



Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster



BOY SCOUTS OF AMERICA®

CONTENIDO

Organización e impartición del curso	2
Actividad de encuentro	9
Apertura y presentaciones	11
Objetivos y métodos de Scouting	13
El papel del Scoutmaster	16
El método de patrullas	19
La junta de tropa	25
Avances	30
El equipo de apoyo	34
Planificación anual.....	39
Conclusión	43
Clausura	44
Anexos	45
Anexo A: Equipo y materiales	46
Anexo B: Muestras de carteles del curso	47
Anexo C: Metas de Scouting	49
Anexo D: Organización de Scouting	50
Anexo E: Lineamientos según la edad para las actividades Scouting	51
Anexo F: La Conferencia del Scoutmaster	53
Anexo G: Ejemplos de preguntas de la Conferencia del Scoutmaster	58
Anexo H: Listas de verificación de los avances	60
Anexo I: Tarjetas de simulación de avances	61
Anexo J: Evaluación del curso por parte del participante	70

Organización e impartición del curso: Notas para el equipo de capacitación

¿Por qué capacitarse?

Para hacer algo bien, las personas necesitan capacitación, cualquiera que sea el formato que esta tome. La capacitación puede ser formal o informal; puede ayudar a alguien a aprender a montar en bicicleta, conducir un auto o realizar mejor su trabajo. Puede llevarse a cabo en grupo o individualmente. Al final, los resultados de una capacitación de alta calidad es que la persona pueda hacer algo nuevo o mejor, y sienta la satisfacción por el logro conseguido.

Qué tan eficazmente influye Boy Scouts of America en la vida de los jóvenes depende de sus líderes y de su capacidad para aplicar las metas y métodos de Scouting; estas son las claves, y desarrollar la capacidad para aplicar estas claves es de lo que trata este curso.

La capacitación específica para el cargo de Scoutmaster, código de curso S24, es el nivel básico de capacitación de BSA para los líderes de tropas Scout. Está especialmente dirigido a Scoutmasters, Scoutmaster asistentes y auxiliares de Scoutmaster asistentes. También damos la bienvenida a los miembros del comité y a aquellos adultos que tengan relación con una tropa Scout.

Una vez terminados los cursos de Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster e Introducción a las técnicas al aire libre para líderes (IOLS, por sus siglas en inglés), los nuevos Scoutmasters tendrán las herramientas necesarias para comenzar un programa Scouting eficaz.

Cómo utilizar este programa

En este programa, los capacitadores encontrarán notas para el instructor que señalan puntos importantes que resultan útiles para impartir una capacitación de calidad. Los siguientes iconos se utilizan en todo el manual para llamar la atención hacia los puntos clave, las mejores prácticas y los posibles obstáculos:



Chispa

Este icono destaca puntos importantes que el instructor debe reforzar.



Herramienta útil

Este icono indica una explicación más detallada que puede ayudar a instructores y participantes a entender mejor el punto que se aborda.



Evite

Este icono de advertencia ayudará al instructor a no salirse del objetivo de la lección y evitar debates tangenciales. Se recomienda llevar a cabo estos debates durante un descanso o en un entorno diferente.

El curso Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster se diseñó para que tuviera una duración de medio día con el fin de respetar el tiempo de los ocupados Scoutmasters y, cuando sea posible, se puede ofrecer junto con el de Introducción a las técnicas al aire libre para líderes. La Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster no puede proporcionar a los líderes adultos todo lo que necesitan saber para tener éxito en este cargo. El comisionado de la unidad, el *Manual del líder de tropa*, el *Manual Scout de BSA* y la capacitación complementaria completarán la mayoría de los vacíos.

La responsabilidad del equipo de capacitación radica en asegurar que los participantes perciban esta capacitación inicial como eficaz, útil y divertida. Esta experiencia debería hacer que los Scoutmasters que asistan se emocionaran y participaran en las otras oportunidades de capacitación que se ofrecen a nivel distrito, concilio, regional y nacional mientras continúan en el programa.



Salvo que se especifique, este programa no está pensado para leerse textualmente.

Las notas de contenido de cada lección están escritas, en la mayoría de los casos, para ayudar a los instructores a desarrollar sus presentaciones. Se espera que estos se familiaricen con el contenido y puedan presentarlo sin leerlo. Los instructores con experiencia lo comentarán con sus propias palabras, pero deben asegurarse de que abarcan todo el contenido y cumplen con los objetivos de las sesiones.

Una de las claves para el éxito es que los instructores observen a los asistentes durante las sesiones (especialmente durante las etapas de prácticas) para asegurarse de que participan activamente y que han aprendido el tema antes de continuar.

No se proporciona ninguna información en PowerPoint. Se recomienda que el equipo de capacitación aplique diferentes métodos de enseñanza para lograr los objetivos de aprendizaje deseados.

Parafraseando una cita famosa de Walt Disney, la Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster debe ser tan divertida y valiosa que los participantes quieran regresar y traer a sus amigos.

Requisitos previos

La capacitación Protección Juvenil es un requisito obligatorio para todos los líderes adultos registrados en Boy Scouts of America. Por consiguiente, se supone que todos los adultos que asisten a este curso han completado dicha capacitación. Si este no es el caso, el individuo debe completar la capacitación en Protección Juvenil tan pronto como sea posible. Asegúrese de verificarlo con cada participante; si alguno no tiene la capacitación en Protección Juvenil, ayúdele a localizar una opción conveniente para que la tome lo antes posible.

Objetivos del curso

El propósito de la Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster es proporcionar una experiencia de aprendizaje activa, divertida y positiva a los Scoutmasters, tanto nuevos como experimentados, para que aprendan y apliquen las técnicas comprobadas para dirigir una tropa Scout efectiva. Los Scoutmasters aprenderán cómo cumplir las metas de Scouting aplicando los ocho métodos del programa Scouting durante las cuatro sesiones principales del curso:

- Método de patrulla
- Equipo de apoyo
- Avances
- Planificación anual

Referencias

Los Scoutmasters deben estar familiarizados con las publicaciones que se indican a continuación. Estas referencias también se utilizaron para desarrollar este curso. El grupo de instructores debe resaltar y mostrar la literatura BSA relevante que usen durante cada lección.

Antes de empezar a impartir este curso, los equipos de capacitación del distrito y del concilio deberían considerar tener ejemplares del *Manual del líder de tropa* y del *Manual Scout de BSA* disponibles para su compra. Será necesario tener extractos de *Elementos del programa para tropas y grupos* y la *Guía para un Scouting seguro*, así como también información de los sitios web troopleader.org y programresources.org, disponibles para usarlos durante los trabajos de grupo o como folletos.

- *Manual del líder de tropa*
- *Manual Scout de BSA*
- *Elementos del programa para tropas y grupos, volúmenes 1, 2 y 3* (disponible en las tiendas Scout, en Scoutshop.org o en versión para Kindle en amazon.com)
- *Guía para un Scouting seguro* (disponible en PDF en www.scouting.org/health-and-safety)
- www.troopleader.org
- www.programresources.org
- *Manual para el primer guía de patrulla*
- *Manual para el guía de patrulla*
- *Guía de avance* (disponible en PDF en www.scouting.org/programs/boy-scouts/advancement-and-awards)
- Carteles, “Metas de Scouting” y “Métodos de Scouting” (Anexo B)



Asegúrese de que los participantes traigan sus copias del *Manual del líder de tropa* y del *Manual Scout de BSA*, ya que necesitarán consultar estas publicaciones durante la capacitación.

Otras excelentes publicaciones de BSA, tales como *Trek Safety* y *Safe Swim Defense*, deben reservarse para oportunidades de capacitación complementaria en el futuro. La revista *Scouting* es otro recurso para mantenerse al tanto de ideas para el programa. También hay boletines y foros muy útiles disponibles en www.scouting.org. Puede ser conveniente tener muestras de estos folletos, revistas, publicaciones y boletines de noticias en una mesa auxiliar con el fin de despertar interés en futuros programas y oportunidades de aprendizaje. También sería conveniente proporcionar a los participantes un folleto o volante con una lista de los próximos eventos de capacitación y de los programas del concilio y del distrito.

Tiempo

La Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster debe durar aproximadamente 4½ horas. Las sesiones son intencionalmente breves: presentan los temas y muestran a los participantes cómo utilizar la literatura de BSA. Las preguntas específicas deben dirigirse a los guías de tropa durante los descansos y durante las sesiones de asesoría y seguimiento que se llevan a cabo con el comisionado de unidad de la tropa.



Se insta a que, antes de ofrecer este curso, los equipos de capacitación realicen una sesión de desarrollo de instructores para facilitar el momento justo de las presentaciones y evitar la duplicación de los instructores.

Otra excelente oportunidad para analizar estos temas en detalle es mediante la capacitación complementaria que proporciona el distrito o concilio, la cual permite a los líderes de unidad experimentados compartir con los nuevos Scoutmasters las lecciones que han aprendido. El concilio puede poner en marcha mesas redondas y otras oportunidades complementarias de capacitación para ahondar en otros temas con más detalle.

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

Este podría ser un ejemplo del programa para esta capacitación:

Inicio	Final	Título	Instructor	Comentarios
8 a.m.	8:30 a.m.	Actividad de encuentro (en el registro)		
8:30 a.m.	8:45 a.m.	Apertura y presentaciones		
8:45 a.m.	9 a.m.	Objetivos y métodos		
9 a.m.	9:20 a.m.	La función del Scoutmaster		
9:20 a.m.	9:55 a.m.	El método de patrulla		
9:55 a.m.	10:05 a.m.	Descanso		
10:05 a.m.	10:35 a.m.	La junta de tropa		
10:35 a.m.	10:55 a.m.	Avances		
10:55 a.m.	11:15 a.m.	El equipo de apoyo		
11:15 a.m.	11:30 a.m.	Descanso		
11:30 a.m.	12:10 p.m.	Planificación anual		
12:10 p.m.	12:20 p.m.	Conclusión		
12:20 p.m.	12:30 p.m.	Clausura		
12:30 p.m.	1 p.m.	Reflexión del grupo de instructores (sin participantes)		
		Limpieza del lugar (sin participantes)		

Uniformes del grupo de instructores

Los instructores del curso deben dar un buen ejemplo no solo como facilitadores, sino también como representantes del concilio local. En consecuencia, se espera que usen de manera completa y correcta el uniforme Scout de campo correspondiente a su cargo Scouting durante el curso.

Organización de la clase: Imitando el método de patrulla

La intención es que el curso se imparta en grupos pequeños de cinco a seis participantes con el fin de copiar y demostrar el método de patrulla, que es el método esencial de aprendizaje entre compañeros y en grupos pequeños de BSA. A veces durante el curso, uno de los instructores actuará como un facilitador para cada patrulla (grupo de cinco o seis participantes) y representará el papel de un guía de tropa. Por lo tanto, el tamaño de la clase determinará la cantidad de instructores necesarios para impartir el curso. La capacitación está diseñada para llevarse a cabo con la mínima cantidad de lecciones. Los jóvenes y los adultos permanecen en el programa Scouting cuando sus patrullas y tropas se mantienen activas, al aire libre, en las juntas y mientras aprenden. El aprendizaje en este curso imita lo que sienten los Scouts cuando pertenecen a una patrulla, y el curso refuerza el método de patrulla con el ejemplo.

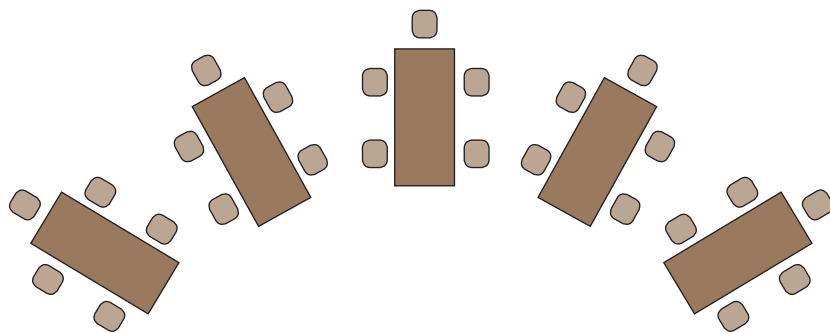


Incluso las sesiones de capacitación que cuentan con un reducido número de participantes deben tratar, en la medida de lo posible, de seguir el método de patrullas. Se puede considerar formar grupos pequeños de tres o cuatro Scouters para recrear el sentido de camaradería.

Se preparará la mejor instalación para adaptar el modelo de patrulla. Una instalación estilo auditorio es casi siempre la menos eficaz para un curso como la Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster ya que inhibe la interacción de los estudiantes, la vinculación social y el refuerzo compartido que son el sello del método de patrulla. ¡El mejor lugar para esta capacitación casi siempre es al aire libre!

