúl de Patrulla, Cajón, Barril, etc.) por razones de carácter locativo.

Insignia de Patrulla

Es una Insignia, que podrá ser diseñada por los miembros de cada Patrulla, es circular de 5:00 centímetros de diámetro, que en su interior lleva bordada la figura del Animal de la Patrulla. Los colores de estas insignias están determinados en "Escultismo para Muchachos" y "Manual para el Guía de Patrulla" (ambos escritos por B.P.), correspondiendo el primer color al fondo de la insignia y el segundo al animal y al ribete. Se usa sobre el eje de la manga izquierda de la camisa, 2.00 centímetros abajo de la Insignia de Rama "scout", cosida en todo su contorno Las patrullas scouts tendrán la posibilidad de elaborar sus insignias de patrulla de acuerdo a su interés



particular teniendo en cuenta los aspectos geométricos, de diagramación y de color antes descritos.

Organización de la Patrulla

Como cabeza visible, la patrulla elige a uno de sus miembros que se denomina Guía de Patrulla, este cargo implica diversas funciones, entre ellas representar su Patrulla, mantener contacto directo con el Jefe de Tropa, planear actividades para su Patrulla, mantenerse informado y con deseo de adquirir conocimientos que posteriormente entregará a su Patrulla, debe velar por que el sistema de Patrulla sea funcional, para acompañar estas responsabilidades la patrulla elige otro miembro que se denomina Subguía de Patrulla y es la persona que ayuda al Guía en el cumplimiento de sus funciones.

La Patrulla trabaja mediante un sistema llamado Sistema de Patrulla, el cual se puede definir como una máquina donde cada integrante es un piñón vital de esta y donde se deben acoplar de una forma perfecta, cada pieza debe realizar su labor pues si falta el trabajo de alguno la máquina no funcionará, es decir se debe trabajar en equipo, asumiendo funciones y responsabilidades por igual.

Aunque la Patrulla es liderada por el guía no es más que un igual y todas las decisiones se conversan y acuerdan en Patrulla y cada uno hace su parte de forma coordinada y metódica, para lograr el éxito de lo convenido.

En la Patrulla siempre debe reinar la hermandad y no la imposición, los cargos se deben elegir libremente y no por obligación esta labor se realiza en el Consejo de Patrulla

Es recomendable que los cargos sean rotatorios pero que duren periodos de tiempo que permita obtener resultados, de 6 a 12 meses.

Los cargos deben obedecer a las aptitudes de cada scout y a la libre aceptación del joven.

El Guía y el Sub Guía, en principio no tienen cargos, ya que ellos deben controlar y ayudar a los Scouts en el desempeño de su cometido.

Si la patrulla es pequeña asumirá cada scout, incluso el Guía y el Sub Guía, uno o dos cargos si fuera necesario hasta completarlos, ya que no pueden quedar cargos vacantes.

LOS CARGOS DE LA PATRULLA SON:

CARGOS EN LA CIUDAD:

INTENDENTE: “El ordenado”:

- Cuida y ordena el equipo de Patrulla, carpas, palos, cuerdas, herramientas. Con la ayuda de otro scout o apoderado, repara el material defectuoso y da de baja el inservible avisando al Guía.
- Mantiene limpio el equipo, limpio.



- Mantiene y actualiza el inventario de la Patrulla.
- Prepara con anticipación el equipo para salir de campamento.
- Avisa al Guía de cualquier material que falte en el equipo.
- Compra el material que falte dando cuenta al Guía y al Tesorero.
- Consigue donaciones para el equipo de Patrulla.
- Se interesa por llevar lavalozas, esponjas para el aseo del equipo.
- Revisa y empaca palos y equipo con ayuda de otro scout.
- Revisa y ordena cuerdas y cabuya con ayuda de otro scout.

