

# Manual de Especialidades

para las ramas Caminante y Rover

Edición 2010 – 2011



SCOUTS DEL PERU





# Índice de Especialidades

## CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

1. Diseño de páginas web	10
2. Electricidad	10
3. Electrónica	10
4. Informática	11
5. Usuario scoutlink	11

## VIDA EN NATURALEZA.

1. Campismo	13
2. Cocina de campamento	13
3. Cocina sin utensilios	13
4. Natación	13
5. Orientación y Topografía	14
6. Pionerismo	14
7. Pionerismo mayor	15
8. Reciclaje	15
9. Supervivencia en el mar	15
10. Supervivencia en la costa	16
11. Supervivencia en la montaña	16
12. Supervivencia en la selva	17

## ESPIRITUALIDAD, ARTE, EXPRESIÓN Y CULTURA.

1. Acólito	19
2. Animación religiosa	19
3. Bibliotecología	19
4. Comunicador	19
5. Debate	20
6. Diseño gráfico por computadora	20
7. Filatelista	20
8. Fotografía	21
9. Publicista	22

## DEPORTES.

1. Ajedrez	24
2. Básquet	24
3. Ciclismo	24
4. Paleta frontón	25
5. Pesca	25

## SERVICIO A LOS DEMÁS.

1. Alfabetización	27
2. Interpretación	27
3. Primeros auxilios	27
4. Seguridad vial	28
5. Servicio al escultismo	28

## ESPECIALIDADES INSTITUCIONALES.

1. Conservación mundial	30
2. Constructor de paz	30
3. Hermandad mundial	31
4. Jóvenes emprendedores	31
5. Proyectos para el desarrollo	32



Lima, Febrero de 2010.

## **Estimados amigos Caminantes y Rovers:**

Es un gusto en esta oportunidad presentarles el “Manual de Especialidades Para Las Ramas Caminante y Rover – edición 2010 - 2011”, que plantea los requisitos para la obtención de especialidades que forman parte del Sistema de Progresión de sus respectivas ramas.

El Manual, ha sido aprobado a través de la Resolución 029/JSN/2010 del 24 de febrero de 2010 y tiene como objetivo desarrollar diversas capacidades en ustedes, jóvenes.

Las especialidades, con sus correspondientes distintivos, sin lugar a dudas son todavía la forma más excitante por medio de la cual un joven puede obtener una insignia que reconozca el conocimiento, la habilidad y la capacidad. A través de ellas, haremos posible la interiorización de valores, de hábitos de vida saludables y deseos de superación... verdadero despertar del estilo de vida de nosotros los scouts.

Es importante reconocer que este trabajo es fruto del aporte valioso de diversos Dirigentes de la Asociación de Scouts del Perú. Queremos agradecer a los integrantes de las Comisiones de Caminantes y de Rovers, por su trabajo cuyo esfuerzo se ve reflejado en este Manual.

Sabemos que sacarán provecho y que las especialidades les permitirán “crecer” un poquito más en el largo caminar de sus vidas.

Entonces, los invito a asumir el reto...

¡AVANZAR!

¡SERVIR!

Iván Javier Rivarola Ganoza  
Jefe Scout Nacional  
Asociación de Scouts del Perú

# Introducción



Lima, febrero de 2010

Para el Sistema de Progresión Personal del Movimiento Scout, las Especialidades representan un importante complemento y de forma particular, muy relevante para los jóvenes que forman parte de la Rama Caminante y la Rama Rover. Esperamos que las especialidades que intentará obtener el joven, estén vinculados, no solo a sus pasatiempos y actividades de entretenimiento, si no, principalmente a sus preferencias vocacionales.

Siendo esta una Primera Edición, el Manual de Especialidades para la Rama Caminante y para la Rama Rover, presenta un número inicial y limitado de Especialidades. Seguramente, no todos los temas de interés para los jóvenes se encuentren contemplados. Este hecho, constituye, más que una limitación, una cordial invitación para que sean los propios Caminantes y Rovers los principales promotores del desarrollo del Sistema de Especialidades.

Esta Primera Edición, es sin lugar a dudas, el inicio de muchas ediciones, al pretender que este Manual se convierta en “documento vivo”, que, al ser publicado en Febrero de 2010, pueda ser reevaluado, con los aportes y sugerencias de todos y la siguiente edición, ampliada, sea presentada en el mes de diciembre de 2011, culminando las celebraciones de nuestro primer Centenario de Vida Institucional.

Hemos lanzado el desafío, los Caminantes y Rovers podrán, con la ayuda de expertos en temas elegidos, plantear los requisitos de las nuevas especialidades y así poder obtenerlas. En el Manual, encontrarán el contenido de cómo hacerlo. Pero, lo más trascendente, es hacer llegar la nueva especialidad a los Comisionados Nacionales de la Rama para considerarlas en la próxima edición, tomando en cuenta los derechos de cada uno de los autores.

Invitamos a todos a asumir el reto...

Siempre listos para servir

Fernando Alfonso León Góngora  
Comisionado Nacional  
de Rama Caminante

Pavel Valencia Valencia  
Comisionado Nacional  
de Rama Rover

# El Sistema de Especialidades

## ¿Qué es una Especialidad?

Una Especialidad es un conocimiento o habilidad sobre una determinada materia. Para poder entender mejor qué es una Especialidad mencionaremos algunas de sus características:

- **Son voluntarias, individuales y flexibles:** Es decir que tú como Caminante o Rover **decides voluntariamente** que especialidad vas a intentar conseguir. El proceso de conseguir una Especialidad es completamente **individual** por lo que tomará esfuerzo de tu parte lograrla. Además es **flexible** porque desde que tomes la decisión de conseguir una Especialidad hasta hacerlo transcurrirá un tiempo variable que dependerá de su complejidad y del empeño puesto de tu parte.
- Permiten “**conocer, hacer y servir**”: Estas tres palabras resumen los **tres momentos** para adquirir una Especialidad, que toman el nombre de “*exploración, taller y reto*”. Estos tres momentos son explicados detalladamente más adelante.
- **Complementan la Progresión Personal:** El perfeccionamiento de una habilidad o conocimiento materia de la Especialidad que te propones conseguir, te pueden ayudar a desarrollarte en tu progresión personal. Por ejemplo: una especialidad del área de deportes te puede complementar el desarrollo de tu Corporalidad o Carácter.

## El sistema de Especialidades

La cantidad de Especialidades que existen es por definición ilimitada, ya que se derivan de los intereses particulares que puedas tener como Caminante o Rover. Las especialidades se agrupan en 6 áreas y en este Manual sólo presentamos algunos Especialidades de cada área.

- **Ciencia y tecnología.**
- **Vida en naturaleza.**
- **Espiritualidad, arte, expresión y cultura.**
- **Deportes.**
- **Servicio a los demás.**
- **Especialidades institucionales.**

## ¿Cómo obtener una Especialidad?

Si te propones conseguir una Especialidad deberás encontrar, con la ayuda de tu Equipo de Dirigentes, un **Monitor de la Especialidad**, quien debe ser un especialista en la materia elegida. Con él, establecerás un plan de trabajo que implique acciones y plazos para cumplir los requisitos de la Especialidad elegida. Estos requisitos se agrupan en tres momentos:

- **Exploración:** Luego que decidiste conseguir una determinada Especialidad, el primer paso es recopilar la máxima información posible y/o perfeccionar la habilidad que compete al tema elegido.
- **Taller:** Con el conocimiento o habilidad adquirida, el segundo paso es llevar a la práctica lo explorado, es decir, demostrar con acciones concretas lo aprendido.

- **Reto:** Por último, adquirir una Especialidad también incluye un deseo natural de compartir lo aprendido con los miembros de tu entorno (familia, amigos, colegio, instituto, universidad, centro de trabajo, o en tu Comunidad o Clan). Por lo tanto, el último paso de este proceso es demostrar que dicho conocimiento o habilidad adquirido tiene un fin útil no sólo para ti sino también para los demás.

## ¿Qué hago si la Especialidad que me interesa no está?

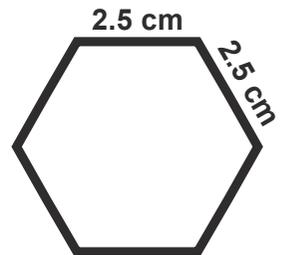
Si tienes un especial interés en una materia que no es contemplada en este Manual, puedes, con la ayuda de tu Equipo de Dirigentes, identificar a cual de las 6 áreas pertenece dicha materia para luego con la ayuda de un especialista en la materia (que pasaría a ser tu Monitor de la Especialidad), establecer los requisitos de la Especialidad tomando como ejemplo alguna de las Especialidad de un tema similar y considerando los **tres momentos** por los que pasa la obtención de una Especialidad.

## ¿Qué representa una Especialidad?

Una especialidad, en general para los Lobatos, Scouts, Caminantes o Rovers, representa que la muchacha o el muchacho que la obtiene tiene un conocimiento o habilidad mínima adecuada para su edad acerca de la materia correspondiente. Por lo tanto, obtener una Especialidad no es el final de un camino sino todo lo contrario, es el inicio, considerando que siempre podrás aprender algo más acerca de cualquier tema.

## La Insignia de Especialidad

Las insignias de Especialidades para los Caminantes y Rovers son de forma hexagonal con las dimensiones que se muestran en la figura y se colocan en la manga izquierda de la camisa alrededor de la insignia de progresión, excepto las Especialidades institucionales, que se colocan en la manga derecha alrededor de la Insignia Nacional (de acuerdo a lo establecido en el Manual de Uniforme e Insignias de la Asociación de Scouts del Perú).



## ¿Cuántas Especialidades puedo obtener?

Un Caminante o Rover puede obtener la cantidad de Especialidades que desee, pero considerando que una Especialidad requiere de constancia y esfuerzo para obtenerla se recomienda que el Caminante o Rover no emprenda la obtención de más de una Especialidad a la vez, sino que se dedique a una hasta conseguirla.