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

Se recomienda colocar los asientos estilo aula (o mesa de día de campo) para fomentar la colaboración y el intercambio entre los participantes, tal como se muestra a continuación, ya que permite que todos los participantes vean al instructor, así como que los miembros del grupo pequeño colaboren:



Asegúrese de tener en cuenta cualquier requisito especial de acceso para facilitar la participación de los Scouters con circunstancias específicas.

Debería haber suficiente espacio abierto disponible para que los participantes lleven a cabo las actividades de grupo. Conozca en todo momento el estado del tiempo y esté “Siempre listo”.

Desarrollo del grupo de instructores

El equipo de capacitación actúa como una importante herramienta de reclutamiento y retención para el distrito y el concilio. La habilidad de los equipos de capacitación para impartir programas de capacitación eficaces ha demostrado tener un impacto directo y medible en el éxito del Scouting.

El desarrollo de los instructores es un proceso continuo diseñado para garantizar la calidad, la coherencia y la eficacia de los programas de aprendizaje del concilio. El desarrollo de los instructores para la Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster consta de sesiones de grupo que se realizan antes y después del curso, así como preparación individual.

Las sesiones de desarrollo de los instructores previas al curso ofrecen al equipo de capacitación la oportunidad de revisar, asignar y ajustar las responsabilidades para la promoción, instalación, registro, asignaciones de las lecciones y logística. También es una oportunidad para que los miembros del equipo de capacitación se conozcan mejor. Ya que los instructores también donan su tiempo, talentos y “tesoros”, su encargado debe esforzarse para hacer que las sesiones de desarrollo del grupo de instructores sean tan eficaces, útiles y divertidas como será el curso de capacitación para los participantes.

Los instructores deberán practicar las presentaciones para que los que recién se incorporan al grupo puedan observar a los más experimentados; todos los instructores pueden practicar cómo brindar una retroalimentación significativa mediante comentarios constructivos, y los nuevos instructores tendrán la oportunidad de practicar frente a un público “amistoso” y comprensivo. Practicar las presentaciones también ofrece un “seguro” de que los otros instructores están listos para intervenir si se presentan imprevistos que impidan que el instructor titular imparta la enseñanza.

Durante el desarrollo de los instructores previo al curso, debe realizarse lo siguiente:

- Revisar el programa del curso.
- Revisar las evaluaciones del curso anterior o versiones del mismo curso.
 - Buscar tendencias de cursos anteriores y las evaluaciones de seguimiento proporcionadas por los comisionados de la unidad.
 - Comentar cómo se abordarán las cuestiones previas y cómo se repetirán los eventos positivos en este curso.

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

- Asignar tareas específicas:
 - Promoción
 - Logística
 - Registro
 - Guías de tropa (instructores asignados a cada patrulla para impartir el aprendizaje)
- Repasar las oportunidades de los temas de Fundamentos de la capacitación y el método EDGE del capacitador para mejorar la presentación y las técnicas de impartición.
- Practicar los juegos y la simulación de avances.
- Practicar una ceremonia de apertura significativa.
- Hacer los preparativos para la instalación (confirmar la ubicación, tiempo disponible, acceso, estacionamiento, tarifas de uso, mesas y sillas, banderas).
- Ser conscientes del presupuesto: llevar a cabo los procedimientos del concilio para rendir cuentas de los fondos.
- Preparar u obtener los materiales necesarios para la capacitación (rotafolios, pizarrones, marcadores, regletas, cables de extensión, caballetes, cinta azul, computadora, proyector, pantalla, suministros para las actividades, materiales para los juegos).
- Imprimir material de capacitación (fotocopias, etc.).
- Preparar el lugar (señalización, calefacción y aire acondicionado, iluminación, registro, reloj).
- Conseguir artículos de conveniencia y refrigerios (café, tentempiés, refrescos, etc.).
- Preparar un plan de limpieza.

Evaluación

En los anexos se proporciona una sugerencia de evaluación para que el participante la complete. Considere invitar a la capacitación a una tercera persona neutral para que observe y evalúe el curso: los comentarios de un observador pueden ayudar a superar el estancamiento del programa. Como actividad de seguimiento, el programa debería incluir tiempo para que el grupo de instructores reflexione sobre el curso.

Entre 90 y 180 días después del curso hay que asegurarse de que los comisionados de la unidad verifiquen con los participantes qué tan efectivo les pareció el curso y sugieran mejoras. Esta comunicación también brinda la oportunidad de recibir retroalimentación sobre otras necesidades de capacitación.

Utilice la retroalimentación recibida después del curso como guía para los programas de capacitación complementaria del concilio y distrito.

Inmediatamente después de que concluya el curso y los participantes se hayan retirado, el grupo de instructores debe realizar una breve sesión de reflexión, con la intención de que deliberen sobre la efectividad del curso que acaba de concluir. La reflexión es una herramienta sencilla y efectiva para la mejora continua. La clave para que sea exitosa es mantener un espíritu de apertura y aprendizaje, en lugar de reparación. Cada uno de los instructores debe ofrecer sus propias evaluaciones de la efectividad de las lecciones de ese día y presentar ideas para mejorar.

Se pueden utilizar varios métodos para la reflexión. Entre los más comunes utilizados en Scouting están: “Empezar-Parar-Continuar”, “Espinas, capullos y rosas” y “Qué, entonces qué, qué sigue”, aunque se puede utilizar cualquier modelo siempre que el equipo de capacitación capte los resultados deseados, los resultados reales y por qué los resultados fueron diferentes de los esperados (tanto en lo positivo como lo negativo).

Una vez que el grupo de instructores haya completado su reflexión interna del curso, comenzarán entonces a revisar las evaluaciones de los participantes. Aplicadas en su conjunto, las diferentes formas de evaluación ayudarán al equipo de capacitación a mantener la calidad e importancia de los cursos que se ofrecen.

La simulación

La simulación del avance es una técnica de capacitación de múltiples propósitos que utiliza el juego para introducir el programa de avance de los Scouts. Fomenta la interacción del grupo de instructores con los participantes a medida que los guías de tropa responden a las preguntas de sus patrullas sobre el avance. La simulación promueve la camaradería y el trabajo en equipo entre los participantes, a la vez que imita la sana competencia entre patrullas. Por último, refuerza el método de patrullas al impulsar la cooperación dentro de estas a medida que los participantes trabajan hacia el avance Scout tanto individualmente como en patrulla.

Coloque una copia de la hoja de seguimiento de avance (Anexo I) en el asiento de cada participante.

Resumen: En diferentes momentos del curso, un “Scoutmaster” repartirá las tarjetas de avance (Anexo I). Cada tarjeta describe un requisito de rango. Las tarjetas de avance de rango y de insignia de mérito han sido diseñadas para ser impresas en cartulina. Los equipos de capacitación pueden optar por plastificarlas para ahorrar los costos de tener que volver a imprimirlas para futuras presentaciones del curso.

Las tarjetas de insignias de mérito se reparten durante el curso como incentivos por la participación en las diferentes actividades y juegos. Hay tarjetas que representan todas las insignias de mérito requeridas para el rango Eagle (insignias con orillas blancas) y 13 insignias de mérito que no son obligatorias (orillas verdes). Haga suficientes tarjetas para que haya dos por participante para cada una de las ocho sesiones. Eso no significa que cada participante vaya a recibir una (algunos pueden obtener más de una) sino que debería haber un número adecuado de tarjetas de insignia de mérito para entregar en el curso.



Es importante tener en cuenta que los Scouts deben ganarse sus requisitos de rango e insignias de mérito. El uso de insignias de mérito como “recompensas” o “incentivos” por la participación durante el curso es para hacer la capacitación divertida y activa para los participantes y **no** implica que los requisitos de rango e insignias de mérito se **regalen**.

Proporcione a los miembros del grupo de instructores una pila de tarjetas de insignia de mérito, quienes deberán entregárselas a los participantes como “recompensas” por interactuar con ellos a su llegada y durante los descansos, y también por participar en los juegos y ejercicios. Esta interacción ayuda a garantizar que los instructores estén totalmente comprometidos con los participantes y también anima a estos últimos a interactuar unos con otros durante el curso. A medida que surjan preguntas sobre el avance, los guías de tropa deberán asegurarse de que los participantes entienden totalmente cómo las insignias de mérito apoyan y mejoran el programa.

A medida que se van entregando las tarjetas de adelanto, los participantes llenarán sus hojas de seguimiento. Las tarjetas de insignia de mérito se utilizan para los rangos Star, Life y Eagle. Se debe dejar en claro que es probable que los participantes no completen el avance de rango durante el curso.

Desarrollo de una cultura de aprendizaje

La Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster se centra en lo fundamental para ser un buen Scoutmaster. Se desarrolla con base en otros recursos y oportunidades de capacitación al

enseñar a los participantes cómo tener éxito en el futuro como nuevos líderes de tropa, pero no los “abruma” con materiales que es mejor que aprendan en futuras capacitaciones.

Los miembros del grupo de instructores deben aportar su propia personalidad y entusiasmo a las sesiones de capacitación, pero sin desviarse de los resultados de aprendizaje deseados que se establecen en esta guía. Los programas de aprendizaje complementario de alta calidad que ofrecen los distritos y concilios proporcionarán muchas oportunidades para que los nuevos Scoutmasters adquieran las técnicas y herramientas adicionales que necesitarán para crecer como líderes.

En los próximos meses y años, las oportunidades para el aprendizaje continuo permitirán a los participantes descubrir más sobre Scouting, liderazgo y las mejores prácticas que otros Scoutmasters han desarrollado para mejorar la eficacia de su tropa al impartir el programa Scouting.

El objetivo es que cada joven tenga un líder capacitado. El equipo de capacitación apoya las metas del programa *Journey to Excellence* al buscar maneras creativas de capacitar a todos los líderes.

Los participantes deberían salir del curso seguros de que cuentan con las destrezas básicas y los recursos que necesitarán para tener éxito como Scoutmasters. Lo más importante, quizás, es que salgan con la sensación de que el tiempo que dedicaron a la capacitación estuvo bien invertido. La gente habla, y un equipo de capacitación que constantemente ofrece divertidas experiencias de aprendizaje, activas y de gran calidad, será muy conocido. Lo contrario también es cierto.

Por último, al finalizar esta capacitación, los nuevos Scoutmasters deberían sentir que ahora forman parte de un grupo más grande de Scouters dedicados y afines. También deberían saber que el distrito y el concilio están para ayudarlos ante circunstancias inesperadas, para crear programas emocionantes para los Scouts, y para hacer que su compromiso con Scouting sea divertido, tanto para los Scouts como para los otros líderes adultos en sus tropas.

¡Diviértanse!



El grupo de instructores del curso deberá asegurarse de centrar su entusiasmo en esta capacitación inicial. Las oportunidades de capacitación avanzadas como Wood Badge, Powder Horn y otras se presentarán a los participantes después de que estos hayan desarrollado cierta experiencia como líderes en Scouting.

Actividad de encuentro

Tiempo

El equipo de capacitación debe estar listo por lo menos 15 minutos antes de la hora prevista para el registro con el fin de recibir y saludar a quienes lleguen temprano. La actividad de encuentro termina a la hora de inicio de la capacitación.

Objetivos

El propósito de esta actividad es:

- Demostrar la actividad de encuentro de una junta de tropa
- Proporcionar una manera divertida y activa de que los participantes se conozcan
- Proporcionar una manera informal de que los participantes conozcan al grupo de instructores
- Hacer que los participantes se sientan bienvenidos

Referencia

- www.programresources.org

Materiales

- Informe de asistencia a la capacitación
- Materiales para el juego (ver sugerencias a continuación)
- Tarjetas de insignias de méritos para que el grupo de instructores las reparta
- Copias impresas de la página de la actividad de encuentro seleccionada de www.programresources.org para repartir

Método de impartición

Juego

Preparación

Durante el registro, anoten en una hoja el número de años que cada participante lleva involucrado en Scouting. Se debe invitar a la persona con la menor cantidad de años para que “voluntariamente” sea el Scoutmaster. Tranquilícela diciéndole que usted le dará en el momento oportuno las preguntas que tenga que hacer.

Introducción

Se le atribuye a Robert Baden-Powell, el fundador del movimiento Scouting, el dicho de que “Scouting es un juego con un propósito”. Esto es especialmente cierto cuando se proporciona un programa para los Scouts que cumple con las metas de Scouting. El propósito de una actividad de encuentro antes de una junta de tropa es dar a los Scouts algo divertido que hacer mientras llega el resto de la tropa. Cuando se usa como parte de esta capacitación, ayuda a los participantes a sentirse bienvenidos y a dar una primera impresión de Scouting como algo divertido y activo. Esta misma filosofía se aplicaría también a los nuevos miembros potenciales que visitan la tropa: darles una primera impresión de que el grupo es divertido, activo y acogedor.