ENFERMERO. “El servicial”:

- Estudia y conoce nociones de primeros auxilios.
- Cuida y ordena el botiquín. Si no lo hay se preocupa de adquirirlo avisando al Guía y al Tesorero.
- Mantiene el botiquín limpio.
- Mantienen y actualiza el inventario del botiquín de Patrulla.
- Compra los medicamentos que falten con la ayuda de un papá o un scout experimentado.
- Prepara con anticipación el botiquín para salir de campamento.
- Avisa al Guía de cualquier material que falte en el botiquín.
- Consigue donaciones para el botiquín.
- Lleva archivadas las fichas médicas de cada scout de la patrulla y las lleva al campamento.

GUARDIAN DE LEYENDA “El alegre”:

- Es la alegría de la patrulla. Mantiene la fraternidad e incentiva la amistad al interior de la Patrulla.
- Tiene a su cargo y actualiza el libro de oro de la Patrulla anotando todas las aventuras que pasan.
- Tiene un libro con danzas, chistes, y cantos de Patrulla.
- Enseña a la patrulla nuevos cantos y danzas.
- Lleva el álbum de fotos de la Patrulla indicando fecha y lugar en que fueron tomadas.
- Lleva una libreta de cantos, danzas y juegos.
- Prepara los actos y danzas en campamento y en reunión.
- Organiza reuniones de integración invitando a antiguos scouts para que cuenten antiguas aventuras.

MENSAJERO. “El recordatorio”:

- Conoce diferentes claves scout y se interesa de su estudio.
- Avisa a la Patrulla todas las actividades que el Guía le encarga conforme al programa de Patrulla y de la Tropa.



- Tiene la lista de los teléfonos y correos electrónicos de todos los scouts. Chatea con ellos durante la semana para estar al tanto de lo que pasará cada semana.
- Visita a los scouts enfermos y les lleva algún obsequio de patrulla.
- Avisa al Guía y a la Patrulla de la enfermedad de cualquier scout, así como las razones de su ausencia.
- Cumple las diligencias de Patrulla que le encarga el Guía.
- Conoce el programa anual de la Tropa y de la Patrulla.

SECRETARIO “El archivero y escribano”:

- Es el buen escritor de la Patrulla. Mantiene las hojas de vida de cada scout.
- Lleva y mantiene al día el libro de actas de Consejo de Patrulla, anotando lo conversado y lo acordado en cada sesión con la firma del Guía y del Tesorero. Se interesa de que el libro de actas esté en cada reunión para ser leído a todos los Scouts
- Guarda y custodia todos los libros de acta antiguos del Consejo de Patrulla. Al entregar el cargo hace entrega de todos ellos debidamente ordenados.
- Lleva un archivador con todos los programas e informes de reunión de Patrulla. Mantiene y conserva los libros y material scout de estudio que usarán los Scouts
- Da cuenta del atraso o avance de los Scouts en su progresión en cada reunión. Maneja la tabla de progresión y avisa al guía del avance de cada scout.

TESORERO “El contador”:

- Es el scout de los dineros.
- Cobra a cada scout la cuota de Patrulla acordada y se interesa de mantenerla al día.
- Guarda debidamente los dineros.
- Mantiene una libreta ordenada con los pagos efectuados por cada scout.
- Informa al Guía el estado de la tesorería, los morosos y los que están al día.
- Entrega dineros a aquel scout que lo necesite para comprar algo para la Patrulla (cuerda, medicamentos, etc.,) previo acuerdo del Consejo de Patrulla y con la autorización del Guía. Dejará constancia de la entrega del dinero y el scout deberá entregar los recibos después de haber realizado la compra, así no lo haya requerido el Tesorero.
- Consigue nuevos fondos para la Patrulla.

CARGOS EN CAMPAMENTO:

COCINERO:

- Aprende cocina básica y prepara los alimentos de la Patrulla.
- Compra o asigna la compra de las cosas grandes del menú (Carne, etc.,) para todo el campamento, con la ayuda de otro scout o de un apoderado.
- Procura que todos los scouts lleven los mismos alimentos al campamento, así todos efectuarán gastos similares, los que recibirá y ordenará adecuadamente, menos las cosas más grandes que se reparten equitativamente entre la patrulla.