Además, las Especialidades que obtengas en tu paso por la Comunidad de Caminantes las conservarás al pasar al Clan de Rovers con la excepción de aquellas que este Manual o tu Monitor plantee algún requisito exclusivo para la Rama Rover. En este caso al pasar al Clan para mantener dicha especialidad sólo deberás cumplir el o los requisitos adicionales.

## Las Áreas de las Especialidades

Todas las Especialidades de un área determinada (excepto las Especialidades Institucionales), tienen un diseño único. La manera de distinguir cuantas especialidades ha obtenido un Caminante o Rover de esa determinada área es a través del color del fondo de la insignia, existiendo 4 niveles, como se muestra en el siguiente cuadro:

	<b>Fondo amarillo</b> (1 especialidad)	<b>Fondo verde</b> (2 especialidades)	<b>Fondo Azul</b> (3 especialidades)	<b>Fondo Rojo</b> (4 ó más especialidades)
<b>Ciencia y tecnología</b>				
<b>Vida en naturaleza</b>				
<b>Espiritualidad, arte, expresión y cultura</b>				
<b>Deportes</b>				
<b>Servicio a los demás</b>				

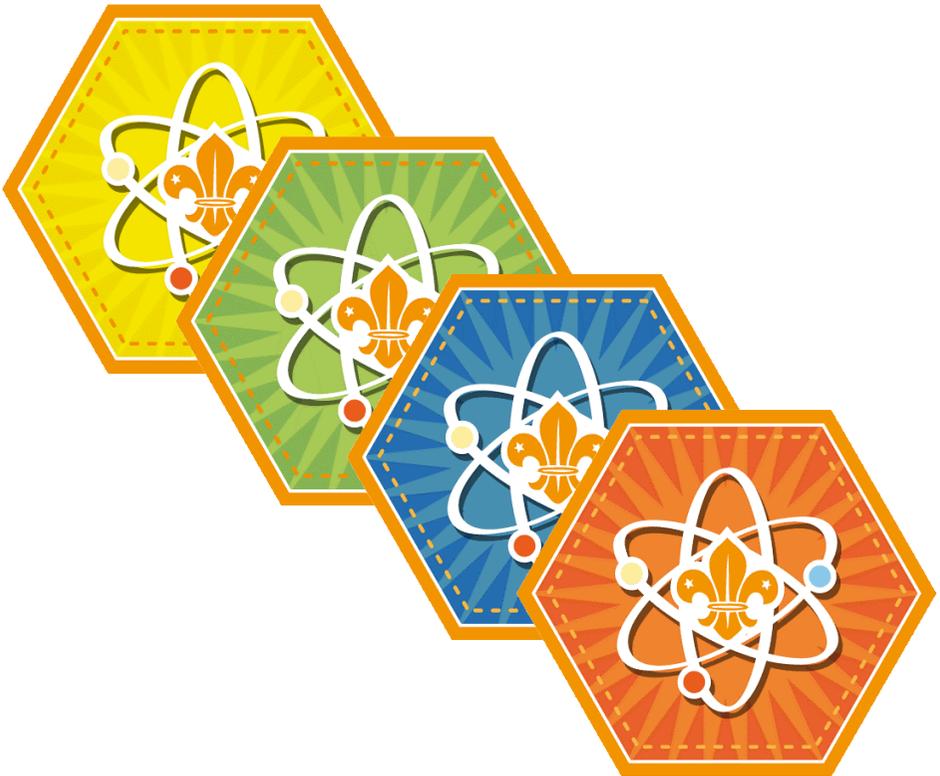
## Las Especialidades institucionales

Las Especialidades Institucionales tienen un carácter especial puesto que han sido creadas para incorporar la política Mundial del Movimiento Scout a la Política Nacional de la Asociación de Scouts del Perú, en lo concerniente a temas de Ecología, Desarrollo y Paz.

Por este carácter especial es que tienen un diseño propio y una ubicación especial en el uniforme, como ya se ha mencionado. Estas especialidades son las siguientes:

<b>Conservación mundial</b>	<b>Constructor de paz</b>	<b>Hermanidad mundial</b>	<b>Jóvenes emprendedores</b>	<b>Proyectos para el desarrollo</b>
				

# Ciencia y Tecnología



## 1. DISEÑO DE PÁGINAS WEB

### Exploración

- Explora el internet y recolecta la mayor cantidad de paginas web de distinta temática, clasifícalas según funcionalidad, diseño, lenguaje de programación usado entre otras características que consideres.
- Investiga que es web 1.0, web 2.0 y que podría llegar a ser web 3.0 relaciona lo investigado con la clasificación anterior y comparte tus conclusiones con tu Monitor.

### Taller

- Explora las distintas herramientas que te puedan ayudar a desarrollar en web Dreamweaver, FrontPage, Plantillas de webs, CMS, Foros, entre otros. Familiarízate con alguna que prefieras.

### Reto

- Diseña la pagina web de tu Grupo Scout, Comunidad o Clan o de tu Equipo, súbela a un servidor y haz la labor de webmaster por un periodo determinado por el Monitor. Deberás seguir por lo menos las siguientes buenas practicas:
  - a. Diseño centrado en el usuario.
  - b. Diseño consistente de páginas.
  - c. Que contenga solo lo necesario.
  - d. Fácil de indexar por buscadores.
  - e. Fácil de actualizar
  - f. Además puedes agregar las que tu hayas investigado y otras buenas practicas de carácter técnico que el Monitor te indique de acuerdo al método que usaras para diseñar la pagina.

## 2. ELECTRICIDAD

### Exploración

- Averigua sobre la historia de como se descubrió la Electricidad y sus primeros usos.
- Investiga sobre la diferencias, ventajas y desventajas de la corriente alterna y corriente continua.
- Averigua sobre qué y cuáles son los materiales buenos y malos conductores de la electricidad y explica el porqué.
- Conoce las medidas de seguridad al trabajar con electricidad y los primeros auxilios básicos que se deben de efectuar a lesionados por choques eléctricos.

### Taller

- Conoce la construcción de un timbre eléctrico y construirlo con material reciclado.
- Realiza la construcción de un galvanómetro y explicar ante tu Comunidad o Clan cual es el uso que puedes darle y que tan útil es para un electricista.
- Realiza la construcción de un motor eléctrico con material reciclado que funcione con pilas o una batería de 12V.

### Reto

- Da una charla para tu propia Unidad, para la Manada de Lobatos o para la Tropa de Scouts de tu Grupo sobre las precauciones y medidas de seguridad que se deben de tomar mientras se trabaja con conexiones eléctricas (el tema específico de la charla puede ser sugerido por tu Monitor de acuerdo a la edad de a quienes está dirigida).

## 3. ELECTRÓNICA

### Exploración

- Investiga los antecedentes históricos de la electrónica e identifica quienes fueron los precursores.
- Investiga los orígenes del tubo de rayos catódicos y como se relaciona con el descubrimiento del bulbo y del transistor.
- Investiga acerca de un circuito integrado.

### Taller

- Investiga y prepara un taller para tu Comunidad o Clan sobre las diferencias entre la Electricidad y la Electrónica.
- Construye un circuito impreso a satisfacción de tu Monitor de la Especialidad, poniendo en práctica la forma correcta de soldar y desoldar.
- Prepara un tríptico y da una charla a tu Comunidad sobre el uso del osciloscopio y el multímetro.

### Reto

- Da una charla para tu propia Unidad, para la Manada de Lobatos o para la Tropa de Scouts de tu Grupo sobre la utilidad de la electrónica en la actividad humana (el tema específico de la charla puede sugerirlo tu Monitor de acuerdo a la edad de a quienes está dirigida).

## 4. INFORMÁTICA

### Exploración

- Investiga sobre los orígenes de la Computadora hasta la actualidad, desde el Abaco hasta los equipos actuales complejos.
- Investiga sobre los diferentes sistemas operativos y explica sus usos.
- Identifica las diferencias entre Hardware y Software y menciona la interacción entre ambas.

### Taller

- Realiza un programa que permita a tu Jefe de Grupo poder llevar un control de todos los integrantes del Grupo diferenciando la rama a la que pertenecen e incluyendo al comité de padres.
- Describe los componentes internos de una computadora y sus funciones dentro de la operatividad de la misma.
- Crea un Blog de tu Comunidad o Clan, compártelo con otras unidades y muestra las firmas o visitas que tuvo por parte de Caminantes y/o Rovers de otras unidades.

### Reto

- Explora la información de la Base de Datos obtenida por el programa creado para el registro de Grupo. Genera reportes a satisfacción de tu Monitor de la Especialidad.
- Realiza una charla para tu Comunidad o Clan acerca de lo investigado en la etapa Exploración.

## 6. USUARIO SCOUTLINK

### Exploración

- Averigua qué es el Jamboree en Internet (JOTI) y cuales son sus antecedentes.
- Busca información sobre la historia de la red SCOUTLINK y su influencia en el Jamboree en Internet.
- Averigua cuales son las normas de la red SCOUTLINK
- Busca información sobre los siguientes términos: *IRC*, *Team Speak*, *Netiqueta*, *Tarjeta de Validación*.
- Averigua cuales son los cargos y funciones dentro de SCOUTLINK y en que consiste la denominación “*usuario regular*”.
- Averigua que es un campamento IRC y cita como ejemplo los últimos 5 eventos de esta naturaleza.

### Taller

- Expón ante tu grupo de amigos, equipo o Comunidad o Clan Unidad, de la manera mas creativa lo investigado anteriormente.
- Instala y configura el software cliente de IRC y Teamspeak para acceder a la red de SCOUTLINK.
- Registra un nombre de usuario dentro de la Red SCOUTLINK (Nick) y demuestra que puedes ingresar a la red como usuario registrado
- Haz un lista de comandos IRC y utiliza por lo menos ocho durante una sesión en la red de SCOUTLINK.
- Chatea con usuarios de otros países de la red SCOUTLINK en el canal #espanol y haz una pequeña agenda de 15 nuevos amigos con los siguientes datos: Nick, nombre, nacionalidad, nombre del Grupo Scout y mantén comunicación regular con ellos.