Las actividades de encuentro deben ser sencillas; no deben requerir una explicación detallada de las reglas y deben alentar a los participantes a compartir, interactuar y añadir fácilmente a nuevos jugadores. Elija uno de los juegos de iniciativa más sencillos de programresources.org. Más adelante encontrará algunos ejemplos. Asegúrese de mencionar a los participantes dónde pueden encontrar estos y otros juegos apropiados para los Scouts.

El director del curso y el grupo de instructores deben llegar lo suficientemente temprano para asegurarse de que el registro está instalado y las primeras sesiones estén listas antes de que inicie la actividad de encuentro (15 minutos antes de la hora de inicio del registro). El grupo de instructores debe ser totalmente capaz de participar en la actividad a fin de comenzar a desarrollar los vínculos sociales informales que los nuevos Scoutmasters apreciarán a medida que avanzan en Scouting.

Opciones de juegos

Estos y otros juegos se encuentran en www.programresources.org.

El laberinto

Este juego es similar al “Nudo humano”, el cual quizás ya conozcan los participantes.

Procedimiento: La patrulla forma un círculo. Cada miembro de la patrulla estira su mano derecha y toma la mano derecha de otra persona. Entonces, cada miembro del grupo toma la mano izquierda de una persona diferente. A la señal, dos jugadores (asignados con antelación) sueltan su mano derecha solamente. Nadie más puede soltarse. Estos dos “cabos sueltos” intentarán enderezar el laberinto de manos hasta formar una línea recta.

Pelota de playa

Equipo: Una o dos pelotas de playa

Procedimiento: Retar al grupo para que mantengan una pelota de playa en el aire durante 100 golpes. Si logran el objetivo, desafiarlos a romper un récord. El juego se vuelve muy competitivo, y están compitiendo contra su mejor esfuerzo. Un jugador no puede golpear la pelota de playa dos veces seguidas. Para un grupo grande use dos pelotas.

Anillo en un cordel

Equipo: Un pequeño anillo que se pueda ocultar en un puño (aproximadamente 1 pulgada) y un cordel o cordón lo suficientemente largo para que todos los jugadores lo sostengan a la vez

Procedimiento: Los Scouts forman un círculo, mirando hacia el interior, con uno de ellos en el centro. Deslizar el cordón a través del anillo y atar los extremos. Colocar el cordón dentro del círculo y pedir a cada Scout que lo sostenga con las dos manos. La idea es pasar el anillo alrededor del círculo de mano en mano, sin que el Scout que está en el centro se dé cuenta. El Scout en el centro dice: “Alto”, y en ese momento los otros Scouts dejan de pasar el anillo. El Scout del centro intenta adivinar dónde está el anillo señalando la mano que piensa que lo sostiene. Si tiene razón, el que tiene el anillo pasa al centro y el que adivinó toma su lugar en el círculo. El Scout en el centro debe seguir adivinando hasta que localice el anillo.

Pelota muerta

(una versión de Mantener la distancia, que se juega en un círculo)

Equipo: Una pelota de voleibol, de baloncesto o de goma

Procedimiento: Los Scouts forman un círculo. Un Scout, elegido para ser “el que las trae” se coloca dentro del círculo. El juego comienza pasando la pelota a un Scout que no sea el que las trae. La pelota se pasa alrededor o a través del círculo de Scout a Scout, mientras que el que las trae intenta interceptarla y obligarla a tocar el suelo. Si puede hacer que la pelota toque el piso, el último Scout que haya tocado la pelota pasa al centro y el juego continúa. Enfátice a los jugadores que el que las trae debe hacer que la pelota toque el suelo. Así, si un Scout del círculo puede atrapar la pelota antes de que golpee el piso, el que las trae pierde a pesar de que haya tocado o golpeado la pelota.

Incentivo

Otorgue una insignia de mérito al azar a cada persona que participe en la actividad de encuentro. No diga a los participantes el motivo de la tarjeta en este momento.

Apertura y presentaciones

Tiempo

15 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Que los participantes se presenten formalmente
- Hacer que el grupo de instructores interactúe con los participantes
- Demostrar una apertura significativa

Referencia

- www.programresources.org

Materiales

- Una copia del programa del curso para cada participante
- Una bandera de Estados Unidos
- Una bandera de la tropa (opcional)
- Una bandera del estado (opcional)
- Copias de la lista de verificación de los avances (Anexo H)
- Cartel del Juramento Scout, exhibido muy a la vista (puede estar escrito a mano)
- Cartel de la Ley Scout, exhibido muy a la vista (puede estar escrito a mano)

Método de impartición

Ceremonia

Preparación

Escoja una apertura adecuada de www.programresources.org.

El grupo de instructores debería practicar la apertura durante su desarrollo.

Apertura



Dediquen un momento para demostrar la señal del Scout y el saludo Scout. Los pocos participantes que no sepan cómo hacerlos pueden ser demasiado tímidos para preguntar.

Dé la bienvenida a los participantes al curso. Recuérdeles que esta es la primera de dos sesiones de aprendizaje que les calificarán como Scoutmasters capacitados.

- Destaque los principales materiales de referencia.
- Lleve a cabo una ceremonia significativa.
- Pida a un participante que dirija al grupo para recitar el Juramento Scout.
- Pida a otro participante que dirija al grupo para decir la Ley Scout.
- Presente brevemente al grupo de instructores (nombre y cargo actual es suficiente).
- Pida a los participantes que cada uno se presente a sus patrullas.
- Pida a los guías de tropa que expliquen brevemente a sus patrullas la simulación de avances.

Resumen

Casi todo lo que se necesita saber para ser un Scoutmaster puede encontrarse en el *Manual del líder de tropa*. Vamos a hacer referencia a este muchas veces durante el curso. De hecho, una forma de considerar este curso es que enseña a los participantes a encontrar las respuestas que necesitarán cuando usen su *Manual del líder de tropa*.

Como pueden deducir a partir de los pasajes de apertura que leímos acerca de la promesa Scouting, el *Manual Scout de BSA* refleja el corazón y el alma de Scouting. Es el libro que cada Scout de tropa debe tener, tanto como una guía como un manual de posibilidades. Entre sus páginas encontrarán la evolución de la historia de Scouting, desde 1910 hasta el presente. El *Manual Scout de BSA* es una guía de técnicas al aire libre, de los valores Scouting y de las maneras en las que se puede impartir el programa Scouting.

Además de los manuales para Scoutmasters y Scouts, BSA ofrece una gran cantidad de recursos escritos como la *Guía para un Scouting seguro* y la página web www.programresources.org. En este curso hablaremos de ellos cuando surja su relevancia.

Incentivo

Otorgue una insignia de mérito a los participantes que se ofrecieron a dirigir el Juramento Scout y la Ley Scout.

El director del curso entregará tres tarjetas de avance. Diga a los participantes que marquen los recuadros correspondientes en la hoja de avance para cada tarjeta. Los guías de tropa deberán estar listos para asesorar a los miembros de sus patrullas.

Objetivos y métodos de Scouting

Tiempo

15 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Entender las metas de Scouting
- Explicar cómo los métodos Scouts de BSA logran las metas de Scouting
- Examinar cómo los programas se alejan de las metas y los métodos

Referencias

- *Manual del líder de tropa*
- Metas de Scouting (Anexo C)
- Lineamientos según la edad para las actividades Scouting (Anexo E)
- El programa Scout al aire libre en: www.scouting.org/outdoor-programs/camping/boy-scout-outdoor-program

Materiales

- Rotafolio y marcadores para cada grupo pequeño o patrulla
- Cuatro letreros en cartulina, cada uno con una meta de Scouting escrita en letras grandes

Método de impartición

Lluvia de ideas como tropa (todo el grupo)

Introducción

La intención de esta sesión es que los participantes aprendan cómo se utilizan métodos únicos y adecuados a la edad para alcanzar las metas de Scouting.

Metas de Scouting

Pida a la tropa que nombre las metas de Scouting. A medida que las mencionan (desarrollo del carácter, formación cívica, bienestar físico y mental, y desarrollo del liderazgo), un miembro del grupo de instructores colocará uno de los cuatro carteles en un lugar destacado.

Pida a los participantes que definan cada meta brevemente con el fin de comprobar que han comprendido que esto va más allá de simplemente listarlas. Pueden utilizar sus folletos como referencia.

Metas de Scouting:
Desarrollo del carácter
Formación cívica
Bienestar físico y mental
Desarrollo del liderazgo

Incentivo

Premie con una insignia de mérito a cada participante que ofrezca una definición de una de las metas.

Declaración

El director del curso debe decir: “El comité de tropa está buscando un Scoutmaster”. Pida voluntarios y luego “seleccione” a la persona que durante el registro hayan identificado como la menos experimentada.

Proporcione al nuevo Scoutmaster la baraja de tarjetas de avance de rangos.

Métodos de Scouting

Proporcione ejemplares del *Manual del líder de tropa*. Distribuya los rotafolios y marcadores.

Asigne a cada patrulla dos o tres métodos para que los investiguen y compartan con el grupo. Pídeles que busquen los métodos utilizados en Scouting. Los guías de tropa deben facilitar el análisis dentro de sus patrullas. Luego pida a cada patrulla que informe de qué manera los métodos logran las metas de Scouting. Las respuestas de las patrullas pueden incluir:

Desarrollo del carácter:

- Ideales
- Asociación con adultos
- Desarrollo personal
- Desarrollo de liderazgo
- Uniforme

Formación cívica:

- Ideales
- Patrullas
- Vida al aire libre
- Desarrollo personal
- Desarrollo de liderazgo

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

Bienestar físico y mental:

- Ideales
- Desarrollo personal
- Vida al aire libre
- Avance

Desarrollo del liderazgo:

- Dirección
- Administración
- Organización
- Responsabilidad

Concluya con una reafirmación de la misión de Scouting con el fin de reforzar el vínculo entre las metas y los métodos. Diga: “La misión de Boy Scouts of America es preparar a los jóvenes para que tomen decisiones éticas y morales a lo largo de su vida al inculcarles los valores del Juramento y la Ley Scout. Utilizamos los métodos de Scouting, como el adelanto, la vida al aire libre y la asociación con adultos, para lograr estos objetivos”.

Incentivo

Una vez que las patrullas hayan descrito cómo sus métodos cumplen las metas de Scouting, pida al Scoutmaster participante que dé la vuelta a otras tres tarjetas de avance. Los participantes deberán marcar los recuadros correspondientes en sus hojas de avance.

Cómo se desvían los programas

Una vez que los participantes comienzan a hablar de las experiencias vividas mientras aplicaban los métodos al programa Scouting, diríjalos a entablar un breve debate sobre las posibles trampas que deben evitar. La intención de este análisis es permitirles aplicar sus experiencias Scouting personales a sus papeles como Scoutmasters.

Estas pueden ser algunas de las respuestas:

- Los adultos asignan bajas expectativas a los jóvenes líderes.
- Los adultos no se adaptan a sus nuevas funciones mientras avanzan por los distintos programas (por ejemplo, el líder del den Webelos que se convierte en un Scoutmaster asistente, pero que continúa tratando a los Scouts como Cub Scouts)
- Alejamiento de los lineamientos apropiados según la edad establecidos por BSA, por ejemplo, dejar que los Scouts más jóvenes participen en las actividades para Scouts de más edad
- No llevar a cabo el programa de acuerdo con los lineamientos de BSA
- Favoritismo en el reconocimiento
- Múltiples estándares



Tenga cuidado de no dejar que esta charla se convierta en una sesión de quejas.

Incentivo

Cuando las patrullas terminen de comentar cómo podrían evitar alejarse de las metas y los métodos, pida al Scoutmaster participante que dé la vuelta otras tres tarjetas de adelanto. Los participantes deberán marcar los recuadros correspondientes en sus hojas de avance.

Conclusión

El programa Scout de BSA atiende a jóvenes de 10 a 17 años. Los Scoutmasters deben permanecer fieles a las metas de Scouting y ayudar a los jóvenes líderes de las tropas a planificar y dirigir actividades emocionantes, divertidas y seguras, utilizando los métodos del programa Scouting.

El papel del Scoutmaster

Tiempo

20 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Comentar las cualidades del Scoutmaster en una tropa dirigida por Scouts
- Describir lo que un Scoutmaster debe ser, saber y hacer

Referencia

- *Manual del líder de tropa*

Materiales

- Rotafolios y marcadores

Método de impartición

Discusión en grupos pequeños

Cualidades de un Scoutmaster

Los participantes describirán su imagen de un Scoutmaster. Deben descubrir las cualidades y destrezas que deben poseer o aprender para poder ser Scoutmasters eficaces.