- Recibe toda la alimentación que traen los scouts, la ordena, custodia y mantiene fresca a fin de evitar que se pudra o se pierda.
- Mantiene y ordena la despensa para la inspección.
- Verifica con el intendente el equipo de cocina, para que esté limpio y listo.
- Prepara y construye su cocina en el campamento. Se interesa por el fogón.

AYUDANTE DE COCINA:

- Ayuda al cocinero en todas las tareas anteriores.
- Lava y pica frutas y verduras.
- Lava y ordena todo el material de cocina (ollas sartenes) para entregarlo limpio al Intendente.

INTENDENTE:

- Entrega y recibe del scout todo el equipo de la Patrulla que fue usado en campamento o excursión.
- Se interesa por que nada se pierda
- Mantiene el equipo limpio y ordenado.
- Construye herramentero para el equipo.
- Cuida y ordena el equipo de Patrulla tales como carpas, palos, cuerdas, herramienta, etc.
- Mantiene listo y limpio el equipo.
- Mantienen y actualiza el inventario de la Patrulla.
- Revisa y ordena las cuerdas.

AGUADOR (O AGUATERO):

- Mantiene agua fresca en los bidones al interior de la Patrulla.
- Prepara jugos y los mantiene fríos para hidratar a su Patrulla.
- Lava los vasos, servicios y los platos del almuerzo.

LEÑADOR:

- Conoce las técnicas de hacha, cuchillo, machete y nudos.
- Va a buscar la leña.
- Corta la leña y la separa en yesca, leña menuda y combustible.
- Prepara y construye un leñero y lo protege de la lluvia.
- Prepara la fogata central de la Patrulla y prende fuego según instrucciones del Guía.
- Mantiene las hachas y machetes afilados. Al final del campamento los devuelve al Intendente.
- Consigue “el muerto” (tronco para cortes) para cortar toda la leña y habilita un área segura de corte.
- Entrega leña y prende fuego al cocinero si lo requiere



AMBIENTADOR:

- Es el scout del orden en el rincón de Patrulla.
- Se interesa de ordenar en todo momento el rincón.
- Construye el basurero y el grasero.
- Saca la basura del rincón y la lleva a lugar apropiado.
- Refuerza las construcciones debilitadas.
- Ordena la carpa, la ventila y estira los vientos.
- Limpia la mesa.
- Limpia todo papel o basura en el rincón.
- Propone, diseña e investiga nuevas construcciones.
- Diseña con el Guía la forma del rincón o subcampo.
- Construye con la ayuda de otro scout la portada y el tabú de la Patrulla.

IMPORTANTE:

El Guardián de Leyenda lo será en campamento y en ciudad y el Intendente lo mismo.

El Enfermero también actuará en campamento.

El Cocinero, sorprenderá con algún plato especial en la reunión de Patrulla que realicen en la ciudad

El Ambientador preparará el lugar apropiado para el Consejo de Patrulla, con tótem y bandera.

Todos los scouts deben tener dos cargos y actuar como ayudante de cargo de algún otro compañero.

El Guía debe tener el listado de cargos de Patrulla, así como sus ayudantes y procurará porque cada uno sepa claramente sus funciones.

En sumas, los cargos se desempeñarán siempre y en todo lugar.

Lo importante es que cada scout aprenda bien sus funciones y las cumpla con dedicación y responsabilidad teniendo presente que es muy importante para la Patrulla