### Reto

- Obtén la denominación de “Usuario Regular” en la red internacional de SCOUTLINK
- Organiza el Jamboree en Internet JOTI junto a tu equipo, Comunidad o Clan o Grupo Scout o participa en ella desde tu casa, cibercafé o estación oficial.
- Envía y recibe por lo menos 10 Tarjetas de validación durante el JOTI.

# Vida en naturaleza



## 1. CAMPISMO

### Exploración

- Investiga la historia del campismo, define conceptual e históricamente el campismo.
- Investiga sobre equipos de campismo, marcas y lugares donde adquirirlos.
- Investiga sobre lugares ideales para acampar cercanos a tu localidad.

### Taller

- Elabora una lista con los materiales necesarios para un campamento de tu Unidad.
- Con el apoyo de tu Monitor elabora un programa de campamento de por lo menos tres días para tu Unidad. Este requisito puede ser cumplido por más de un Caminante o Rover a criterio del Monitor de la Especialidad y de acuerdo a la complejidad de lo programado.

### Reto

- Ejecuta y evalúa el campamento programado en la etapa del Taller.

## 2. COCINA DE CAMPAMENTO

### Exploración

- Investiga sobre las características que debe tener una alimentación balanceada en campamentos en Costa, Sierra y Selva.
- Investiga acerca de los materiales necesarios para una cocina de campamento en cualquiera de las tres regiones.
- Investiga acerca de la alimentación adecuada de campamento en casos de estreñimiento, diarrea, deshidratación, náuseas y vómitos.

### Taller

- Frente ante tu Comunidad o Clan realiza una presentación, de la manera más creativa posible, acerca de lo investigado en la etapa de exploración.
- Elabora un horno de campamento y utilízalo para preparar algo de tu elección.
- Construye un soporte adecuado para los utensilios de cocina de campamento.
- Demuestra que sabes usar adecuadamente diferentes tipos de cocina de campamento (a gas, a gas de keroseno, bencina, entre otras), y que conoces al menos tres tipos de diseños de fogones.

### Reto

- Elabora un menú de un Campamento, presupuéstalo y ejecútalo en un Campamento de tu Comunidad o Clan.

## 3. COCINA SIN UTENSILIOS

### Exploración

- Investiga acerca de técnicas de cocción sin utensilios o solo con utensilios básicos e improvisados.
- Entre las técnicas que has encontrado, diferencia cuales te pueden servir para cocinar cada uno de los tres tipos de alimentos (carbohidratos, proteínas y grasas).

### Taller

- Cocina por lo menos 5 de las siguientes comidas sin utensilios (Esta lista puede ser ampliada por tu Monitor de la Especialidad de acuerdo a los recursos propios de la zona en la que vives).
  - a. Pescado a la sal.
  - b. Huevo al barro.
  - c. Pescado al barro.
  - d. Carne a la piedra.
  - e. Carne al palo.
  - f. Pan de leñador.
  - g. Pachamanca.
  - h. Huevo a la naranja.
  - i. Cuy chactado.
  - j. Pollo a la brasa.
  - k. Moluscos sancochados bajo arena.
  - l. Carne a la parrilla (con parrilla improvisada).
- Hierve al menos medio litro de agua sin el uso de olla o cualquier tipo de envase metálico.

### Reto

- En un Campamento de Comunidad o Clan elabora y ejecuta un menú balanceado de al menos un desayuno, un almuerzo y una cena en la que al cocinar no se usen utensilios.

## 4. NATACIÓN

### Requisito:

**Conocer y dominar al menos 2 estilos oficiales de natación.**

### Exploración

- Elige un lugar dónde intentar obtener esta especialidad e investiga sobre las medidas de seguridad adecuadas para nadar en ese lugar.
- Investiga sobre el significado de las banderas verde, amarilla, roja en las playas y las medidas de seguridad que debes tener al nadar en cada una de estas condiciones.

### Taller

- Nada con el estilo que más domines al menos 300 metros.
- Sumérgete cuando estás nadando al menos 2 metros y recoge un objeto de aproximadamente 3 kilos de peso.
- Vistiendo al menos una camisa de manga larga, pantalones largos y medias nada aproximadamente 50 metros y luego desvístete sin apoyarte en el fondo, lados ni objeto flotante alguno.

### Reto

- Enseña al menos un estilo oficial a algún miembro de tu Comunidad o Clan. En el caso que todos sepan nadar puedes enseñarle a un Lobato o Scout de tu Grupo bajo estricta supervisión de un adulto. Caso contrario, organiza una actividad acuática con tu Unidad bajo la supervisión de un adulto experto.

## 5. ORIENTACIÓN Y TOPOGRAFÍA

### Exploración

- Conoce los principales rumbos de la Rosa Náutica o Rosa de los Vientos
- Conoce lo que es la Brújula, partes, funcionamiento y tipos (de marcha, cartográficas, especiales, digitales).
- Conoce los siguientes conceptos:
  - a. Norte magnético.
  - b. Norte geográfico.
  - c. Azimut.
  - d. Rumbo.
  - e. Coordenadas Geográficas (latitud, longitud).
  - f. Coordenadas UTM.
  - g. Puntos cardinales, laterales, colaterales.
- Conoce las señales convencionales más usadas en los mapas.
- Conoce el significado de las curvas de nivel y mapa topográfico.

- Conoce el significado de las escalas gráficas y numéricas.
- Conoce como funciona un GPS.
- Presenta los puntos antes mencionados en carpeta detallada y con gráficos.

### Taller

- Demuestra el uso de una Brújula.
- Encuentra los grados a seguir para llegar varios puntos en el terreno.
- Ubica a cuantos grados se encuentran los objetos señalados en el terreno.
- Orienta un mapa con una brújula y sigue una ruta señalada.
- Aplicando el concepto de escalas, determina la distancia a recorrer en la ruta señalada.
- Has un pequeño levantamiento de una determinada área de terreno en el que se encuentren por lo menos cinco elementos u objetos.

### Reto

- Realiza un recorrido de orientación de por lo menos doce horas siguiendo una ruta preestablecida sugerida por tu Monitor. En dicho recorrido deberás anotar: Orientación de tu recorrido, levantamiento topográfico, ubicación de elementos en el terreno con brújula, tu recorrido en grados, levantamiento de distancias con el uso de escalas y signos convencionales y presenta un mapa de tu recorrido.

## 6. PIONERISMO

### Exploración

- Realiza y conoce el uso de los siguientes nudos: rizo, as de guía, vuelta de escota, margarita, pescador, media llave y dos cotes, ballestrinque.
- Realiza y conoce el uso de los siguientes nudos: arnés de hombre, vuelta de braza, silla de bombero, ballestrinque doble, presilla de alondra, en forma de ocho y una eslinga a un barril y algunos otros que puedan ser determinados por tu Monitor.
- Realiza y conoce el uso de los siguientes amarres: cuadrado, redondo, diagonal, trípode.

### Taller

- Realiza un taller de Pionerismo capacitando a los miembros de tu propia Comunidad

o Clan en lo mencionado en la etapa de Exploración. Si todos los miembros de tu Comunidad o Clan ya dominan las técnicas de pionerismo entonces puedes realizar un taller dirigido a Lobatos o Scouts coordinando previamente con los dirigentes de esas Unidades.

### **Reto**

- Diseña y realiza con tu Equipo de Caminantes o Rovers al menos 3 construcciones de Campamento que sirvan como: portada, repostero, mesa, silla, tendedero, zapatero, lavabo, letrina, lavaplatos, alacena o cualquier otra de tu invención y de una dificultad similar.

## **7. PIONERISMO MAYOR**

### **Requisito:**

**Obtener la Especialidad de Pionerismo.**

### **Exploración**

- Investiga acerca de la definición y el uso correcto de al menos 3 tipos de anclajes.
- Investiga sobre las partes, el uso correcto y el cuidado de un hacha de leñador.
- Investiga acerca de la técnica para derribar un árbol.
- Realiza al menos 2 tipos de nudos de remate de una soga: remate de cola de puerco, remate al cabo de una cuerda, piña, corona, etc.
- Realiza al menos 1 nudo para empalmar dos sogas.

### **Taller**

- Utilizando un hacha de leñador corta adecuadamente un tronco de por lo menos 30cm de diámetro.

### **Reto**

- Con un Equipo de Caminantes y/o Rovers diseña y construye al menos 2 construcciones mayores: torre o atalaya, puente, oroya o cualquier otra de dificultad similar.

## **8. RECICLAJE**

### **Exploración**

- Investiga sobre estos conceptos y vincúlalos: manejo de residuos sólidos, segregación, reciclaje y calentamiento global.

- Averigua e investiga las experiencias exitosas de actividades desarrolladas a nivel internacional respecto a un manejo apropiado de residuos sólidos y el reciclaje.
- Investiga acerca de la gama de productos que se pueden elaborar a partir de un adecuado manejo de residuos sólidos y de reciclaje.
- Identifica dentro de tu entorno algunas experiencias exitosas (públicas o privadas) de manejo de residuos sólidos que estén contribuyendo al desarrollo económico local y a la promoción del empleo.

### **Taller**

- Demuestra que conoces la importancia y la utilidad del manejo de residuos sólidos y el reciclaje en la conservación del medio ambiente.
- Demuestra que promueves en tu Localidad, Grupo, Comunidad o Clan el manejo adecuado de residuos sólidos y la segregación de la basura.
- Demuestra que conoces la importancia del reciclaje en relación a algunos productos como papel, plástico, vidrio, pilas, agua, aceite, etc.
- Organiza y desarrolla para tu Comunidad, Clan ó Grupo Scout un taller de sensibilización sobre cualquiera de estos temas:
  - a. Importancia del reciclaje de papel para la Manada de Lobatos o la Tropa de Scouts y elabora productos útiles a partir de esta actividad.
  - b. Importancia del uso de tachos para la segregación adecuada de los residuos sólidos en tu local de reunión.
  - c. Otro tema sugerido por tu Monitor.