A medida que los participantes realizan una lluvia de ideas sobre las cualidades y destrezas de un Scoutmaster eficaz, haga una lista de sus respuestas en una pizarra o rotafolio. Asegúrese de que se incluyan las siguientes cualidades y destrezas:

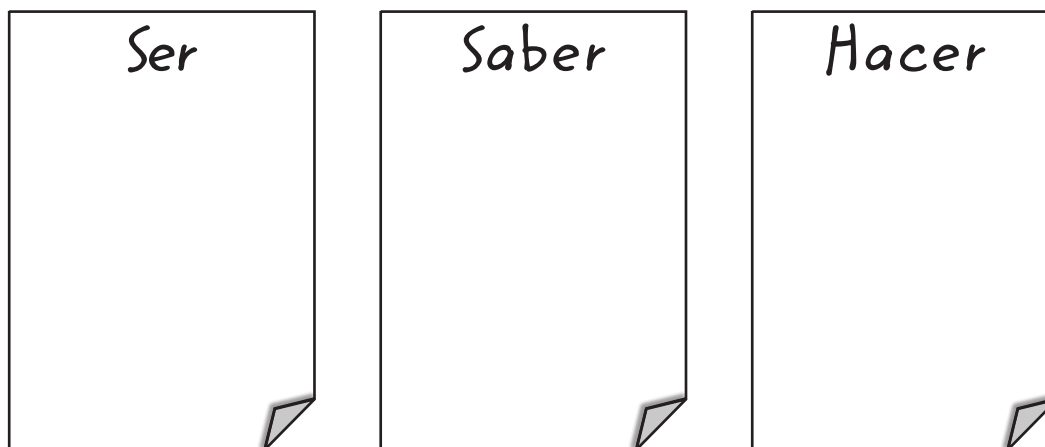
- Trabaja bien con Scouts
- Se preocupa por los Scouts y garantiza su seguridad
- Enseña a los Scouts a hacer las cosas por sí mismos
- Entiende el programa Scouting
- Da un ejemplo positivo
- Se siente a gusto al aire libre
- Desarrolla a los otros líderes adultos
- Se comunica bien con otros adultos y con los Scouts

Explique que todas las cualidades y destrezas necesarias para ser un Scoutmaster eficaz se pueden dividir en tres categorías: lo que un Scoutmaster debe SER, SABER y HACER. Al reconocer estas cualidades, una persona está en camino de convertirse en un Scoutmaster exitoso y eficaz.

Ser, saber, hacer

Reparta a cada patrulla un marcador y tres hojas de rotafolio con las palabras SER, SABER y HACER escritas en la parte superior de cada una.

Pida a cada patrulla que, durante cinco minutos, haga una lluvia de ideas sobre lo que un Scoutmaster debería ser, saber y hacer, y que luego anote sus respuestas. Después de cinco minutos, pida a las patrullas que den sus respuestas al grupo. Para ello puede pedirles que proporcionen una respuesta para cada categoría hasta que se agoten todas las respuestas, o que presenten sus respuestas para una sola categoría y que luego las otras patrullas agreguen más opciones a la lista de la primera patrulla.



Las respuestas deben incluir al menos lo siguiente:

Un Scoutmaster debe SER ...

- Un buen modelo de las habilidades de liderazgo que se esperan de los Scouts
- Un mentor y un guía a medida que los jóvenes crecen a través de Scouting
- Un ejemplo de las metas de Scouting
 - Carácter ejemplar
 - Ciudadano modelo
 - Físicamente fuerte, mentalmente alerta y moralmente recto
- Accesible
- Respetuoso
- Confiable

Un Scoutmaster debe SABER ...

- Que el programa Scouting funciona mejor cuando los Scouts son los líderes
- Que el método de patrulla es la mejor manera de operar una tropa
- Las técnicas básicas que se esperan de los Scouts
- Cómo utilizar la *Guía para un Scouting seguro* al desarrollar el programa de la tropa

- Las herramientas y recursos disponibles del distrito y concilio
 - Comisionados de unidad
 - Oportunidades de capacitación para jóvenes y adultos
 - Mesas redondas y oportunidades complementarias de capacitación
 - Oportunidades de aventura extrema para mantener entusiasmados a los Scouts mayores

Un Scoutmaster debe HACER ...

- Todo lo que pueda para ayudar a los Scouts a convertirse en líderes seguros
- Lo necesario para ser el modelo apropiado para que los Scouts apliquen las metas de Scouting en su vida diaria
- La capacitación necesaria para desarrollar Scoutmasters asistentes
- Su propia capacitación recurrente y complementaria para mejorar y actualizar sus destrezas Scout
- El trabajo necesario para colaborar con el comité de tropa
- Todo lo necesario para tener una comunicación efectiva con los Scouts, padres y otros líderes de la tropa
- Todo lo necesario para apoyar los estándares de BSA y la organización autorizada



“Ser, saber y hacer” es una metodología de desarrollo de liderazgo comprobada que BSA ha utilizado con éxito a través de los años.

Una vez que las patrullas hayan presentado sus resultados, anime a los demás a añadir sus propias ideas. Las patrullas deberían añadir las ideas de las otras patrullas a sus páginas. Después de que todas las ideas hayan sido recopiladas y anotadas, coloque las hojas de las patrullas en la pared para que todos puedan consultarlas durante el curso.

Incentivo

El instructor otorgará una insignia de mérito a los participantes que den respuestas particularmente buenas. Los guías de tropa deberán otorgar una insignia de mérito a los participantes que fomenten y faciliten la participación de los demás en sus patrullas.

Mientras un miembro del grupo de instructores coloca en las paredes las hojas Ser-Saber-Hacer, pida al Scoutmaster participante que muestre otras tres tarjetas de avance. Los participantes deberán marcar los recuadros correspondientes en sus hojas de avance.

Resumen

Los Scoutmasters desempeñan importantes funciones para asegurar una exitosa experiencia Scouting para los Scouts y para la organización autorizada. Los mejores Scoutmasters brindan a los Scouts oportunidades de aprender, practicar y demostrar buen liderazgo en las tropas dirigidas por Scouts.

El método de patrullas

Tiempo

35 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Entender qué es una patrulla Scout
- Describir los diferentes tipos de patrullas
- Hacer una lista de los miembros líderes de la patrulla y describir brevemente sus funciones
- Comprender la importancia de las juntas de patrulla

Referencia

- *Manual del líder de tropa*

Materiales

- Rotafolios y marcadores (un color para cada patrulla)
- Cronómetro (o reloj con segundero)

Método de impartición

Juego y análisis guiado

Preparación

Tenga cuatro hojas de rotafolios preparadas como se indica, así como hojas adicionales disponibles por si los participantes llenan una hoja durante la actividad.

¿Qué es una patrulla?	Tipos de patrullas	Liderazgo de patrulla	¿Para qué sirven las juntas de patrulla?
-----------------------	--------------------	-----------------------	--

Introducción

Baden-Powell bien dijo: “El método de patrulla no es una manera de operar una tropa Scout, es la única manera. A menos que el método de patrulla esté en operación, en realidad no se tiene una tropa Scout”.

En Scouting, una tropa se compone de varias patrullas. Scouting sucede en el contexto de una patrulla. La patrulla, un equipo pequeño de aproximadamente ocho Scouts, es más que una conveniencia organizativa o una versión Scout del den Cub Scout. Es donde los Scouts aprenden destrezas, asumen responsabilidades de liderazgo y desarrollan amistades que, a menudo, duran toda la vida.

En esta sesión, vamos a definir lo que es una patrulla, entender los diferentes tipos, analizar su liderazgo y apreciar la importancia de las juntas regulares de patrulla.



El capítulo 3 del *Manual del líder de tropa* está lleno de información importante. El programa utiliza un juego para que los participantes se involucren en lugar de que solo escuchen. También representa una manera eficaz de tratar con Scouts que están llenos de energía y que han estado sentados en la escuela la mayor parte del día.

Juego

Pida a los guías de tropa que coloquen las hojas del rotafolio previamente preparadas alrededor de la habitación. Cada patrulla recibe un marcador de distinto color y una de las cuatro preguntas. No les diga qué pregunta les será asignada antes de dar las instrucciones. Las patrullas deben usar el *Manual del líder de tropa* como ayuda para responder a las preguntas.

Cuando el facilitador dice “Comenzar”, cada patrulla irá a su pregunta asignada. Tendrán un minuto para escribir sus respuestas. Enfátice que la limpieza de la escritura es importante, ya que las otras patrullas deben poder leer y entender las respuestas que escriban.

Después de un minuto, las patrullas pasan a la siguiente pregunta y añaden sus respuestas a las respuestas de las patrullas anteriores. No dé un descanso a medida que se rotan (las patrullas no tendrán un minuto entero en las rondas dos y tres).

Un minuto después, las patrullas se rotan otra vez y añaden más respuestas.

Para la cuarta ronda, déles dos minutos. Este tiempo adicional les permitirá leer el capítulo del *Manual del líder de tropa* un poco más despacio, y así podrán asimilar algunos de los puntos que las otras patrullas hayan pasado por alto.

Una vez que los participantes se hayan vuelto a sentar, pida a los guías de tropa que lleven los rotafolios terminados al frente de la sala. Determinen qué patrulla dio la mayor cantidad de respuestas (con base en los diferentes colores de marcadores para cada patrulla) y declaren un ganador.

Reflexión

P: ¿Cuál fue el objetivo de la actividad que acabamos de jugar?

R: Representar el método de patrulla, una forma activa de aprender y de divertirse.

P: ¿Qué elementos del método de patrullas observaron?

R: Esfuerzo en equipo, liderazgo, competencia, compañerismo, desarrollo de amistades.

P: ¿Cómo podrían utilizar este breve ejemplo para asegurar juntas divertidas, emocionantes y activas?

R: Enseñando a los Scouts a incorporar los juegos y las actividades de desarrollo de técnicas disponibles en www.programresources.org a sus planes para las juntas de tropa y animar a los Scouts a idear sus propias maneras de hacer sus juntas de tropa divertidas, emocionantes y activas.

Otorgue una insignia de mérito a los participantes que contribuyeron a la reflexión.

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

¿Qué es una patrulla?

- Unidad básica de una tropa
- 6 a 8 Scouts
- Tiene un líder joven
- Tiene un nombre
- Tiene una bandera
- Tiene un grito
- Acampa junta
- Compite en equipo
- Dirige ceremonias
- Son semipermanentes

Tipos de patrullas

- Patrulla de Scouts novatos
- Patrulla tradicional
- Patrulla con Scouts mayores
- Patrulla de Honor (Premio Nacional)

Liderazgo de patrulla

- Guía de patrulla
- Guía asistente de patrulla
- Escribano
- Intendente
- Animador
- Guía de tropa (como mentor)
- Asesor de patrulla (como asesor)

¿Para qué sirven las juntas de patrulla?

- Planificar las actividades de patrulla
- Cobrar las cuotas
- Preparar las salidas
- Limpiar y reparar el equipo
- Jugar
- Trabajar en las técnicas
- Ensayar las ceremonias

Guíe un análisis sobre los diferentes tipos de patrullas. Pida los participantes que describan los tres tipos de patrullas y escriba sus respuestas en una pizarra u otro rotafolio.

Patrulla de Scouts novatos • Se acaban de incorporar a la tropa al mismo tiempo • Nuevos en Scouting • Eran probablemente un den de Webelos o grupo de amigos • Los guías de patrulla atienden plazos más cortos • Tienen un Scout de mayor edad para ayudarles (guía de tropa) • Tiene un Scoutmaster asistente para orientarlos	Patrulla tradicional • Amigos con intereses y capacidades similares • Deciden estar juntos en la patrulla • Rango de edades (no más de tres años entre el mayor y el más joven)	Patrulla con Scouts mayores • Scouts experimentados • 14 años o más • Participan en aventuras más intensas (ver los lineamientos según la edad) • Ejercen como líderes juveniles • Hace que los Scouts mayores estén más comprometidos y contribuyan
--	---	--

Pregunte cuáles podrían ser las ventajas y desventajas de cada uno. Las respuestas deben incluir:

- Una patrulla de Scouts novatos puede ser una forma positiva y alentadora de integrar a la tropa a aquellos que acaban de llegar de Cub Scouting.
- Las patrullas de Scouts novatos y las tradicionales dan oportunidades de aprender y practicar el liderazgo desde el principio.
- Las patrullas tienen éxito cuando la tropa asigna a uno de sus mejores Scouts para que ejerza como guía de tropa y ayude a los más jóvenes a tener éxito. Lo contrario también es cierto.



Numerosas tropas asignan a un Scoutmaster asistente, llamado asesor de patrulla, a cada patrulla. Como mínimo, el Scoutmaster asistente debe actuar como asesor de patrulla a la patrulla de Scouts novatos. Su función es asesorar y apoyar al guía de patrulla y al guía de tropa, pero de ninguna manera asume sus responsabilidades.

- Los Scouts mayores pueden tener una actitud de “sabelotodo”. Una patrulla de Scouts mayores les proporcionará una experiencia que está más estrechamente relacionada con los tipos de actividades y desafíos adecuados para ellos.



Un Scoutmaster asistente asignado a una patrulla de Scouts mayores ayuda a los miembros a convertir sus ideas de excursión en acción. Trabaja para asegurar que las actividades de la patrulla se complementen, en lugar de que entren en conflicto con las actividades de la tropa, y también guía a los miembros por el sendero hacia el rango Eagle Scout.