Actividad 2

Identifica en la sopa de letras todos los cargos de patrulla

A	S	D	A	R	O	D	A	U	G	A	P	O	G
Y	D	A	T	E	R	J	I	O	G	A	V	B	U
U	F	H	J	L	I	H	J	P	E	S	A	R	A
D	I	N	T	E	N	D	E	N	T	E	D	E	R
A	F	U	E	Ñ	I	A	L	G	M	C	Y	G	D
N	V	H	N	A	Ñ	D	U	D	C	R	U	U	I
T	G	F	D	D	J	L	E	V	O	E	J	J	A
E	J	S	E	O	V	O	N	R	C	T	O	Y	N
D	I	I	N	R	F	U	E	H	I	A	O	T	D
E	L	O	T	D	E	M	H	N	N	R	R	V	E
C	E	H	E	R	R	E	F	D	E	I	E	N	L
O	R	J	G	E	U	R	E	A	R	O	J	Ñ	E
C	Q	B	F	D	T	K	H	R	O	L	A	M	Y
I	A	N	D	T	O	A	N	E	R	F	S	I	E
N	E	M	G	U	I	F	S	W	S	B	N	O	N
A	M	B	I	E	N	T	A	D	O	R	E	D	D
D	F	H	T	E	S	O	R	E	R	O	M	V	A



PROGRESIÓN PERSONAL EN LA RAMA

A través del Plan de Progresión en la Tropa Scout, se pretende que las diversas individualidades presentes en la Tropa, no se pierdan en el trabajo por patrullas, sino un desarrollo integral y personal logrado en la interacción con otros dentro de sus pequeños grupos, donde se reconoce a cada uno con sus necesidades, inquietudes, aficiones, potencialidades y aspectos por mejorar de manera individual, con el marco del escultismo y la vida de grupo.

El Plan de Progresión para los Scouts consiste en desarrollar Desafíos que le permitirán el fortalecimiento de conocimientos, habilidades y destrezas, junto con la capacidad de emplearlas para responder a situaciones, resolver problemas y desenvolverse en el mundo, teniendo en cuenta las condiciones del individuo y las disposiciones con las que actúa, que inciden sobre los resultados de la acción.

El Plan de Progresión para Scouts incluye dos ejes temáticos: Desafíos y Especialidades, así:

Los Desafíos: Son actividades que desarrollarán los Scouts para afianzar el logro de los objetivos educativos en su progresión personal, dentro de las seis áreas de crecimiento, al igual que para fortalecer sus habilidades y conocimientos Scouts y mediante la vinculación con su entorno mediante acciones concretas de conservación. El Plan de Progresión Scout estará dividido en cuatro fases de progresión, que están simbolizadas, cada una de ellas, por una insignia.



1. Vigía



2. Explorador



3. Excursionista



4. La fase final del Plan de Progresión se denomina Expedicionario, siendo ésta la insignia máxima otorgada por el cumplimiento de todos los desafíos del plan de progresión, la obtención de las especialidades correspondientes y reflejar en su estilo de vida y relación con los demás la vivencia de la ley y la promesa scout.



Este reconocimiento se tramitará desde la Comisión Nacional Scout que es la que otorga y certifica.

La solicitud se debe realizar a través del correo electrónico scouts@scout.org.co en donde se deberá adjuntar los siguientes datos:

- Nombres y apellidos completos del scout
- Fecha de Nacimiento
- Tipo y número de documento de identidad
- Nombre del Grupo Scout y Región a la cual pertenece
- Nombre de la Patrulla
- Motivos de la solicitud

La comisión revisará la solicitud y enviará en un plazo no mayor de cinco (5) días hábiles el certificado de expedicionario de forma digital por correo electrónico.



Imagen del nuevo certificado de expedicionario

Travesía

Una vez el Scout ha terminado el proceso en Tropa, inicia su etapa de transición denominada Travesía, que tendrá una duración no mayor a 6 meses, según el caso; en ésta se busca que a través de varias invitaciones a las actividades que desarrolla la Comunidad de su Grupo Scout, y de común acuerdo entre los dirigentes de las ramas, para que logre acercarse a la Comunidad incursionando en el Sistema de Equipos, buscando afinidades y adentrándose en la nueva



experiencia, para que llegado el momento del paso de Tropa a Comunidad, éste se lleve a cabo sin ninguna dificultad.

En el momento de la ceremonia de paso de Tropa a Comunidad, el scout, a manera de recordatorio de su paso por la Tropa, recibirá, por parte del Jefe de Tropa, la correspondiente Insignia de Paso. Dicha insignia tiene carácter de mención, y el único requisito que debe cumplir el Scout es haber hecho parte de la Tropa Scout.