### **Reto**

- Presenta una exposición fotográfica sobre el impacto del manejo inadecuado de los residuos sólidos para la contaminación ambiental y las alternativas exitosas identificadas.
- Desarrolla una Feria de productos reciclados que permita una reflexión sobre la necesidad de actuar en este nivel. Puedes coordinarlo con otras Comunidades o Clanes o con el Gobierno Local de tu distrito o entidades privadas.
- Coordina y promueve una Campaña para la recolección de botellas plásticas, papel o de vidrio, que permita la venta de estos productos para la generación de fondos.

## 9. SUPERVIVENCIA EN EL MAR

### Requisito:

**Obtener las Especialidades de Campismo, Cocina sin utensilios, Natación, Pesca, Primeros Auxilios, y Orientación y Topografía.**

### Exploración

- Investiga y elabora un informe sobre los métodos de supervivencia utilizados por personas que trabajan en alta mar.
- Investiga sobre el proceso de deshidratación del ser humano.
- Conoce la pirámide alimenticia.
- Investiga técnicas de destilación y purificación de agua de mar.
- Conoce las señales internacionales de auxilio.
- Investiga diversas técnicas para obtener fuego en situaciones extremas.
- Conoce lo que posee el Kit de supervivencia de una embarcación.
- Investiga sobre los alimentos que puedes obtener del mar.
- Investiga distintos tipos de artefactos para pescar.
- Investiga sobre técnicas de flotación y nado sin salvavidas.

### Taller

- Elabora un kit de supervivencia completo.
- Elabora un refugio para pasar la noche en la playa.
- En la playa, simulando una situación de supervivencia y bajo la estricta supervisión de tu Monitor, recolecta alimento mínimo necesario para un día de supervivencia, cocinándolo y alimentándote de él.
- Elabora un aparejo para pescar y utiliza para conseguir alimento.
- Destila por lo menos 1,5 litros de agua de mar.
- Nada dos (2) kilómetros en el mar utilizando un método seguro y bajo la estricta supervisión de tu Monitor o de un adulto experto.
- Improvisa flotadores con tu ropa y recorrer una cantidad determinada por tu Monitor.

### Reto

- Organiza, ejecuta y evalúa un campamento en la playa de supervivencia con tu Comunidad o Clan de al menos 2 noches.

## 10. SUPERVIVENCIA EN LA COSTA

### Requisito:

**Obtener las especialidades de Campismo, Cocina sin utensilios, Primeros Auxilios y Orientación y Topografía.**

### Exploración

- Investiga y elabora un informe sobre los métodos de supervivencia utilizados por los pobladores de las zonas costeras.
- Investiga sobre el proceso de deshidratación del ser humano.
- Conoce la pirámide alimenticia.
- Conoce las señales internacionales de auxilio.
- Investiga diversas técnicas para obtener fuego en situaciones extremas.
- Investigar los recursos alimenticios naturales de las zonas costeras.
- Investiga distintos tipo de trampas o artefactos para cazar y aparejos para pescar en el mar o río en zonas costeras.
- Investiga lo que un kit de supervivencia debe poseer para situaciones de este tipo.
- Investiga sobre refugios adecuados a las condiciones costeras
- Investiga sobre técnicas de obtención, filtración y purificación de agua en zonas costeras.

### Taller

- Elabora un refugio de supervivencia en un terreno costero escarpado.
- Haz un fuego sin fósforos ni encendedor en condiciones climáticas costeras.
- Elaborar un kit de supervivencia completo.
- Elabora una trampa o artefacto para cazar un animal en la costa o un aparejo para pescar en el mar o río.
- Encuentra y purifica al menos 1,5 litros de agua en un terreno escarpado.
- Permanece en una zona desértica 2 días y 1 noches, solo o con tu equipo de Caminantes o Rovers, valiéndote de tu kit de supervivencia. Todo el proceso deberá ser monitorizado por un adulto experto.

### Reto

- Organiza, ejecuta y evalúa una salida a una zona desértica costera con tu Comunidad o Clan y expón en el terreno lo aprendido en las etapas previas de esta Especialidad.

## 11. SUPERVIVENCIA EN LA MONTAÑA

### Requisito:

**Obtener las especialidades de Campismo, Cocina sin utensilios, Primeros Auxilios y Orientación y Topografía.**

### Exploración

- Investiga y elabora un informe sobre los métodos de supervivencia utilizados por los pobladores de zonas elevadas.
- Investiga sobre el proceso de deshidratación del ser humano.
- Conoce la pirámide alimenticia.
- Conoce las señales internacionales de auxilio.
- Investiga los recursos alimenticios naturales de las zonas montañosas.
- Investiga sobre el “mal de altura”.
- Investiga sobre refugios adecuados a las condiciones montañosas.
- Investiga distintos tipo de trampas o artefactos para cazar y aparejos para pescar en el río en zonas montañosas.
- Investiga técnicas de obtención, filtración y purificación de agua.
- Investiga técnicas para soportar el frío.
- Investiga técnicas de obtención de fuego.

### Taller

- Implementa tres tipos de refugios de supervivencia para condiciones frías y de poco oxígeno.
- Consigue alimento para un día de supervivencia a más de 3500 msnm. Cocina sin utensilios lo encontrado.
- Elabora una trampa o artefacto para cazar un animal en regiones montañosas o un aparejo para pescar en el río.
- Hacer fuego sin fósforos ni encendedor a más de 3500 msnm.
- Elabora un kit de supervivencia completo.
- Encuentra y purifica 1,5 litros de agua a más de 3500 msnm.

### Reto

- Organiza, ejecuta y evalúa un campamento de supervivencia para tu Comunidad o Clan. Permaneciendo al menos 3 días y 2 noches a más de 3500 msnm. Todo el proceso deberá ser monitorizado estrictamente por el Monitor de la Especialidad o por un adulto experto.

## 12. SUPERVIVENCIA EN LA SELVA

### Requisito:

**Obtener las especialidades de Campismo, Cocina sin utensilios, Primeros Auxilios y Orientación y Topografía.**

### Exploración

- Investiga y elabora un informe sobre los métodos de supervivencia utilizados por los pobladores de las zonas selváticas.
- Investiga sobre el proceso de deshidratación del ser humano.
- Conoce la pirámide alimenticia.
- Conoce las señales de auxilio internacional.
- Investiga los recursos alimenticios naturales de la Selva. Conocer un mínimo de 10 plantas medicinales y venenosas.
- Investiga sobre las principales enfermedades endémicas que puedes adquirir en la selva.
- Investiga sobre refugios adecuados en la selva.
- Investiga distintos tipo de trampas o artefactos para cazar y aparejos para pescar en el río en la selva.
- Investiga técnicas de obtención, filtración y purificación de agua.
- Investiga técnicas de obtención de fuego en zonas húmedas.

### Taller

- Implementa tres tipos de refugios de supervivencia en la selva.
- Consigue alimento para un día de supervivencia en una zona selvática. Cocinar sin utensilios lo encontrado.
- Elabora una trampa o artefacto para cazar un animal en la selva o un aparejo para pescar en el río.
- Hacer fuego sin fósforos utilizando leña y yesca húmeda. Mínimo dos métodos.
- Elabora un kit de supervivencia completo.
- Encuentra y purifica 2 litros de agua en la selva.

### Reto

- Organiza y realiza un campamento de supervivencia para tu Comunidad o Clan. Permaneciendo 3 días y 2 noches en la selva. Deben llevar solo lo mínimo indispensable y deberá ser monitorizado por un adulto experto.

# Espiritualidad, Arte, Expresión y Cultura



## 1. ACÓLITO

### NOTA IMPORTANTE:

**Esta especialidad es para quienes profesan la Religión Católica. Algunas congregaciones religiosas permiten esta práctica hasta los 18 años aunque mayormente se acepta hasta los 16 años por lo que esta especialidad es exclusiva para Caminantes.**

#### Exploración:

- Investiga acerca de todo tipo de celebraciones litúrgicas existentes para que las puedas manejar con facilidad. Estas celebraciones están en los rituales litúrgicos como el ceremonial de obispos y el misal romano.
- Aprende acerca de la importancia y los gestos de cada celebración litúrgica, como las misas con obispos, las celebraciones de semana santa, pentecostés, navidad, entre otras.

#### Taller:

- Expón ante tu Comunidad la manera más fácil y sencilla de cómo desenvolverte en el altar en cada celebración litúrgica.
- Con ayuda de tu Monitor repasa cada parte de la misa, según el misal romano, para ello es necesario que recuerdes todos los instrumentos y ornamentos que se utilizan en la misa.
- Realiza un listado de las principales diferencias que encuentras en cada misa.

#### Desafío:

- Inicia a alguno de los miembros de tu Comunidad en el servicio de Dios en el altar y enséñale las principales diferencias de cada misa. De lo contrario puedes hacerlo con algún Lobato, o Scout de tu Grupo.

## 2. ANIMACIÓN RELIGIOSA

#### Exploración

- Investiga sobre la vida y obra del Patrono de tu Rama.
- Analiza e interpreta la Oración de tu Rama.
- Visita diversos cultos en tu distrito o cercanos, analiza y compara alguna de las etapas o fases de la reunión religiosa: La acogida, la animación, el testimonio, el compromiso, el envío, etc.

- Investiga sobre cada uno de estos cultos, en qué se parecen y en qué difieren.

#### Taller

- Expón en tu Comunidad o Clan la relación que hay entre sus creencias y la forma cómo realizan la etapa o fase de reunión religiosa analizada en la exploración.
- Realiza ante tu Comunidad o Clan una presentación acerca de la vida del Patrono de tu Rama y las razones por las que crees que ha sido elegido como tal.
- Organiza y modera un debate acerca del significado de la Oración de Rama.