El equilibrio en las necesidades de las patrullas

La mayoría de las actividades de patrulla se llevan a cabo en el contexto de las actividades de tropa, pero eso no significa que cada patrulla tenga que hacer lo mismo en cada salida. Dé a cada una un tema diferente de www.programresources.org que sea apropiado para su área (por ejemplo, los deportes de invierno pueden no ser apropiados para una tropa de Florida o los deportes acuáticos para una tropa de Alaska).

Pida a cada patrulla que se tome cinco minutos para comentar y diseñar una excursión de fin de semana que aborde las necesidades de los tres tipos de patrullas. Al final de los cinco minutos, un representante de cada patrulla describe al grupo su fin de semana.



Esta actividad tiene el doble propósito de conseguir que la patrulla comparta ideas con base en el tema que le fue asignado y también despertar nuevas ideas para las actividades de tropa de todo el grupo.

Después de que las patrullas presenten sus ideas, el instructor deberá recordar al grupo que los tres tipos de patrullas pueden realizar actividades separadas de la tropa si:

- El Scoutmaster y los padres de los participantes dan su permiso.
- La actividad no entra en conflicto con el calendario de la tropa.
- Se siguen las políticas de la *Guía para un Scouting seguro*, incluyendo la necesidad de tener el liderazgo estilo dos a cargo.

Con la capacitación, guía y aprobación apropiadas, una patrulla puede llevar a cabo excursiones de un día y proyectos de servicio sin la presencia de líderes adultos. Sin embargo, en todas las actividades Scouting nocturnas debe haber siempre el liderazgo adulto apropiado.



Para disminuir las oportunidades de acoso, la diferencia de edad entre los miembros mayores y más jóvenes de la patrulla no debería ser de más de tres años.

Premio Nacional Patrulla de Honor

Una manera fácil de desarrollar el espíritu de patrulla es promover el Premio Nacional Patrulla de Honor, que se otorga a las patrullas que cumplen con los requisitos prescritos durante un período de tres meses. Los requisitos se citan a continuación.

Pida a los participantes que consulten el *Manual del líder de tropa* y que compartan los requisitos para el Premio Nacional Patrulla de Honor. Anote sus respuestas en una pizarra o rotafolio. Sus respuestas deben incluir:

- Tener un nombre de patrulla, bandera y grito. Llevar el diseño de patrulla en el equipo y utilizar el grito de patrulla. Mantener el registro de patrulla al día.
- Celebrar dos juntas de patrulla cada mes.
- Participar en al menos una excursión, actividad al aire libre u otro evento Scouting.
- Completar dos Buenas Acciones o proyectos de servicio aprobados por el concilio de guías de patrulla.
- Ayudar a dos miembros de la patrulla a avanzar de rango.
- Usar correctamente el uniforme completo en las actividades de la tropa (por lo menos 75 por ciento de los miembros de la patrulla).
- Tener un representante que asista a por lo menos tres juntas del concilio de guías de patrulla.
- Tener ocho miembros en la patrulla, o aumentar la membresía de la patrulla respecto a los tres meses anteriores.



Si surge el tema acerca de cómo utilizar el método de patrulla en una tropa muy pequeña, se recomienda que el instructor refiera a quien hace la pregunta al *Manual del líder de tropa*, se ponga en contacto con quien hizo la pregunta durante un descanso y se asegure de que el comisionado de la unidad esté preparado para ayudar al Scoutmaster con los desafíos de una tropa pequeña.

Resumen

La patrulla es el elemento fundamental de una tropa exitosa. Los guías de patrulla y los jóvenes líderes de la tropa, llamado el concilio de los guías de patrulla, dirigen la tropa. Sus hojas de avance refuerzan la importancia del método de patrulla y el entendimiento de que esta es un requisito para Second Class. Continuaremos usando el método de patrulla durante el curso.

Incentivo

Premie con una insignia de mérito a los participantes que respondieron a las preguntas. El Scoutmaster participante da la vuelta a otras tres tarjetas de avance. Los participantes deberán marcar los recuadros correspondientes en sus hojas de avance.

Descanso de 10 minutos

Recuerde que esta es una oportunidad para que los participantes interactúen informalmente con los miembros del grupo de instructores y hagan preguntas para las que necesitan explicaciones más detalladas que el tiempo permitido durante las lecciones. Los guías de tropa deben tomar nota de las preguntas que se hayan quedado sin respuesta y, durante el descanso, dar seguimiento a los participantes que las hicieron.

El grupo de instructores deberá entregar insignias de mérito a aquellos que hayan participado con ellos y con otros asistentes en temas relacionados con el liderazgo y Scouting en general. Sea abierto.

La junta de tropa

Tiempo

30 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Analizar los propósitos de las juntas de tropa
- Comentar el valor de usar el plan para la junta de tropa
- Explicar la importancia de permitir que sean los propios Scouts quienes planifiquen, realicen y revisen las juntas de tropa
- Repasar el papel vital que desempeña el Scoutmaster al proporcionar asesoría, apoyo y liderazgo a los Scouts

Referencia

- *Manual del líder de tropa*

Materiales

- Rotafolios y marcadores

Folletos

- Plan para la junta de tropa de www.scouting.org/filestore/pdf/34425.pdf y *Elementos del programa para tropas y grupos, volumen 1* (uno por participante)
- Extractos de *Elementos del programa para tropas y grupos* (elegir un tema diferente del programa para cada patrulla) y tres copias de un tema diferente del programa mensual para cada patrulla. Por ejemplo, una patrulla recibe tres copias del tema del programa Ir de excursión, otra obtiene Técnicas para empacar y así sucesivamente.

Método de impartición

Análisis guiado

Introducción

¿Los jóvenes se unen a Scouting sólo para asistir a las juntas? Es probable que la respuesta sea no. Si les pregunta, le dirán que se inscribieron para divertirse, tener aventuras, hacer amigos, aprender nuevas destrezas y explorar la naturaleza.

Las juntas de tropa pueden ser el catalizador que hace que todo eso sea posible para los Scouts, pero para que eso suceda, deben ser rápidas, interesantes y variadas. Necesitan llevar a emocionantes actividades de patrulla al aire libre. Tienen que ser el pegamento que mantiene unidas a las patrullas de la tropa. Realizadas correctamente, pueden ser todo eso y mucho más.

¿Para qué tener juntas de tropa?

Las juntas de tropa sirven muchos propósitos, incluyendo:

- Motivar a los Scouts
- Fortalecer a las patrullas

- Promover el espíritu de patrulla
- Animar a los Scouts a aprender y practicar las técnicas de Scouting
- Permitir a los Scouts ejercer liderazgo

Como una herramienta para el cumplimiento de la promesa Scouting, las juntas de tropa son especialmente eficaces porque son planificadas, organizadas y llevadas a cabo por los propios Scouts. Ellos se apropian de las juntas y están facultados para conducir los eventos que componen cada reunión.

Por supuesto, Scouting da a los Scouts los recursos que necesitan para hacer que sus juntas de tropa tengan éxito. Como Scoutmasters, ustedes pueden proporcionar el apoyo y la orientación que les permitirán aprovechar al máximo esos recursos.



El plan de junta de tropa es un formato que se ha desarrollado tras muchos años de experiencia Scouting. Presenta a los Scouts una forma muy eficaz de organizar juntas de tropa que sean divertidas, productivas y significativas dentro de un plazo razonable.

Cómo utilizar el Plan de junta de tropa

Quizás el recurso más importante para ayudar a los Scouts a desarrollar juntas de tropa efectivas es el método comprobado llamado el plan de junta de tropa. Se puede hallar un plan de junta de tropa en blanco en *Elementos del programa para tropas y grupos*. En sus mesas, los participantes encontrarán un ejemplo de un tema mensual del programa. Dediquen un momento a revisar el tema asignado a su patrulla y observen que ofrece sugerencias para que el concilio de guías de patrulla lleve a cabo todo un mes de juntas divertidas y productivas relacionadas con el tema, así como ideas para el evento mensual al aire libre. Diga a los participantes que, si su tropa todavía no tiene ejemplares de *Elementos del programa para tropas y grupos*, podrán encontrarlos en las tiendas Scout, en Scoutshop.org, o en una versión para Kindle en amazon.com.

Señale que el plan de junta consta de siete partes distintas:

- Preapertura
- Apertura
- Enseñanza de técnicas
- Juntas de patrulla
- Actividad entre patrullas
- Clausura
- Después de la junta



Las siguientes descripciones serán útiles cuando se analicen los elementos esenciales de una junta de tropa. Los participantes también pueden encontrar esta información en el *Manual del líder de tropa*.

Preapertura

A medida que los Scouts comienzan a llegar a una junta de tropa, el primer guía de patrulla o un Scout mayor asignado por él debe hacerlos participar en un juego o un proyecto diseñado para que puedan integrarse a medida que llegan. La preapertura es a menudo adecuada para realizarse al aire libre.

La persona encargada de la actividad de preapertura debería estar lista para empezar al menos 15 minutos antes del inicio programado de la junta. Se puede asignar a un Scoutmaster asistente para entrenarle y apoyarle. Para mantener las juntas frescas, la actividad de preapertura no debe ser la misma cada semana.



Señale que los participantes ya han tomado parte en una actividad de preapertura: el juego para conocerse al principio de la sesión uno. Los instructores pueden utilizar este ejemplo para resaltar que hay formas de garantizar que una preapertura sea eficaz, divertida y oportuna.

Apertura

El primer guía de patrulla convoca la junta a la hora señalada y pide a los Scouts que se formen por patrullas. La patrulla encargada de la apertura puede llevar a cabo una ceremonia de honores a la bandera y luego dirigir a los miembros de la tropa para recitar el Juramento Scout y la Ley Scout.

Si el tiempo lo permite, el director del curso podría demostrar otro tipo diferente de ceremonia de apertura. Se pueden encontrar ideas para este tipo de ceremonias en el *Manual del guía de patrulla*.

Una ceremonia típica puede seguir estos lineamientos:

- Un instructor en el papel de primer guía de patrulla dirige a la escolta y los honores a la bandera. El guía de patrulla de la escolta de bandera se hace cargo, llama a los miembros de la tropa a prestar atención, les pide que hagan el saludo Scout y luego da instrucciones a la escolta de avanzar y presentar las banderas.
- Después de que la bandera haya sido colocada en el soporte del asta al frente de la sala (la escolta también puede presentar la bandera de la tropa), el guía de patrulla lidera al grupo para recitar el *Pledge of Allegiance* (Juramento de Lealtad a la Bandera de EE. UU.), así como el Juramento y la Ley Scout; luego indica a la escolta que se retire.

Las variaciones de la ceremonia de apertura pueden incluir otras actividades significativas como una canción patriótica o presentar una histórica bandera estadounidense y explicar su historia.

Enseñanza de técnicas

La enseñanza de técnicas podría centrarse en aquellas que los Scouts necesitarán para participar en una próxima actividad o que deben adquirir para el avance. Una tropa de Scouts con un nivel de experiencia similar podría separarse por patrullas para aprovechar al máximo las experiencias de aprendizaje. Las tropas de Scouts de distintas edades y experiencia pueden organizar la enseñanza en tres niveles: información básica para una patrulla de Scouts novatos, adiestramiento más avanzado para patrullas tradicionales y el nivel más complicado para una patrulla de Scouts mayores.

La enseñanza debe tener un estilo de aprendizaje práctico y no de conferencia.

Aquellos que encabezan las sesiones serán Scouts en el papel de instructores de tropa con experiencia en un área en particular (deben estar bien preparados con antelación), líderes Scout adultos o autoridades externas dispuestas a compartir sus conocimientos con la tropa.

Juntas de patrulla

Después de la enseñanza de técnicas, el primer guía de patrulla anunciará que es hora de que cada patrulla vaya a su zona de junta designada, generalmente en la misma sala (o zona al aire libre) que la junta de tropa. Cada guía de patrulla se hace cargo de la junta de su patrulla.

Nota: Esta sesión breve es diferente de la junta de patrullas que se lleva a cabo fuera de la junta de tropa.

Los asuntos a tratar en la junta de patrulla incluyen tomar asistencias, recolectar las cuotas, planificar la participación de la patrulla en las próximas actividades de la tropa, seleccionar menús para excursiones y campamentos, asignar tareas específicas a los miembros de la patrulla y resolver cualquier otro asunto para su buen funcionamiento. La duración de las juntas de patrulla dependerá de cuántos asuntos deban atender.

Actividad entre patrullas

Dirigida por el primer guía de patrulla o uno de sus asistentes, esta parte de la junta permite que todas las patrullas interactúen unas con otras en una competición o en un esfuerzo cooperativo. La actividad podría ser un juego que ponga a prueba las habilidades que los Scouts están aprendiendo para un próximo evento, por ejemplo, una carrera por patrulla para montar una tienda de campaña, o que los miembros de la patrulla aten correctamente una serie de nudos.