ESPECIALIDADES

Las especialidades permiten el crecimiento en varias áreas paralelas, ya que ellas cruzan transversalmente las áreas de crecimiento. Culmina luego de que el Scout ha transitado por todo un proceso de conocimiento, dicha culminación variará de acuerdo a la realidad particular del joven y de su mismo entorno (Patrulla, Tropa, Grupos Scout, Familia, Barrio, etc.)

Áreas de especialidades



Las especialidades se agrupan en áreas, teniendo en cuenta el contenido, los objetivos e intereses que tiene cada una, de esta manera podrás encontrar un listado de algunas especialidades que puedes desarrollar, pero recuerda que pueden ser muchas otras. Cada área de especialidad se representa por un color de la siguiente manera:

Color	Área	Descripción
Naranja	Arte, expresión y cultura	Comprende todo lo relacionado con la creatividad, las aficiones, artes plásticas, culturas del mundo y regionales, trabajos manuales y colecciones
Amarillo	Ciencia y tecnología	Comprende lo relacionado a profesiones, oficios, oficios mecánicos y arte industrial.
Azul	Deportes	Comprende lo relacionado con la actividad física o juegos de competencia
Rojo	Servicio a los demás	Comprende lo relacionado al trabajo comunitario, la solidaridad y desarrollo religioso.
Violeta	Vida en la naturaleza	Comprende la relación del hombre con la naturaleza y la manera de protegerla y servirse de ella



Tipos de insignias

Encontraremos dos tipos de insignias de especialidades:



Insignia individual: Es la que se obtiene después de haber desarrollado una especialidad, y se porta en la banda. Las insignias de especialidad son círculos de 3 cm de diámetro, con diseños prediseñados y aprobados por nuestra asociación.



Insignia de área: Es la que se obtienen después de haber desarrollado 3 o más especialidades de la misma área, esta se porta en la camisa Scout en la manga izquierda del uniforme.