#### Reto

- Planea y ejecuta una reunión de animación entre tu Comunidad o Clan y jóvenes de alguno de los cultos visitados.

## 3. BIBLIOTECOLOGÍA

#### Exploración

- Averigua la dirección, teléfono y horario de atención de las bibliotecas cercanas a tu domicilio.
- Infórmate sobre al menos tres métodos de clasificación de libros.

#### Taller

- Elige justificadamente una de las clasificaciones y clasifica tu biblioteca personal.
- Demuestra que tienes tus libros en buen estado y evitas su deterioro.

#### Reto

- Implementa una biblioteca virtual scout con al menos 2 tipos de clasificación distinta (por ejemplo: por tema, por autor, por país de procedencia, etc).
- Realiza una sinopsis de los libros que han sido clasificados para tu Comunidad o Clan y exponla a los demás miembros.

## 4. COMUNICADOR

#### Exploración

- Investiga sobre las teorías y modelos de la comunicación.
- Averigua sobre las diferentes ramas o especialidades en las que se puede desempeñar un comunicador.

- Investiga acerca de lo que es un medio, su utilidad y su problemática. Identifica por lo menos dos de cada tipo.

#### Taller

- Presenta de manera creativa ante tu Equipo o ante toda la Comunidad o Clan lo investigado anteriormente.
- Elige una rama o especialidad de la comunicación y averigua sobre sus conceptos básicos, aplicándolos para describir un caso real y actual.
- Identifica alguna campaña de comunicación que se esté llevando a cabo y analiza cuál es su objetivo, cómo está diseñada y quiénes intervienen en ella. Entrevista a alguien que tenga participación directa en la campaña.
- Organiza, solo o con tu Equipo, una visita a un medio de comunicación. Ahí observa cómo opera y qué profesionales unen esfuerzos para tenerlo funcionando.

#### Reto

- Identifica un problema de comunicación en tu Comunidad o Clan. Diseña y pon en práctica un proyecto o campaña de comunicación para resolver el problema, utilizando los conceptos aprendidos y los ejemplos de casos anteriores.

### 5. DEBATE

#### Exploración

- Investiga qué es un debate, que tipos existen, como se lleva a cabo cada uno y quienes participan del mismo.

#### Taller

- Demuestra que conoces distintos tipos de argumentos y los utilizas correctamente en debates habituales en tu Unidad.
- Demuestra que conoces los tipos de falacias y que no utilizas razonamientos falaces en las discusiones habituales de tu Unidad y que reconoces cuando otros los utilizan identificando el tipo.
- Demuestra que conoces los conceptos siguientes:
  - a. Cuestión previa.
  - b. Privilegio personal.
  - c. Cuestión de privilegio.
  - d. Cuestión de orden.
  - e. Reconsiderar un voto.

#### Reto

- Organiza un debate en tu Unidad sobre un tema de tu elección y participa como una de las partes o como moderador.
- Revisa las conclusiones y anotaciones del secretario y realiza una evaluación del debate con tu Comunidad o Clan.
- Participa como moderador en tu siguiente Congreso de Comunidad o Asamblea de Clan.

### 6. DISEÑO GRÁFICO POR COMPUTADORA

#### Exploración

- Investiga sobre cuáles son los programas más usados en diseño gráfico por computadora.
- Averigua qué es el área de trabajo y cuáles son sus elementos.
- Utilizando un programa de diseño gráfico por computadora a tu elección:
  - a. Demuestra que puedes dibujar formas simples de acuerdo a las indicaciones del Monitor respecto del número de lados o ángulos internos.
  - b. Demuestra que puedes realizar operaciones básicas con objetos (mover, girar, escalar, inclinar, copiar, duplicar, clonar, agrupar, bloquear, combinar).

#### Taller

- Realiza un dibujo propio utilizando vectores y nodos.
- Pasa una imagen en mapa de bits a vectores y nodos utilizando la menor cantidad de nodos posibles manteniendo la fidelidad respecto del original, para esto utiliza curvas y todos los conceptos previos que puedas. Respeta los rellenos.

#### Reto

- Diseña el escudo de tu Comunidad o Clan o diseña el parche de algún evento de tu Comunidad, Clan o Grupo Scout.

### 7. FILATELIA

#### Exploración

- Prepara un reporte de la Historia de la Filatelia en el Mundo y el rol que ha ido jugando en la historia de la humanidad.

- Explica los diferentes sistemas postales existentes en el mundo y en el Perú y cómo es el sistema actual en el Perú.

### Taller

- Explica, a través de ejemplos con estampillas o sellos postales, los conceptos:
  - a. Perforados e imperforados.
  - b. Nuevos y usados.
  - c. Pliegos, carnets (booklets), coils.
  - d. Número de pliego o marcas especiales (viñetas).
  - e. Sobre impreso y sobrecarga.
  - f. Definitiva, conmemorativa, semipostal y aéreo.
  - g. Matasellos y marca postal.
  - h. Sobre del primer día.
  - i. Aerograma, sobre prefranqueado y tarjeta postal.
  - j. Tarjeta máxima.
- Demuestra el uso de los catálogos internacionales de estampillas o sellos postales para determinar el valor filatélico.
- Demuestra el uso de los siguientes accesorios filatélicos:
  - a. Pinzas.
  - b. Lupa.
  - c. Charnelas o bisagras.
  - d. Monturas.
  - e. Álbum clasificador.
  - f. Lámpara de Luz ultravioleta.
  - g. Detector de marca de agua.
- Realiza el procedimiento adecuado que deben recibir los sellos postales usados que vienen pegados en sobres para luego ser montados en el álbum.

### Reto

- Pertenece a un Club Filatélico y/o organiza un club de jóvenes scouts.
- Organiza una serie de talleres de filatelia (por lo menos dos) para jóvenes que no conozcan la filatelia que no sean de tu Grupo Scout.
- Organiza una exposición temática filatélica.

## 8. FOTOGRAFÍA

### NOTA IMPORTANTE:

**Esta especialidad está orientada al dominio del conocimiento y habilidades de la toma de fotos, sin importar si se usa una cámara digital o de película. Los conceptos básicos de fotografía no han**

**cambiado en el tiempo ni con las nuevas tecnologías. Incluso, las cámaras mas modernas se fabrican tomando como base estos conceptos, de tal forma que en una cámara profesional de hace 50 años podemos encontrar los mismos componentes que en una cámara actual.**

### REQUISITO:

**Disponer de una cámara fotográfica de cualquier tipo.**

### Exploración

- Averigua sobre la historia de la fotografía y los primeros tipos de revelados.
- Investiga sobre cómo funciona el proceso fotográfico en una cámara de película y una digital.
- Conoce los siguientes conceptos y cómo influyen en el proceso de toma de una foto: diafragma, velocidad de obturación, Iso y lente.
- Conoce cómo el uso del enfoque y del zoom ayuda en la composición fotográfica.
- Investiga que es la profundidad de campo y la distancia focal y que tipo de fotos se pueden conseguir con dichas variables.

### Taller

- Demuestra que conoces las siguientes partes de una cámara y su utilidad: lente, cuerpo, obturador, fotómetro y flash. Debes reconocer dichas partes en una cámara profesional como en una normal.
- Demuestra que sabes las diferencias entre una cámara Reflex y una cámara No reflex.
- Presenta un conjunto de fotos en el que se evidencia que sabes tomar fotos de los siguientes tipos: de noche, retratos, animales, paisajes, lugares con mucha luz (en playa o nieve).
- Da un taller a tu Comunidad o Clan con los siguiente dos temas: Composición de fotos y eliminación de los errores mas comunes en la fotografía.

### Reto

**Realiza al menos dos de los cuatro ítems siguientes:**

- Fabrica una cámara *pinhole* y toma fotografías a lugares o personas comunes presentándolas luego a tu Comunidad o Clan.

- Realiza una exposición fotográfica con dos temas distintos, siendo uno, alguna actividad scout de tu Unidad o Grupo.
- Realiza un fotoreportaje de una actividad scout coordinando con el equipo de Prensa Scout de la Asociación.
- Realizar una exposición fotográfica sobre un tema que toque un problema social en nuestro país.

## 9. PUBLICISTA

### REQUISITO:

**Obtener la especialidad de Comunicador**

#### Exploración

- Investiga qué es la publicidad y desde cuándo existe en el Perú. Para qué sirve y cómo funciona.
- Averigua qué es una agencia, cómo funciona y cuántos tipos existen.
- Averigua qué es publicidad tradicional, Marketing directo, Relaciones públicas, Promoción de ventas.
- Investiga sobre los siguientes conceptos: target rating, lectoría, audiencia, ATL, BTL, medio, concepto, brief, spot, desglose y marca.