También son apropiados los juegos relacionados con el trabajo en equipo y la toma de decisiones éticas.

Clausura

La clausura es la parte de la junta que le corresponde al Scoutmaster.

Los Scouts deberán prestar atención. Puede ayudar atenuar las luces y hacer que todos se sienten. Pueden tratarse en primer lugar los asuntos más destacados, tal como recordatorios de próximas juntas o salidas, o el reconocimiento de aquellos Scouts que han avanzado desde la última vez que se reunieron. También es un buen momento para felicitar a los Scouts que han realizado Buenas Acciones, tomado decisiones éticas positivas y realizado un buen trabajo.

El centro de la clausura es el Scoutmaster's Minute, es decir, la oportunidad del Scoutmaster de compartir una historia basada en los valores Scout. Podrá utilizar sus experiencias personales o uno de los muchos Scoutmaster's Minutes que se encuentran en el capítulo "Referencias a la mano" del *Manual del líder de tropa*.

La historia deberá contener una reflexión que los Scouts se puedan llevar a casa. La clausura también puede incluir una ceremonia simple, una canción o una oración.

Después de la junta

Al final de la junta, la patrulla de servicio de la semana guarda cualquier equipo de la tropa y regresa la sala a su condición original.

Mientras tanto, el primer guía de patrulla debe reunirse brevemente con los miembros del concilio de guías de patrulla y el Scoutmaster para repasar la junta que acaba de terminar, hacer planes para la siguiente y decidir qué patrulla será la próxima patrulla de servicio.

Planificación

Más adelante en la Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster, se tratará la planificación a largo plazo para una tropa.

El papel del Scoutmaster en las juntas de tropa

Una junta de tropa debe ser planificada, organizada y dirigida por el primer guía de patrulla, los guías de patrulla y los otros miembros de la tropa. De hecho, el Scoutmaster tiene un papel destacado en una junta de tropa solamente tres veces:

- Al ofrecer al primer guía de patrulla apoyo y orientación al principio de la junta.

- Al compartir el Scoutmaster's Minute durante la clausura de la junta.
- Al reunirse con el primer guía de patrulla y los miembros del concilio de guías de patrulla para evaluar la junta recién terminada y revisar los planes para la próxima.

A primera vista, esto puede parecer una participación no muy grande por parte del líder adulto principal de una tropa Scout. Sin embargo, el hecho es que las juntas de tropa que operan de esta manera son una indicación de que el Scoutmaster ha utilizado su tiempo y energía donde es más eficaz: en la preparación de los jóvenes para que asuman el liderazgo de su tropa y de sus juntas.

Una de las veces en las que la participación del Scoutmaster es la más apropiada es durante la planificación que se produce antes de una junta.

Conclusión

Repase con los participantes la importancia de una tropa dirigida por los jóvenes. Pregunte a los participantes lo siguiente:

1. ¿Quién planea y dirige una junta de tropa?

Respuesta: El concilio de guías de patrulla y los jóvenes dirigentes.

2. ¿Cuánto debe hablar el Scoutmaster durante una junta de tropa?

Respuesta: No mucho. No hay una respuesta concreta, pero cuanto menos, mejor. El papel del Scoutmaster es asesorar y preparar a los jóvenes dirigentes antes de la junta.

3. ¿Es su tropa una tropa dirigida por los jóvenes?

Respuesta: Este es un momento para que los participantes reflexionen sobre cómo operan sus tropas. No es necesario que respondan al grupo. Recuerde a los participantes que, si su tropa no es una tropa dirigida por los jóvenes, el distrito y el concilio están preparados para ayudarlos a conseguirlo. Remítalos a los comisionados de la unidad y a las oportunidades complementarias de capacitación, y recuérdelos la oportunidad de observar y aprender de los líderes adultos más experimentados durante las sesiones de asesoría y tutelaje.

Avances

Tiempo

20 minutos



Los instructores deben hacer notar que la intención de esta sección es solo presentar a los participantes el programa de avances, inspirarlos a hacer preguntas de sus guías de tropa y aprender más en las oportunidades de capacitación que brindan el concilio y el distrito, así como de las mesas redondas y la Universidad de Scouting.

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Describir cómo se relacionan los avances con las metas y métodos
- Analizar la importancia del desarrollo personal y la responsabilidad como parte de los avances
- Entender el papel de coordinador de avances de la unidad
- Describir las responsabilidades del Scoutmaster en relación con los avances

Folletos

- La Conferencia del Scoutmaster (Anexo F)
- Ejemplo de preguntas de la Conferencia del Scoutmaster (Anexo G)

Referencias

- *Manual Scout de BSA*
- *Guía de avance* (El instructor debe conocer perfectamente el contenido de esta importante referencia, en especial las secciones de Responsabilidades del avance de la unidad; Mecánica del avance: en Scouting; Conferencia del líder de la unidad (Scoutmaster); Inicio de un consejo de revisión Eagle Scout bajo circunstancias disputadas; y Completar todos los requisitos.)
- Páginas web de premios, actividades y oportunidades en www.scouting.org
- *Requisitos para Scouts de BSA* para el año en curso

Método de impartición

Análisis guiado. Esta lección trata una gran cantidad de información; se recomienda hacer una presentación para un grupo grande con preguntas dirigidas. El instructor tendrá que administrar el tiempo cuidadosamente.

Esquema

El avance presenta a los Scouts una serie de desafíos de una manera educativa y divertida. A medida que completan los requisitos, alcanzan las metas de Scouting: desarrollo del carácter, formación cívica, bienestar físico y mental, y desarrollo del liderazgo.

Pregunte: “¿De qué manera ofrece el avance oportunidades para el crecimiento personal y para asumir responsabilidades?” Las respuestas de los participantes pueden incluir:

- Demostrando el espíritu Scout al vivir bajo el Juramento Scout y la Ley Scout
- Demostrando civismo a través del servicio a los demás
- Mejorando el bienestar personal mediante el desarrollo de hábitos saludables

- Demostrando confiabilidad a través de cargos con responsabilidad
- Aprendiendo nuevas habilidades
- Enseñando a otros técnicas Scout

Es importante recordar que, al final, una insignia reconoce que el Scout ha pasado por una experiencia de aprendizaje sobre algo que previamente no conocía. Como resultado, y gracias al aumento de confianza, descubre o se da cuenta de que es capaz de aprender técnicas o disciplinas parecidas. Por consiguiente, el avance es acerca de lo que un joven es ahora capaz de aprender y hacer, y cómo ha crecido.

Scouting ofrece a los jóvenes grandes oportunidades de aprender una amplia gama de destrezas y de crecer a través del método de aprendizaje práctico de BSA, el cual forma parte del programa de avance. A medida que un Scout avanza, aumenta su confianza y autonomía, y desarrolla sus técnicas y habilidades.

Haga una lluvia de ideas sobre métodos y actividades que la unidad puede utilizar para guiar a los Scouts a través del avance. Las respuestas podrían incluir:

- Sesiones de técnicas durante las juntas Scout
- Planificación de campamentos
- Juntas con un consejero de insignias de mérito antes de las juntas Scout o después de la escuela
- Juntas de patrulla además de la junta de tropa con la presencia de un guía de tropa o un instructor de tropa
- Campamentos de tropa, proyectos de servicio y actividades de un día
- Campamentos de larga duración
- Actividades de aventura extrema
- Campamentos especializados del concilio (campamento de natación, de escalada, etc.)
- Premios nacionales de actividades al aire libre

Hay muchos recursos disponibles para que un Scoutmaster proporcione ideas para planificar las actividades con las que los jóvenes pueden aprender técnicas y avanzar en el programa Scouting. Pida a los participantes que nombren algunos de estos recursos que conozcan y que pueden ayudar a las unidades con su planificación. Las respuestas podrían incluir:

- *Elementos del programa para tropas y grupos*
- *Manual Scout de BSA*
- *Fieldbook*
- *Scout Life*
- Programas para mesas redondas
- Cursos de la Universidad de Scouting
- Introducción a las técnicas al aire libre para líderes

Hay cuatro pasos en el avance Scout. Estos son:

- El Scout aprende.
- El Scout es puesto a prueba.
- El Scout recibe una revisión.
- El Scout recibe reconocimiento.

El programa de avance de BSA proporciona un refuerzo positivo a los Scouts. El reconocimiento se logra a través de las insignias que ganan y de las significativas ceremonias en las que se les entregan. Igual de importante, sin embargo, es el apoyo sincero que los adultos ofrecen a los jóvenes durante su experiencia dentro y fuera del Movimiento Scout.

Incentivo

Premiar con una insignia de mérito a los participantes que respondan a las preguntas.

Coordinador de avance de la unidad

El comité de tropa es responsable de mantener los registros de avance. El comité incluirá a un coordinador de avances, que tiene las siguientes responsabilidades:

- Apoyar la visión del Scoutmaster para el avance
- Ayudar a estimular el programa de avance
- Ayudar a planificar las cortes de honor regulares
- Obtener las insignias y los certificados necesarios
- Organizar las juntas de revisión oportunas
- Mantener los registros de avances de la unidad
- Informar al concilio local sobre el avance de la unidad
- Mantener actualizada la lista de consejeros de insignias de mérito de la unidad
- Trabajar con los jóvenes dirigentes para mantener una biblioteca de tropa con literatura de avance

El Scoutmaster y el avance

Aunque el Scoutmaster tiene muchas responsabilidades relacionadas con el avance, aquí se destacan algunas sobre las que se hacen preguntas con más frecuencia. Vea la *Guía de avance* para obtener más detalles.

- **Dirigir a los jóvenes para que planifiquen un programa rico en oportunidades de avance.** Un principio fundamental del avance será que el progreso del Scout sea el resultado natural de las actividades de su unidad.
- **Seleccionar y capacitar a quienes aprueban el avance.** Una vez que un Scout ha sido puesto a prueba y aprobado por alguien a quien el Scoutmaster ha designado para ello, se ha cumplido con el requisito.

Sin embargo, como con cualquier oportunidad educativa, el simple hecho de firmar un requisito no es el final del proceso de aprendizaje. Después de haberlo pasado, el programa de la unidad debe continuar colocando al Scout en situaciones prácticas que mejoren su retención a través de la aplicación repetida de dichas técnicas.

Pida a los participantes ejemplos de cómo el programa de la unidad debería reforzar las técnicas que los Scouts han aprendido.

- **Aprobación de horas de servicio.** Las horas de servicio para rangos diferentes de Eagle solo requieren de participación. No piden planificación, desarrollo o liderazgo. La aprobación previa es importante porque requiere que el Scout piense en lo que podría ser aceptado, y debe estar listo para comentarlo.

- **Asesoría en puestos de responsabilidad.** La unidad debería fijar expectativas claras a cada joven que acepte una posición de responsabilidad. Si no cumpliera con esas expectativas, es responsabilidad del Scoutmaster abordar la situación con prontitud.
- **Emitir y recibir tarjetas azules (solicitud para insignia de mérito).** El Scout puede comenzar a trabajar en cualquier insignia de mérito en el momento que él elija. Sin embargo, cuando desee empezar a trabajar con un consejero de insignia de mérito, debe entrevistarse con el Scoutmaster para comentar sus planes y conseguir el nombre de un consejero de insignia de mérito registrado y aprobado. El Scoutmaster y el Scout deben llegar a un acuerdo sobre el consejero. Ante la falta de acuerdo, el Scout debe poder trabajar con el consejero de su elección, siempre y cuando esté registrado y haya sido aprobado por el comité de avances del concilio.

Más adelante, después de que el consejero de insignia de mérito haya firmado la tarjeta azul que indica que se ha completado la insignia de mérito, el Scout devuelve la tarjeta azul al Scoutmaster una vez más para analizar su experiencia y obtener su firma final en la tarjeta. El fin de este análisis no es aprobar la terminación de la insignia de mérito, algo que ya hizo el consejero. Una vez que se gana, se gana.

- **Llevar a cabo las Conferencias del Scoutmaster.** La Conferencia del Scoutmaster es una manera en la que este evalúa la salud de la tropa y se asegura de que cada Scout está teniendo éxito. Su intención es la de ser una oportunidad gratificante tanto para él mismo como para el joven, ayudándole a crecer en el programa Scouting. No es una prueba; para proceder a un consejo de revisión se requiere que el Scout participe, no que “apruebe” la conferencia.

La *Guía de avance* indica que, aunque la Conferencia del Scoutmaster a menudo se realiza “después de que se cumplan los demás requisitos para un rango, no es necesario que sea el último paso antes del consejo de revisión”. Algunos Scoutmasters celebran más de una conferencia a lo largo del camino, y cualquiera de ellas puede contar para el requisito.

Para todas las preguntas relacionadas con los avances, sus recursos acreditados son las ediciones vigentes de la *Guía de avance* y *Requisitos Scouts de BSA*.