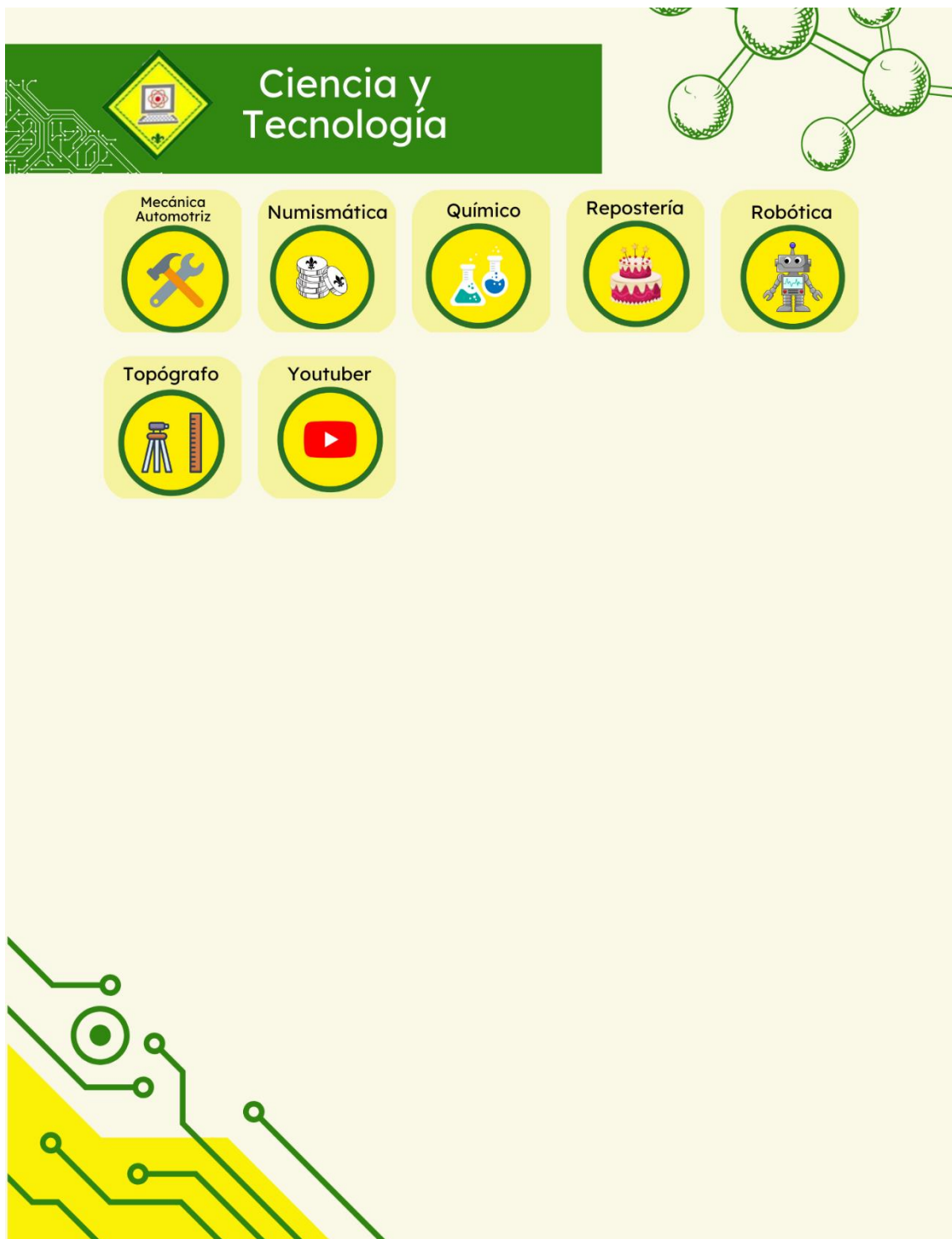
Banda de Especialidades: En esta banda se agrupan todas las insignias de especialidades que el scout obtenga. Pueden portarla en momentos especiales que se decidirán en la Corte de Honor, como, por ejemplo, ceremonias, desfiles, fogatas, etc.

NOTA: La banda de especialidades debe ser color VERDE, con un ancho de 13 cms y el largo será delimitado según la estatura del scout. La banda se porta sobre el hombro derecho para que permita mostrar tanto las especialidades como la progresión y condecoraciones que tenga el scout.



Listado de especialidades







Arte, Expresión y Cultura

Alfarería



Arte country



Arte urbano o graffiti



Bellas artes



Bordado



Cabuyería



Comerciante



Confección



Costura



Danza



Dibujo



Encuadernación



Escenografía



Escritor



Folclor y tradiciones



Guardian de leyendas



Historia



Lector



Malabarismo



Manga



Manicure



Maquillaje



Mitología



Músico



Origami



Peinado



Pintura



Pirograbador



Teatro



Tejido





Deportes

Aeróbicos



Aeromodelismo



Airsoft



Ajedrez



Andinismo



Arquería



Atletismo



Baloncesto



Beisbol



Bolos



Buceo



Ciclismo



Crossfit



Defensa personal



Esgrima



Equitación



Fútbol



Gimnasia



Golf



Natación



Parkour



Patinaje



Pesca



Pole Sport



Rugby



Skateboarding



Soft Combat



Tenis de campo



Tenis de mesa



Ultimate



Voleibol







Servicio a los demás

Acólito



Amigo de Colombia



Bombero



Catequista



Civismo



Eco-guía



Guía



Intérprete



ODS



Primeros auxilios



Salvavidas



Seguridad



Servicio Comunitario



Servicio religioso



Tránsito




Procedimiento para crear una nueva especialidad

Las especialidades propuestas en el manual de especialidades no limitan la creación de nuevas especialidades.