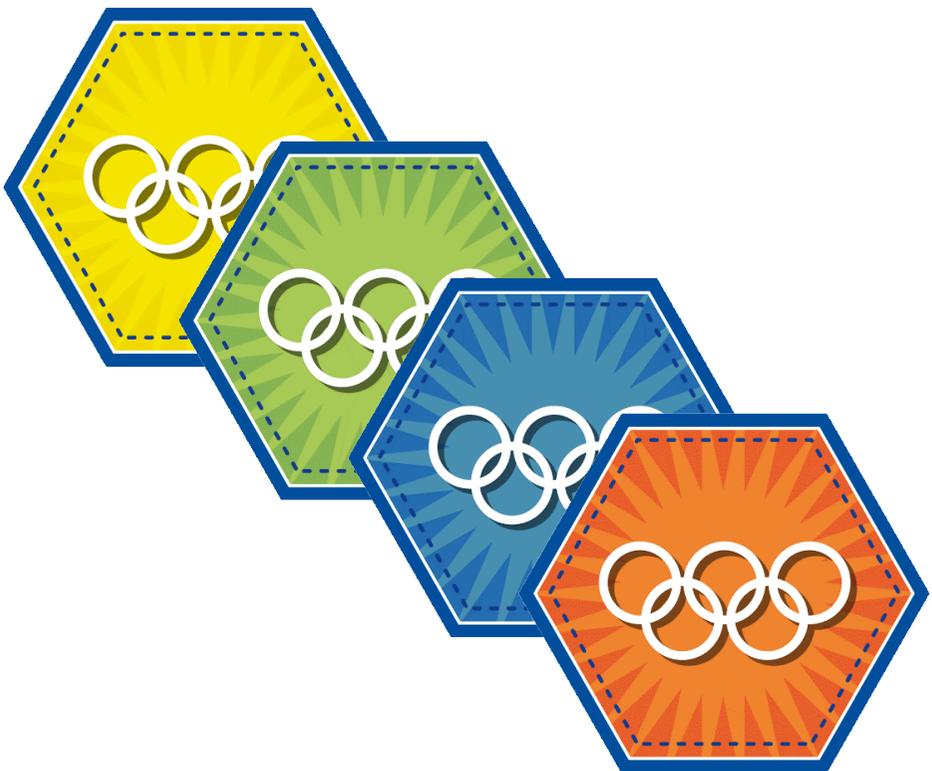
#### Taller

- Presenta de manera creativa y con ejemplos, lo investigado anteriormente.
- Identifica una campaña de publicidad tradicional, de Marketing directo y de Promoción de ventas, señalando la marca del anunciante, el objetivo, el target y el concepto.
- Entrevista a un publicista e identifica a qué área de la publicidad se dedica. Contrasta tus ideas previas sobre la publicidad con las ideas mostradas por el entrevistado.

#### Reto

- En base a lo investigado y experimentado, elabora una campaña publicitaria para incrementar el número de integrantes de cualquiera de las Unidades de tu Grupo Scout o del Equipo de Dirigentes. Ten en cuenta para esto a todos los elementos recopilados, identificando claramente cada uno de ellos en tu campaña.

# Deportes



## 1. AJEDREZ

### Exploración

**Realiza al menos cinco de los seis ítems siguientes:**

- Averigua el reglamento Internacional de Ajedrez (FIDE).
- Investiga sobre la historia del ajedrez; quién es el actual campeón del mundo y cuáles son los torneos internacionales más importantes.
- Averigua cuáles son las categorías internacionales y qué significa el ELO de un ajedrecista.
- Investiga la diferencia de peón pasado, comer al paso, peón doblado, peón al paso, peón aislado.
- Explica en qué consiste lo siguiente: Ajedrez Postal, Torneo Temático, Torneo Ping Pong, Torneo de Clasificación, Simultánea de Ajedrez.
- Investiga ¿Cómo puede el ajedrez mejorar tu vida?.

### Taller

**Realiza al menos dos de los cuatro ítems siguientes:**

- Demuestra el conocimiento de una apertura abierta y de una cerrada.
- Invita a tu reunión a un ajedrecista o club de ajedrez con el objeto de compartir experiencias y realizar una pequeña demostración de juego.
- Demuestra que dominas el uso de Relojos de competencia y uso de hojas de control (notación). Expón en una clase de ajedrez de por lo menos 4 personas, usando el sistema de escritura algebraico.
- Demuestra por lo menos dos variantes de juegos con el ajedrez, por ejemplo: come todo, pierde el que gana.

### Reto

**Realiza al menos dos de los tres ítems siguientes:**

- Organiza un pequeño club de ajedrez y mantenerlo activo, por lo menos 4 meses, demostrando los torneos y competiciones realizadas entre sus integrantes.
- Organiza y arbitra un torneo relámpago de 15 minutos por partida, usando el sistema de rondas suizas. Mínimo 8 participantes. Asegurar como mínimo un auspiciador para los premios y 4 relojes de competición. Cada participante traerá su juego de

ajedrez o la organización proporcionará los mismos como parte del proyecto del club de ajedrez.

- Ser capaz de realizar la difusión en tu barrio, colegio, instituto o universidad y “dar” una simultánea de ajedrez a por lo menos seis competidores (retadores).

## 2. BÁSQUET

### Exploración

- Investiga el reglamento para esta disciplina (objetivo, características del balón, número de jugadores, tiempos, tipos de faltas, número de faltas colectivas e individuales, entre otras.).
- Investiga sobre las dimensiones de la cancha de juego, sus líneas y las reglas que hay en base a éstas en relación con los jugadores.
- Investiga dónde y cómo nació esta disciplina y cuáles son las ligas más conocidas a nivel mundial.

### Taller

- Con ayuda de tu Monitor aprende o perfecciona los siguientes movimientos: *drop step, pick and roll, crossover, back door, up and under y fade away*.
- Demuestra que sabes realizar al menos dos sistemas defensivos y dos sistemas ofensivos.
- Elabora, con la ayuda de tu Monitor, un programa de entrenamiento para desarrollar un área específica de las habilidades básicas: lanzamiento, dribling o capacidad de salto.

### Reto

- Realiza adecuadamente los movimientos del primer ítem del “Taller” que tu Monitor considere conveniente.
- Demuestra el progreso realizado por tu programa confeccionado en el segundo ítem del “Taller” después de un tiempo determinado por tu Monitor.
- Fomenta la práctica de este deporte entre tu Equipo, Comunidad o Clan y/o grupo de amigos.
- Organiza un equipo y participa de un campeonato de esta disciplina, preparándose adecuadamente con un entrenamiento previo adecuado.

### 3. CICLISMO

#### Exploración

- Investiga cuáles son las normas de tránsito para los ciclistas.
- Conoce las partes de una bicicleta.
- Conoce herramientas básicas y especializadas para realizar el mantenimiento preventivo de una bicicleta.
- Conoce la indumentaria básica y especializada para la práctica del deporte.
- Conoce las medidas de seguridad.
- Investiga sobre los tipos de ciclismo existentes y medidas de seguridad específicas necesarias para cada tipo.
- Investiga las agrupaciones cercanas a tu localidad en donde practican el ciclismo que más te agrada.

#### Taller

- Presenta una lista de partes, accesorios y herramientas necesarias para armar tu bicicleta.
- Arma tu bicicleta para practicar el ciclismo que más te agrada.
- Demuestra que puedes hacer mantenimiento preventivo a tu bicicleta.

#### Reto

- Prepara un kit de herramientas de emergencia para salidas.
- Organiza y ejecuta una salida en bicicleta en la ciudad con tu Equipo, Comunidad o Clan y/o grupo de amigos.
- Organiza y ejecuta una salida en bicicleta fuera de la ciudad con Equipo, Comunidad o Clan y/o grupo de amigos.

### 4. PALETA FRONTÓN

#### Exploración

- Investiga sobre la historia de este deporte.
- Investiga sobre el reglamento y normas para el juego en modalidad individual y de dobles.
- Investiga sobre las dimensiones de la cancha, sus líneas y las reglas que hay en base a éstas en relación con los jugadores.

#### Taller

- Realiza un listado con los materiales adecuados (bola, paleta y vestimenta) para la práctica de este deporte.

- Practica regularmente este deporte planteándote un programa de entrenamiento durante un tiempo determinado por el Monitor de la Especialidad.

#### Reto

- Fomenta la práctica de este deporte entre tu Equipo, Comunidad o Clan y/o grupo de amigos.
- Participa de un campeonato de esta disciplina ya sea en modalidad individual o dobles, preparándose adecuadamente con un entrenamiento previo adecuado.

### 5. PESCA

#### Exploración

- Identifica los distintos tipos de pesca deportiva.
- Investiga los reglamentos y normas de la pesca deportiva.
- Investiga sobre aparejos y materiales utilizados en la pesca deportiva.
- Reconoce 10 variedades de peces comunes del lugar apropiado para la pesca deportiva más cercano a tu localidad.
- Investiga los diferentes tipos de nudos que se utilizan en la pesca deportiva.
- Investiga sobre el concepto de “veda” e investiga cuáles son sus fines.

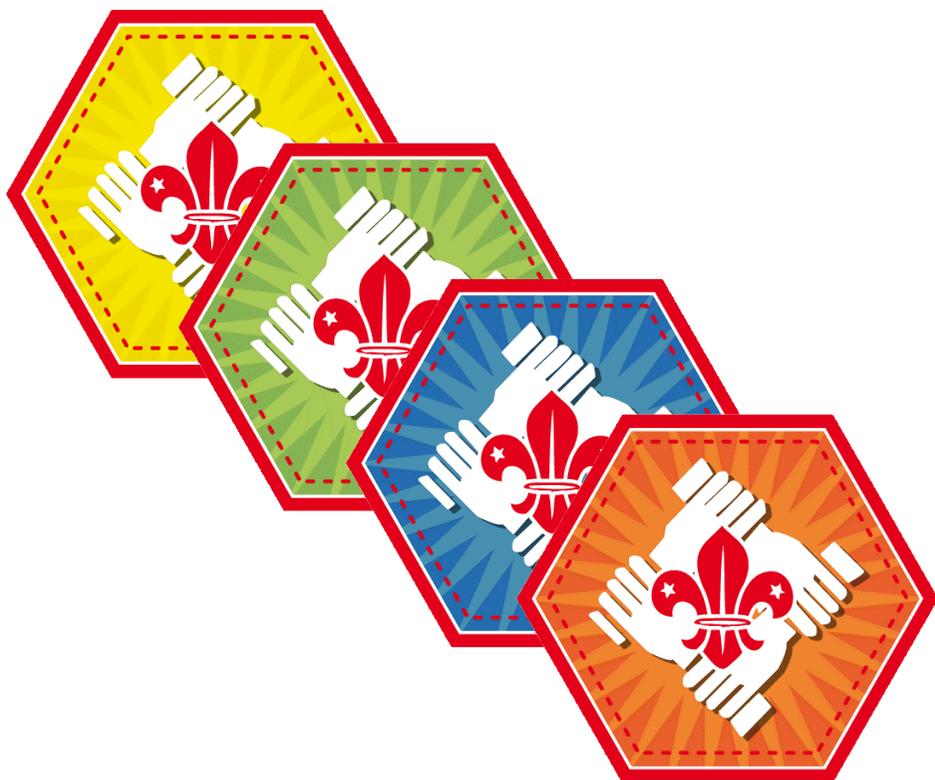
#### Taller

- Fabrica tu propio aparejo de pesca y ponlo a prueba logrando capturar algunos peces.
- Demuestra la manera correcta de pescar con caña.
- Demuestra que sabes preparar armadas para distintas situaciones.
- Presenta a tu Comunidad o Clan lo investigado en la etapa de Exploración.