Incentivo

El Scoutmaster participante da la vuelta a otras tres tarjetas de avance. Los participantes deben marcar los recuadros correspondientes en sus hojas de avance.

Resumen

El avance es una parte importante del programa Scouting. Sin embargo, se debe mantener en perspectiva. No es un fin en sí mismo; más bien es uno de los diversos métodos diseñados para ayudar a los líderes de la unidad a lograr las metas y la misión de Boy Scouts of America. Una tropa Scout con un programa al aire libre activo tendrá un sólido programa de avances de forma natural. Y las estadísticas muestran que un sólido programa de avances implica una mayor satisfacción y retención de los Scouts.

El equipo de apoyo

Tiempo

20 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Explicar el papel del comité de unidad
- Describir la organización del comité de unidad
- Presentar el apoyo disponible del concilio local

Referencia

- *Guía del comité de tropa*

Folletos

- Una lista de las actividades de apoyo del distrito y concilio de los próximos tres meses (mesas redondas, oportunidades complementarias de capacitación, capacitación de liderazgo para jóvenes y adultos, etc.)
- Estructura organizativa de BSA (Anexo D)

Materiales

- Pizarrón o rotafolio y caballete, marcadores
- Cartel, “El papel del comité de tropa” (Anexo B)

Método de impartición

Análisis guiado

Introducción

Comparta con los participantes que un Scoutmaster “no tiene que hacerlo todo solo”. Hay muchos otros Scouters cuya función es ayudarlo a servir a los Scouts de su tropa. Entre ellos se incluyen sus comités de tropa y los equipos de apoyo del distrito y del concilio.

Puede parecer obvio, pero pregunte a los participantes: “¿Qué es un comité de unidad?”

Explique que el comité está integrado por un mínimo de tres miembros, uno de los cuales ejerce como presidente del mismo. No hay un número máximo de miembros del comité. Por lo general suelen ser los padres de los Scouts de la tropa y miembros de la organización autorizada que están interesados en los programas para la juventud. Para aquellos padres que quieran participar, servir en el comité de unidad los permite aprovechar su experiencia especial.

En esta sesión, vamos a hablar de las funciones realizadas por los comités de unidad.

Papel del comité de unidad

Dé a cada patrulla una hoja en blanco de papel de rotafolio. Pida a cada patrulla que escriba cuatro o cinco cosas que el comité de unidad hace por la tropa. Deles de dos a tres minutos para anotar sus respuestas.

Pida a las patrullas que presenten sus conclusiones. Sus listas deben incluir:

- Reclutar y capacitar líderes adultos de calidad
- Ofrecer instalaciones adecuadas para la junta
- Asesorar al Scoutmaster en políticas relacionadas con Scouting y la organización autorizada
- Apoyar a los líderes jóvenes y adultos para que lleven a cabo el programa
- Ser el responsable de las tareas administrativas
- Ser responsable de las finanzas, financiación y elaboración de presupuestos
- Obtener, mantener y cuidar de la propiedad de la unidad
- Estar presente en los concilios de revisión
- Facilitar un programa de campamento y al aire libre
- Proporcionar un local de juntas seguro para la tropa
- Apoyar a los líderes de unidad que trabajan con los jóvenes de manera individual o con problemas que puedan afectar a toda la unidad o programa
- Proporcionar ayuda a los jóvenes con necesidades especiales según sea necesario
- Ayudar con la campaña de Amigos de Scouting (*Friends of Scouting*)
- Ayudar en casos de jóvenes con problemas de conducta
- Dar la bienvenida a los padres nuevos en Scouting y ofrecer sugerencias para apoyar a su Scout y a la tropa

Cargos en el comité de tropa

Pida a los participantes que hagan una lista de los cargos sugeridos dentro de un comité de tropa. Anote sus respuestas en una pizarra o rotafolio.

Un comité de tres personas consta de:

- Presidente del comité
- Administrador
- Encargado de logística

Obviamente, estas tres personas tendrán que duplicar y asumir muchas de las responsabilidades de un comité más grande. Uno de los principales papeles dobles será ser representante de la organización autorizada, es decir, aquel que asegura que la relación con la organización autorizada siga siendo positiva, saludable y de apoyo.

Con un comité más grande, hay oportunidad de compartir el trabajo. Prestar servicio en el comité es una excelente manera de involucrar a los padres, especialmente aquellos que prefieren no acampar o que quieren participar, pero tienen limitaciones en el tiempo que pueden dedicar a Scouting. Los cargos a considerar incluyen:

- Representante de la organización autorizada
- Presidente del comité
- Secretario
- Tesorero y recaudador de fondos
- Coordinador de avances
- Coordinador del equipo
- Membresías
- Actividades y programa al aire libre
- Capacitación (jóvenes y adultos)

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

Incentivo

Premiar con una insignia de mérito a los participantes que respondieron a las preguntas.

Distrito y concilio

Además del comité de tropa, el concilio y el distrito están disponibles para apoyar a los Scoutmasters a impartir un programa de calidad para los Scouts, orientado a llevar a cabo actividades al aire libre.

Las cuatro funciones de los concilios y distritos son:

- Membresía y relaciones
- Finanzas
- Programas de calidad
- Servicio a la unidad

Algunos ejemplos de apoyo del concilio y distrito incluyen:

- Mesas redondas del distrito: reuniones mensuales donde las unidades se encuentran para intercambiar ideas para el programa, capacitación complementaria, camaradería e información
- Camporees de distrito: campamentos y competencia entre tropas
- Capacitación para jóvenes y adultos: NYLT, Universidad de Scouting, eventos especializados de capacitación complementaria, cursos de Powder Horn y Wood Badge
- Campamento de verano: generalmente el punto culminante del año Scout
- Order of the Arrow: ofrece capacitación en liderazgo y promueve y apoya el campamento de verano, camporees y actividades del concilio
- Reconocimientos: premios, cena Eagle, banquetes de distrito

Repase el calendario de distrito y concilio de los próximos meses que muestre sus actividades de apoyo y anime a los participantes para que aprovechen las mesas redondas, oportunidades de capacitación complementaria y los cursos de capacitación de liderazgo para los jóvenes y adultos de sus tropas.

Coméntelos que cada tropa tiene un comisionado de unidad, que es un defensor, amigo, entrenador y consejero que espera y quiere ayudarlos. Los comisionados de unidad están dispuestos a ayudar a las tropas a tener éxito.

Comisionados de unidad

El servicio de la unidad se logra a través de los comisionados. Ellos son Scouters experimentados del distrito, cuya función es ayudar a las tropas a tener éxito a través de contactos significativos y de un servicio excepcional. También pueden identificar y solucionar retos en la tropa antes de que se conviertan en problemas.

El papel del comisionado de unidad es ser:

- Amigo de la tropa: sirve como defensor de la tropa ante el distrito
- Representante: representa los ideales, principios y políticas de BSA
- Instructor: imparte las mejores prácticas, ayuda a resolver retos y refuerza los programas de capacitación
- Consejero: observador externo y entrenador empático que identifica oportunidades incluyendo capacitación, actividades, técnicas de liderazgo, salud y seguridad, y más.

Una de las principales funciones del comisionado de unidad es asegurar la renovación oportuna de los estatutos. También ayuda con la orientación de los nuevos líderes, capacitación, mantenimiento de registros y presupuesto si se le solicita.

Si surgiera un problema con una tropa, el comisionado de unidad debería ser la primera persona a la que se debería contactar para solicitar ayuda. Los comisionados tienen acceso a toda la gama de recursos del distrito y concilio para ayudar a resolver cualquier reto al que se enfrente una tropa.

Entre los desafíos a los que los comisionados están capacitados para atender, incluyen:

- Retención deficiente de jóvenes
- Falta de reclutamiento entre los jóvenes
- Programa estancado o carencia de él
- Juntas de tropa de mala calidad o falta de juntas
- Padres desinteresados
- Escasez de adultos activos
- Líderes jóvenes y adultos no capacitados
- Insatisfacción de la organización autorizada con la tropa

Recuerde a los participantes que su comisionado de unidad es un recurso excepcional del distrito que está capacitado y listo para ayudarles a tener éxito como líderes adultos. Anime a los Scoutmasters a desarrollar relaciones sólidas con sus comisionados de unidad.

Resumen

El comité de tropa desempeña un papel muy importante en el éxito del programa de la unidad, ya que se encarga de las funciones de apoyo para que el liderazgo de la unidad se enfoque en los Scouts. La relación entre el Scoutmaster y el comité de tropa debe ser de amistad y confianza. Es seguro que los líderes de la tropa enfrentarán problemas de vez en cuando y el Scoutmaster debe ser capaz de acudir al comité en cualquier momento en busca de asistencia, apoyo y aliento.

Explique a los participantes que hay un curso de capacitación para los miembros del comité de tropa llamado el Reto del comité de tropa. Informe de las fechas del próximo curso e inste a los Scoutmasters a alentar a su comité de tropa a aprovecharlo.

Incentivo

El Scoutmaster participante da la vuelta a otras tres tarjetas de avance. Los participantes deberán marcar los recuadros correspondientes en sus hojas de avance.

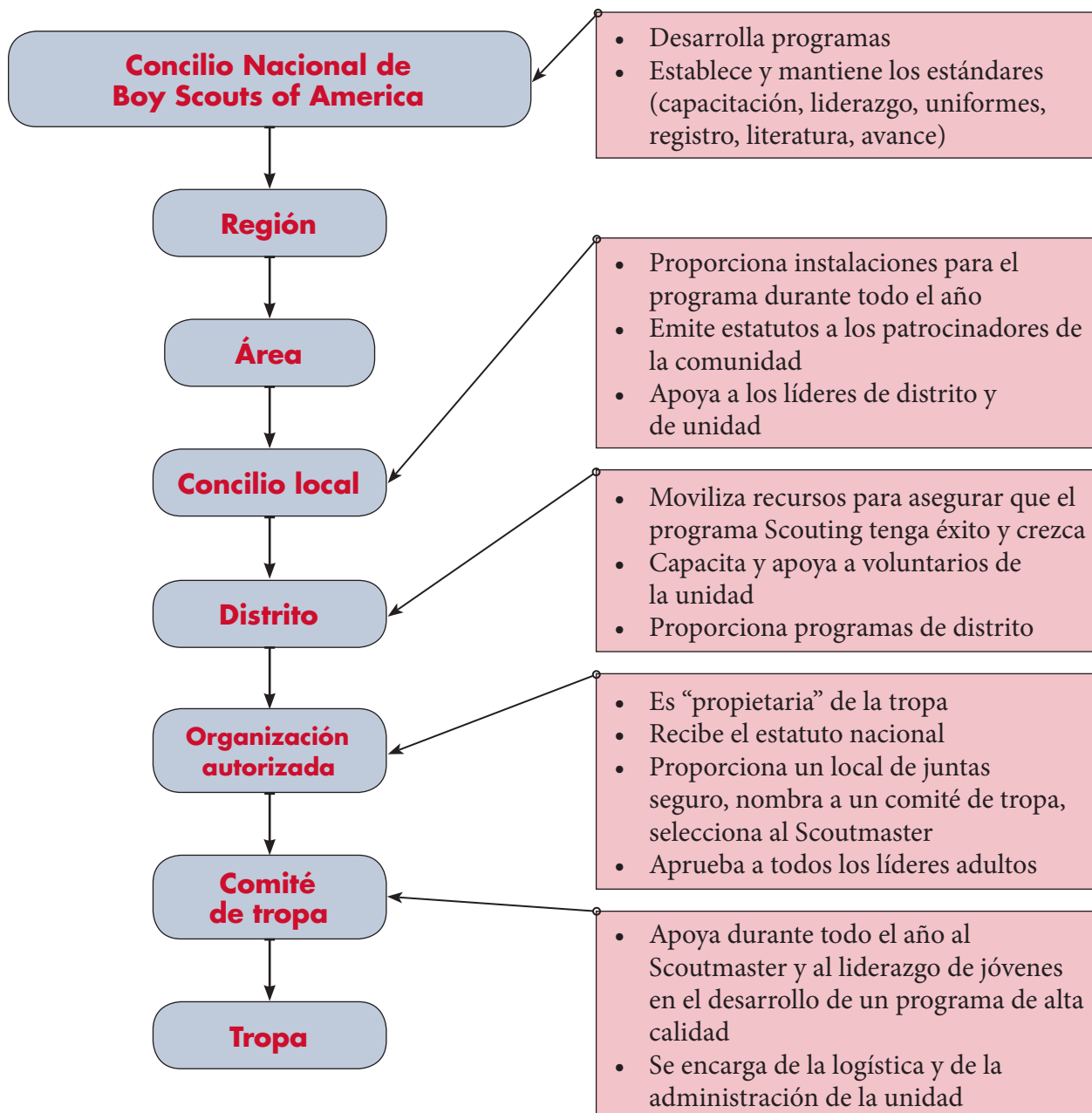
Conclusión

Los Scoutmasters nunca deben sentir que tienen que hacerlo todo solos.