Para crear una especialidad el scout debe:

1. Conseguir un sinodal que conozca el tema y pueda asesorar en el proceso.
2. Situar la especialidad dentro de las cinco áreas de especialidades.
3. Con ayuda del sinodal deberán establecer las tres fases de la especialidad (Descubrir, Experimentar y Compartir).
4. Diseñar la insignia de la especialidad. El diseño debe seguir las orientaciones de los modelos que existen y no debe variar el color de borde y el color de fondo que corresponde al área de especialidad.
5. El Jefe de Tropa deberá diligenciar el formato de solicitud de creación de especialidad. Con todos los campos y enviarlo al correo scouts@scout.org.co. El equipo de la Comisión Nacional de Scouts revisará la solicitud y enviará la respuesta en un plazo no mayor a ocho días, de ser necesario el equipo podrá requerir al dirigente solicitante ampliación de información de la especialidad y aprobará la creación de la especialidad informando al dirigente solicitante. Posterior a la aprobación el Jefe de Tropa podrá realizar la entrega de la especialidad.

 Organización Mundial del Movimiento Scout
Región Interamericana
Asociación Scouts de Colombia

ASOCIACIÓN SCOUTS DE COLOMBIA
COMISIÓN NACIONAL SCOUT

FORMATO DE SOLICITUD DE CREACIÓN DE UNA ESPECIALIDAD EN LA RAMA SCOUT

En el desarrollo del crecimiento personal de los jóvenes scout, se encuentra la presentación de las especialidades, que no son más que la expresión de los gustos y habilidades que a los cuales los chicos se sienten atraídos.

La presentación de una especialidad está compuesta por una variedad de pasos a desarrollar en compañía con el sinodal.




El plan de trabajo con el sinodal deberá contener las siguientes 3 fases:

Descubrir: comienza a buscar información para poder desarrollarla. Es decir, investiga.
Experimentar: aplicar todo lo investigado, mediante acciones concretas.
Compartir: Poner tus conocimientos y habilidades, al servicio de los demás: tropa, familia, escuela, etc.

Nota: se debe diligenciar la información que propones para la creación de tu nueva especialidad.

INFORMACIÓN DE LA ESPECIALIDAD	
Nombre de la Especialidad:	
Área a la que pertenece (Marque con una X)	Deporte
	Arte, expresión y cultura
	Vida al Aire Libre
	Ciencia y Tecnología
	Servicio a los Demás
Definición	
Objetivo de la especialidad:	

Asociación Scouts de Colombia
Cra 47 #91-96 Barrio La Castellana
PBK: (+57 1) 7035060
Bogotá - Colombia

 @scoutscolombia
 @scoutcol





Imagen formato de creación de nueva especialidad



¿Cómo generar un certificado de especialidad?

Desde hace algunos meses, la comisión habilito la opción para que nuestros dirigentes de rama puedan generar en línea y de forma practica el certificado de especialidades.

1. Ingresar al link: [Certificación Nacional de Especialidades - Comisión Nacional Scout \(google.com\)](#)
2. Diligenciar toda la información solicitada; tener en cuenta que tal como se escribe, aparece en el formulario
3. Finalizar el formulario con “Enviar”
4. Revisar el correo electrónico que se indico en el formulario. En dos minutos llega de forma automática a la bandeja de entrada
5. Descargar el certificado.
6. Imprimir y firmar el certificado
7. Realizar la entrega del certificado con la insignia correspondiente a la especialidad.








Nuevo formato de certificado de especialidades



Actividad 3

1. Completa el siguiente cuadro:

Imagen de la especialidad	Nombre de la especialidad	Área a la que pertenece
		
		
		
		
		

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Modelo de aplicación de la Política Nacional de Programa de Jóvenes

Asociación Scouts de Colombia

2009

Manual del Dirigente de Tropa

Asociación Scouts de Colombia

2018

Manual de Especialidades

Asociación Scouts de Colombia

2023

Manual de Presentación y buen Orden

Asociación Scouts de Colombia

Reglamento de Uniforme, Insignias y Distintivos

Asociación Scouts de Colombia

2014





SCOUTS[®]
Colombia