#### Reto

- Organiza una actividad que incluya un día de pesca con tu Comunidad o Clan.

# Servicio a los demás



## 1. ALFABETIZACIÓN

### NOTA IMPORTANTE:

**Para obtener esta especialidad te podrás agrupar con otros Caminantes y/o Rovers formando un Grupo de Trabajo. El número máximo de integrantes será determinado por el Monitor de acuerdo a la complejidad del Proyecto que realizarás en la etapa “Reto”.**

### Exploración

- Investiga sobre las diferentes técnicas de alfabetización existentes y capacítate en al menos una de ellas.
- Investiga sobre la situación del analfabetismo en el Perú (causas, consecuencias, prevalencia por regiones y provincias, haciendo énfasis en la provincia y/o distrito en el que vives).
- Investiga sobre los programas de alfabetización que están siendo ejecutados actualmente a nivel distrital, provincial, regional y/o nacional.

### Taller

- Realiza una presentación para tu Comunidad o Clan con los resultados de lo investigado en la etapa anterior.

### Reto

- Participa satisfactoriamente de un programa de alfabetización u organiza uno que esté dirigido a una cantidad de personas y por un tiempo sugerido por el Monitor de tu Especialidad de acuerdo a la cantidad de participantes del proyecto.
- Presenta un informe de los logros alcanzados en el Programa en el que participaste u organizaste.

## 2. INTERPRETACIÓN

### REQUISITO:

**Domina por lo menos un idioma diferente a tu idioma materno.**

### Exploración

- Investiga sobre los siguientes conceptos de: idioma, lenguaje, lengua y dialecto.
- Investiga sobre el origen del idioma aprendido países en los que lo hablan y similitudes y diferencias con idiomas con los que comparte el mismo origen.

### Taller

- Lee un texto en el idioma que dominas redactando un informe formal en el mismo idioma (coordina con tu Monitor para que el tema del texto esté de acuerdo a tus intereses personales).

### Reto

- Actúa como interprete para una persona extranjera o de lo contrario mantén correspondencia vía correo electrónico o convencional con una persona que tenga como lengua materna el idioma que has elegido para obtener esta especialidad.

## 3. PRIMEROS AUXILIOS

### NOTA IMPORTANTE:

**El Caminante o Rover que obtenga esta especialidad debe recordar la necesidad de actualizar y practicar constantemente los conocimientos y habilidades adquiridas puesto que en cualquier momento se puede presentar una situación de emergencia que comprometa la vida de una persona.**

### Exploración

- Investiga acerca de las reglas generales de los primeros auxilios así como el contenido que debe tener un botiquín básico para tu Comunidad o Clan.
- Investiga sobre las reglas del ABC + RCP y la Maniobra de Heimlich.
- Investiga acerca de los síntomas y tratamiento básico de casos de fiebre, diarrea, deshidratación, crisis asmática, reacciones alérgicas.
- Investiga acerca de los síntomas y tratamiento básico que se debe tener en caso de esguinces, dislocaduras y fracturas (teniendo en cuenta los diferentes tipos de fractura que existen).
- Investiga sobre los síntomas y el manejo adecuado para heridas, hemorragias, quemaduras (por calor y cáusticas), y lesiones por electricidad.
- Investiga sobre los síntomas y el manejo adecuado de picaduras de insectos, mordeduras de arañas y ofidios, envenenamiento (venenos biológicos y químicos), e intoxicaciones.
- Investiga sobre los síntomas y el manejo adecuado de una crisis histérica, lipotimia,

crisis convulsiva, hipotermia, golpe de calor, ictus (accidente cerebro-vascular) y shock.

- Investiga sobre los síntomas y el manejo adecuado de algunos problemas propios de tu región que tu Monitor te indique.

### Taller

- Organiza y desarrolla en tu Comunidad o Clan al menos 3 de los siguientes talleres teórico - prácticos:
  - a. **Reglas de primeros auxilios y botiquín básico.**
  - b. **ABC + RCP.**
  - c. **Maniobra de Heimlich:** en personas acostadas, sentadas, de pie; personas obesas, mujeres embarazadas, bebés, infantes, niños, auto-Heimlich, etc.
  - d. **Síntomas y tratamiento básico de heridas, quemaduras, picaduras de insectos, mordeduras de arácnidos y ofidios.**
  - e. **Síntomas y tratamiento básico de envenenamiento e intoxicaciones.**
  - f. **Vendajes** (vendajes tipo rollo, triangular y corbata).
  - g. **Inmovilización y transporte de heridos sin y con camilla** (rígida, semi-rígida e improvisada).
  - h. **Algún otro tema indicado por tu Monitor.**

### Reto

- Realiza un inventario del botiquín de tu Comunidad o Clan, ocupándote de su mantenimiento y reabastecimiento por un periodo estipulado por el Monitor, el cual incluya dos actividades fuera del local.

## 4. SEGURIDAD VIAL

### Exploración

- Investiga las medidas de seguridad vial en la ciudad, carretera y caminos rurales para peatones, bicicletas y vehículos motorizados.
- Averigua que tipo de señales de tránsito existen y el significado de las principales.

### Taller

- Presenta ante tu Comunidad o Clan lo investigado en la etapa anterior relacionándolo con las principales causas de accidentes de tránsito en tu región.

- Demuestra que eres respetuoso de las señales de tránsito como peatón y (si fuese el caso), como ciclista o en un vehículo motorizado.
- Comparte con tu Comunidad o Clan tus conclusiones del reglamento de tránsito vigente acerca de tus derechos y deberes como peatón y (si fuese el caso), como ciclista o en un vehículo motorizado.

### Reto

- En un área determinada por tu Monitor, realiza un estudio de la señalización vial presentando un informe enumerando la falencias encontradas.
- Con la ayuda de tu Monitor presenta tu informe ante la autoridad competente.

## 5. SERVICIO AL ESCULTISMO

### NOTA IMPORTANTE:

Para obtener esta especialidad te podrás agrupar con otros Caminantes y/o Rovers formando un Grupo de Trabajo. El número máximo de participantes será determinado por el Monitor de acuerdo a la complejidad del proyecto de Servicio al Escultismo a realizar.

### Exploración

- Entre tus Grupos Scouts conocidos o en la Asociación de Scouts del Perú, realiza un diagnóstico situacional en busca de:
  - a. Grupos Scouts cercanos al tuyo que se encuentren en Formación y/o que requieran ayuda.
  - b. Problemas institucionales a nivel nacional que involucre tu entorno.

### Taller

- De acuerdo a lo investigado elabora un proyecto de servicio al escultismo, sostenible en el tiempo, que tenga como objetivo solucionar los principales problemas encontrados en la etapa Exploración.

### Reto

- Ejecuta el proyecto elaborado evaluando los objetivos que has alcanzados (el tiempo de ejecución debe ser evaluado de acuerdo a la complejidad del proyecto).
- Presenta un informe final del Proyecto.

# Especialidades Institucionales



**Las Especialidades Institucionales requieren mucha dedicación y esfuerzo por quien desee obtenerlas, por lo tanto, para lograr cualquiera de éstas puedes formar un Grupo de Trabajo con un máximo de integrantes sugerido por el Monitor de la Especialidad de acuerdo a la complejidad de los requisitos a realizar.**

## 1. CONSERVACIÓN MUNDIAL



La Especialidad Institucional de Conservación Mundial busca resaltar las acciones que los jóvenes Caminantes y Rovers realizan a favor de la conservación ambiental y de los recursos naturales en su ámbito local, regional o nacional.

La Especialidad Institucional de Conservación Mundial busca resaltar las acciones que los jóvenes Caminantes y Rovers realizan a favor de la conservación ambiental y de los recursos naturales en su ámbito local, regional o nacional.

### Exploración

- Identifica conceptos sobre conservación mundial, conservación medio ambiental, contaminación ambiental y depredación mundial.
- Investiga acerca de quienes y qué se está haciendo a nivel mundial, nacional y local para contribuir a la conservación de nuestro medio ambiente, identifica algunas acciones concretas.
- Investiga de que manera el Movimiento Scout, la Asociación de Scout del Perú y tu Grupo Scout vienen contribuyendo y participando en la promoción y conservación del medio ambiente a nivel mundial, nacional y/o local.
- Identifica en tu entorno una situación que amerite la intervención de tu Comunidad o Clan a fin de mejorarla y con ello contribuir a la conservación ambiental.

### Taller

- Demuestra que conoces la diferencia entre contaminación y preservación ambiental.
- Demuestra que conoces la importancia de desarrollar acciones para la conservación y preservación del medio ambiente y de tu entorno, mediante una de las dos alternativas siguientes:
  - a. Desarrolla un taller de sensibilización

para tu Comunidad, para tu Clan o para todo tu Grupo Scout respecto a una problemática ambiental identificada en tu localidad.

- b. Promueve la participación de tu Unidad o de todo tu Grupo Scout en alguna campaña ambiental.
- Demuestra que conoces la importancia de participar en espacios o redes ambientales; para sumar esfuerzos y contribuir en la conservación del medio ambiente.

### Reto

- Organiza un concurso de dibujo, fotografía, video, o alguna otra expresión artística, a nivel de Comunidades o Clanes sobre la problemática ambiental local que permita sensibilizar y motivar la participación activa de otros en la solución de los problemas identificados. Procura convocar, con la ayuda de tu Monitor, a un jurado de especialistas en temática ambiental.
- Organiza un proyecto de gran envergadura en coordinación con otros grupos de jóvenes que trabajen el tema ambiental en la que promuevan la participación de autoridades locales, sociedad civil, sector empresarial, entre otros.
- Elabora un proyecto para tu Comunidad o Clan que permita atender la problemática ambiental que has identificado como parte del cuarto ítem de la Exploración y así contribuir a mejorarla o solucionarla.

## 2. CONSTRUCTOR DE PAZ



La Especialidad Institucional de Constructor de Paz tiene como objetivo fomentar en los jóvenes el desarrollo de capacidades y habilidades que les permitan ser agentes generadores de acciones para la construcción de la paz.

La Especialidad Institucional de Constructor de Paz tiene como objetivo fomentar en los jóvenes el desarrollo de capacidades y habilidades que les permitan ser agentes generadores de acciones para la construcción de la paz.

### Exploración

- Comprende el concepto de que "el cambio del Mundo parte por uno mismo".
- Investiga sobre los valores en la sociedad actual y su relación con los valores que

promueve el Movimiento Scout.

- Infórmate acerca de temas como promoción de la equidad, igualdad de oportunidades, tolerancia y no discriminación.
- Identifica acciones de intervención a nivel de gobiernos locales, regionales y nacional, que se relacionan de manera directa con el tema de la paz.
- Conoce sobre diversidad cultural.
- Busca información sobre temas como racismo, xenofobia entre otras formas de discriminación.

### Taller

- Prepara una presentación para tu Comunidad o Clan, que resuma los conceptos que has desarrollado en la parte de Exploración de esta Especialidad. Los medios que puedes utilizar son libres y pasan por exposiciones, conversatorios, visitas, documentales, exposiciones de fotos entre otros.
- Tomando en cuenta los aportes que te puedan dar tus compañeros de Comunidad o Clan mejora tu presentación y organiza una segunda asegurando la participación de al menos 80 personas. Documentála de alguna forma (video, fotografías, cuadernos de visita, entre otras).

### Reto

- Apoya de manera activa la generación, organización, ejecución y evaluación de un Proyecto que desarrolle el tema de la cultura de paz en favor de la comunidad. El proyecto puede ser parte de uno ejecutado en cualquiera de los niveles de la ASP o puede ser un proyecto externo a nuestra Asociación.

## 3. HERMANDAD MUNDIAL



**Movimiento Scout (OMMS). A su vez, busca estrechar lazos de amistad con**

**La Especialidad Institucional de Hermandad Mundial busca promover el conocimiento de la Organización Mundial del**

**miembros de otras asociaciones nacionales especialmente de aquellos miembros de la Oficina Scout Interamericana (OSI).**

### Exploración

- Investiga sobre el origen del Movimiento Scout y cuáles fueron los primeros países que lo practicaron en el mundo.
- Investiga sobre la situación actual del Escultismo mundial, haciendo especial énfasis en la situación en Latinoamérica.

### Taller

- Presenta ante tu Comunidad o Clan lo encontrado en toda la etapa de Exploración haciendo especial énfasis en la situación actual del Movimiento Scout en Latinoamérica. Puedes utilizar cualquier medio que consideres conveniente para esta presentación.

### Reto

- Participa de una actividad scout que involucre la participación de jóvenes Caminantes y/o Rovers de al menos otros dos países en donde se realicen actividades de integración e intercambio.
- Por un lapso establecido por tu Monitor, mantén comunicación fluida con al menos dos Caminantes o Rovers de otros países.

## 4. JÓVENES EMPRENDEDORES



**La Especialidad Institucional de Jóvenes emprendedores apunta a que los Caminantes y Rovers manejen conceptos acerca**

**de la organización de una empresa la generación de empleo mediante la planificación, ejecución y evaluación de un proyecto que permita la generación de ingresos.**

### Exploración

- Investiga sobre las posibilidades de negocio que te interesen, trazándote una meta de negocio con un determinado tiempo

para alcanzarla.

- Encuentra el lugar adecuado donde harás el negocio, identifica las oportunidades y obstáculos que te podrás encontrar en el camino a la meta.
- Investiga sobre lo que es una ventaja competitiva y lo que es una ventaja comparativa. Analízalo en la actividad que vas a emprender.

### Taller

- Organiza un Grupo de Trabajo (entre quienes se repartirán las ganancias), para desarrollar tu empresa, teniendo en cuenta el perfil de persona necesario para cada responsabilidad.
- Grafica con tu Grupo de Trabajo el camino de vida que va a seguir tu negocio, teniendo en cuenta los posibles obstáculos que averigüaste.
- Elabora un plan de negocios donde incluya un análisis "FODA" que sea lo mas cercano a tu realidad.

### Reto

- Ejecuta el plan de negocios que has realizado, y evalúa el éxito obtenido alcanzando un porcentaje de ganancia determinado por el Monitor de la Especialidad de acuerdo al negocio emprendido.

## 5. PROYECTOS PARA EL DESARROLLO



La **Especialidad Institucional de Proyectos para el desarrollo** tiene como objeto estimular a los Caminantes y Rovers a realizar

proyectos que tengan como objetivo el desarrollo de la comunidad.

### Exploración

- Investiga que son los proyectos de desarrollo social y su vínculo e importancia con el quehacer scout.
- Identifica e investiga sobre las instituciones que financian proyectos de desarrollo social, qué tipos de proyectos financian y

cómo puedes acceder a ellas.

- Investiga como formular y elaborar un proyecto de desarrollo social, las partes de la Propuesta Técnica, el Árbol de Problemas, el Marco Lógico y la Propuesta Económica.
- Identifica un problema o un grupo de atención dentro de tu entorno, a fin de elaborar un perfil de proyecto para atenderlo.

### Taller

- Demuestra que sabes identificar un problema sujeto de tu entorno el cual amerite tu intervención.
- Demuestra que sabes identificar y definir el nivel de tu intervención para la atención de la problemática identificada.
- Demuestra que puedes formular y elaborar un perfil de proyecto.
- Identifica a las instituciones con las que puedes coordinar la ejecución de tu proyecto dentro de tu localidad, organismos no gubernamentales, gobierno local, gobierno regional, agencias de cooperación internacional.

### Reto

- Coordina con alguna institución el desarrollo de un taller respecto a la problemática identificada, a fin de sensibilizar a tu Comunidad o Clan sobre la necesidad de intervenir.
- Elabora y presenta un proyecto a algún fondo concursable de proyectos de alguna agencia de cooperación internacional, de manera independiente o consorciada con otros actores locales.

# Agradecimientos

## ELABORACIÓN DE CONTENIDOS:

- Carrión Vasallo, Sergio
- Caviedes Caviedes, Félix José
- Chamochea Alcántara, Jorge Luis
- Figueroa Escobar, Moisés
- García Hidalgo, José Gabriel
- León Góngora, Fernando Alfonso
- Martínez De los Heros, Daniel
- Montoya Miniza, Jorge Luis
- Olaechea Pinto, Julio César
- Padilla Prado, Víctor Antonio
- Ponce de León Escalante, Marx
- Ramos Albertoletti, Martín
- Rodríguez Fernández, Aníbal
- Sáenz Corzo, Alfredo
- Sandón Virú, Silvia
- Valencia Valencia, Pavel
- Verástegui Chirinos, Gustavo Rafael
- Verde Ballón, Jaime
- Equipo ScoutLink - Perú

## DISEÑO DE ESPECIALIDADES:

- Julio Junior Azáldegui Vegaso

## CORRECCIÓN DE ESTILO:

- León Góngora, Fernando Alfonso
- Padilla Prado, Víctor Antonio



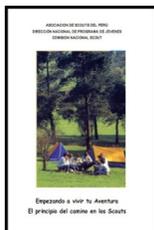
Lima, febrero de 2010

# Bibliografía

- **Reconocimiento Scouts del Mundo. Guía de Programa Educativo.**  
Oficina Scout Mundial. Educación, Investigación y Desarrollo. Mayo - 2009.
- **Manual de Especialidades Scouts.**  
Asociación de Scouts del Perú. 2008.
- **Guia de Especialidades e Insígnia Mundial de Conservacionismo**  
União dos Escoteiros do Brasil. 2007.
- **Documentos Básicos 8. Especialidades.**  
Scouts de Argentina. 2002.
- **Especialidades Scouts en el Clan Precursoras y Rovers.**  
Asociación de Scouts de México A. C. 1997.
- **Especialidades Scouts para Expedicionarios y Expedicionarios.**  
Asociación de Scouts de México A. C. 1996.
- **Manual de Cursos para Jefes de Equipo - Especialidades para Pioneros**  
Asociación de Scouts de Bolivia.
- **Plan de Adelanto Rover.**  
Asociación de Scouts de Bolivia.



# Publicaciones ASP para jóvenes



**“Empezando a vivir tu Aventura”**  
El principio del camino en los Scouts  
Comisión Nacional de Rama Scout



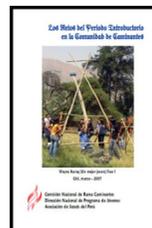
**“Especialidades para lobatos y lobeznas”**  
Comisión Nacional de Rama Lobato



**“Trazando el Camino”**  
Conceptos Básicos en la Comunidad de Caminantes  
Comisión Nacional de Rama Caminante



**“Manual de Especialidades Scouts”**  
Comisión Nacional de Rama Scout



**“Los Retos del Periodo Introdutorio en la Comunidad de Caminantes”**  
Comisión Nacional de Rama Caminante



**“Manual de Especialidades para las Ramas Caminante y Rover”**  
Comisión Nacional de Rama Caminante y  
Comisión Nacional de Rama Rover



**“Manual Fuego del Consejo”**  
Dirección Nacional de Programa



**“Manual de Uniforme e Insignias” de la Asociación de Scouts del Perú**  
Dirección Nacional de Programa