El distrito, el concilio y BSA proporcionan consistencia, recursos, actividades y apoyo que hacen posible el programa Scouting. El comité de tropa está allí para llevar gran parte del peso con el fin de que una tropa tenga éxito, liberando así a los Scoutmasters para que inviertan su tiempo y energía en el desarrollo de líderes juveniles.



La gráfica del equipo de apoyo de la página siguiente ayudará al miembro del grupo de instructores a explicar los diferentes roles de todos los elementos de Scouting disponibles para ayudar a que el Scoutmaster tenga éxito.



Descanso de 15 minutos

Este descanso es un poco más largo que el anterior porque los participantes probablemente tienen más preguntas para los guías de tropa y miembros del grupo de instructores que las que tuvieron durante el primer descanso. Como antes, los guías de tropa deben tomar nota de las preguntas anteriores que quedaron sin respuesta y, durante el descanso, darles seguimiento con los participantes que las plantearon.

Entregue insignias de mérito a aquellos que participaron con los instructores y con otros asistentes en temas relacionados con el liderazgo y Scouting en general.

Planificación anual

Tiempo

40 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Resaltar la importancia de que los Scoutmasters guíen la planificación del programa anual de sus tropas y que luego se apeguen a esos planes
- Comentar formas de involucrar a los Scouts en la planificación del programa de tropa, de sentirse parte de ello y de asumir la responsabilidad de hacerlo realidad
- Analizar cómo el proceso de planificación permite a los miembros de la tropa conectar sus actividades con los valores Scouting
- Dirigir a los participantes a los recursos que les ayudarán a guiar eficazmente la planificación del programa de tropa
- Hablar sobre las necesidades de los Scoutmasters con diferentes niveles de experiencia, específicamente:
 - El nuevo Scoutmaster, especialmente uno con una nueva tropa
 - El Scoutmaster de una tropa de Scouts con una amplia gama de edades y niveles de experiencia

Referencias

- *Manual del líder de tropa*
- *Elementos del programa para tropas y grupos, volúmenes 1, 2 y 3*

Folleto

- Encuesta de recursos de la tropa (una por participante)

Materiales

Fragmentos de los elementos del programa para cada patrulla que se utilizaron en la lección de Plan de junta de tropa

- Imprimir copias de varios programas mensuales diferentes para cada patrulla; por ejemplo, Excursionismo para la patrulla 1, Primeros auxilios para la patrulla 2, Civismo para la patrulla 3, etc.
- Incluir el resumen, los planes de junta de tropa y el plan de programa al aire libre
- Una copia por participante del Plan de junta de tropa

Multimedia

Guía de la Conferencia para la planificación del programa anual de la tropa (presentación en PowerPoint)

Método de impartición

Debate en grupos pequeños

¿Por qué planificar?

Uno de los elementos clave para que una tropa tenga éxito y un indicador de un año potencialmente exitoso es el plan del programa anual de la tropa y la planificación de la conferencia.

Un elemento común entre las tropas sólidas es un buen programa anual planificado con un año de antelación que luego se comparte con todas las familias como calendario. El resultado importante del calendario de un programa anual compartido es que su tropa atraerá a más familias, y los Scouts van a participar durante más tiempo.

Una junta de planificación anual anima a los líderes jóvenes y adultos a explorar una amplia gama de posibilidades del programa. Dicha variedad evitará que una tropa haga la misma actividad demasiadas veces, por ejemplo, solo campamentos en el patio trasero o solo escalada y rappel.

Con demasiada frecuencia son los adultos quienes planifican el programa de la tropa y luego se lo ofrecen a los Scouts. Es mucho más eficaz dar a los Scouts la responsabilidad de seleccionar y ejecutar el programa de la tropa manteniendo las funciones de los adultos como de apoyo y asesoría.

Dirija el análisis para que comprendan que, a través de sus líderes jóvenes, la tropa utiliza dos formas de planificación para asegurar el mejor programa posible:

- Planificación anual a largo plazo. El concilio de los guías de patrulla, el Scoutmaster y otros adultos clave involucrados con la tropa se reúnen una vez al año para determinar los próximos 12 meses de programas y actividades principales para la tropa.
- Planificación mensual a corto plazo. Los mismos líderes de tropa se reúnen cada mes para afinar el plan anual y asignar a las patrullas y a las personas las tareas que llevarán al éxito.

Un plan de programa de la tropa para todo un año crea estabilidad para esta, aumenta la participación de los Scouts y permite al Scoutmaster cederles gran parte del liderazgo de las juntas y actividades. No se puede subestimar la importancia de planificar un programa de tropa coherente y atractivo. (Algunas tropas planifican el programa una vez al año; otras, cada seis meses. La elección puede basarse en si eligen a su primer guía de patrulla y guías de patrulla una o dos veces al año. En cualquier caso, el proceso de planificación es el mismo.)

- Dirija a los participantes en un análisis de los cinco pasos de la planificación anual del programa de tropa. Los participantes pueden consultar la primera parte de *Elementos del programa para tropas y grupos* a medida que se desarrolla el debate.
- Los lineamientos siguientes están diseñados para animar esta presentación al hacer que a los participantes actúen como líderes de una tropa imaginaria que desarrollan su programa anual.
- Al principio de este ejercicio, dé a cada patrulla una copia de la hoja de Planificación de la tropa.

El grupo de instructores liderará a los participantes en una sesión de planificación anual simulada. El encargado utilizará una pizarra o rotafolio para recopilar las respuestas y las ideas de las patrullas como si fueran un concilio de guías de patrulla realizando la sesión anual de planificación de la tropa.

Los cinco pasos de la planificación del programa anual de la tropa

1. Hacer su tarea.
2. Recopilar los comentarios de las patrullas.
3. Llevar a cabo una conferencia de planificación.
4. Consultar con el comité de tropa.
5. Anunciar el plan.

Nota: El equipo de capacitación puede crear un cartel con estos cinco pasos y colocarlo en el área de capacitación.

Hacer su tarea

Antes de una junta de planificación del programa anual de la tropa, los líderes de la tropa deben anotar en un calendario los eventos programados para el año siguiente en su comunidad, iglesias, escuelas, vida personal, etc. Con el calendario como recurso, el concilio de guías de patrulla puede programar los eventos de la tropa para que no entren en conflicto con otras actividades.

- Solicite a las patrullas sugerencias de prioridades para su tropa el año siguiente y escribálas en un rotafolio. La lista podría ser algo como:
 - Asistir al campamento de verano.
 - Tener una aventura al aire libre por lo menos una vez al mes.
 - Hacer una Buena Acción para la comunidad.
 - Tener al menos una actividad cada mes que no sea una junta de tropa.
 - Ganar el Premio Nacional de Acampada.
 - Llevar a cabo una actividad de recaudación de fondos para obtener dinero para nuevas tiendas y otro material para acampar.
- Elabore un esquema general del programa anual. Hágalo tan flexible como sea posible, pero que cumpla con los logros previstos por la tropa. Por ejemplo, el plan anual de la tropa deberá incluir, como mínimo, cuatro campamentos de pernocta a corto plazo para cubrir el estándar bronce del programa *Journey to Excellence*.
- Reúnase con su primer guía de patrulla para revisar el esquema. Comparta con él sus pensamientos sobre el año que viene y busque su retroalimentación. Él puede tener muy buenas ideas que no se le haya ocurrido a usted.
- En las conversaciones con el primer guía de patrulla, el Scoutmaster analiza la gama de opciones disponibles para la tropa. Por ejemplo, quizá el Scoutmaster crea que las necesidades de la tropa pueden cubrirse mejor mediante la adopción de cualquiera de los 20 elementos del programa seleccionados. Reducir esas posibilidades a una docena, una por mes, será una tarea para la conferencia de planificación anual de la tropa, presidida por el primer guía de patrulla.

Recopilar los comentarios de las patrullas

El programa anual de la tropa deberá estar dirigido por lo que los Scouts quieren hacer, no por lo que los adultos prefieran. La participación de todos los Scouts de la tropa en el proceso de planificación ayuda a garantizar que esto suceda. Este es un escenario para el sondeo de las ideas de los miembros de la tropa:

- El primer guía de patrulla comparte con los otros miembros del concilio de guías de patrulla un esquema del plan anual del programa, completo con opciones.
- Cada guía de patrulla presenta a su patrulla el plan general y las opciones para su análisis. Donde haya opciones específicas, los miembros de la patrulla pueden dar a conocer lo que quieren. Si tienen otras ideas adicionales que creen que mejorarán el plan, también pueden comunicar dicha información a su guía de patrulla. El primer guía de patrulla pone los temas mensuales potenciales en una boleta, dirige a los miembros de la tropa en un análisis de las opciones y luego les ofrece la oportunidad de votar.
- Después de que los guías de patrulla han reunido los comentarios de los miembros de su patrulla, el concilio de guías de patrulla y otros líderes clave de la tropa están listos para reunirse.

Llevar a cabo una conferencia de planificación del programa de tropa

La conferencia de planificación del programa de tropa es la clave para determinar las actividades de la tropa para los próximos seis meses o un año. Deben asistir los miembros del concilio de guías de patrulla, el Scoutmaster y los Scoutmasters asistentes.

Consultar con el comité de tropa

El primer guía de patrulla y el Scoutmaster presentan el programa propuesto de la tropa al comité de tropa y piden su apoyo. Si este considera que el plan debe ser revisado, el primer guía de patrulla consultará otra vez con el concilio de guías de patrulla antes de que se realicen cambios.

El comité de tropa presta su apoyo al plan del programa después de que los líderes jóvenes de la tropa lo hayan desarrollado. El comité también tiene el derecho de rechazarlo si siente que el plan del programa no es seguro o que es imprudente que la tropa lo lleve a cabo. (Durante sus juntas mensuales, el comité de tropa revisará el plan del programa de tropa con el Scoutmaster y analizará cómo los miembros del comité pueden proporcionar apoyo de la manera más apropiada.)

El Scoutmaster delega partes del plan a los Scoutmasters asistentes para proporcionar la orientación y la rendición de cuentas adulta necesarias.

Anunciar el plan anual de la tropa

Distribuya fotocopias del plan final a los miembros de la tropa, al padre o tutor de cada Scout, miembros del comité de tropa y a los representantes de la organización autorizada. Asegúrese de incluir al representante de la organización autorizada y a otros individuos pertinentes de la misma (líder de la organización, secretario, conserje, etc.).

Dar a conocer el plan anual de la tropa

Comunicar el plan anual mediante diversos medios tiene valiosos propósitos para la tropa:

- Ayuda a los miembros a planificar acorde con las próximas actividades.
- Mantiene a los padres, comités y organizaciones autorizadas al tanto de las actividades actuales y futuras de la tropa.
- Sirve como una eficaz herramienta de reclutamiento.

Resumen

Recuerde a los participantes que los Scoutmasters descubrirán que su papel como líderes de tropa será mucho más fácil si ponen su energía en asegurar que el proceso de planificación del programa anual de tropa se lleva a cabo y que el concilio de guías de patrulla realiza la

planificación mensual de corto plazo. También notarán que sus responsabilidades se simplifican cuando confían en los Scoutmasters asistentes y en el comité de tropa para ayuda y orientación.

Por último, señale que todo lo analizado en esta presentación puede encontrarse en la literatura de BSA, específicamente en el *Manual del líder de tropa; Elementos del programa para tropas y grupos, volúmenes 1, 2 y 3*; y en las páginas web troopleader.org y programresources.org.

Conclusión

Tiempo

10 minutos

Observaciones para la clausura

- Reparta los certificados para reconocer a aquellos participantes que completaron con éxito el sendero simulado hacia Eagle.
- Agradezca la participación de los asistentes.
- Recuérdeles que deben completar y enviar sus críticas del curso. Hágales saber que sus comisionados de unidad se pondrán en contacto con ellos en los siguientes 90 a 180 días para una evaluación adicional de esta capacitación.
- Recuerde también a los participantes que esta capacitación era solo una introducción al cargo de Scoutmaster o de Scoutmaster asistente. Fue solo una de muchas oportunidades disponibles para los Scouters. Los temas de liderazgo que no se incluyen en las sesiones de Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster se abordarán en oportunidades de aprendizaje posteriores, incluyendo Introducción a las técnicas al aire libre para líderes, mesas redondas, curso de Wood Badge y capacitación complementaria.
- Asegúrese de anunciar y promover la asistencia a los próximos cursos de Introducción a las técnicas al aire libre para líderes, así como a las oportunidades de capacitación complementaria en el concilio y los distritos como Universidad de Scouting, Primeros auxilios en la naturaleza, programas de Trek Safety y Aquatics Safety y otros.
- Refuerce el papel del comisionado de unidad como un recurso del distrito disponible para ayudar a las tropas.

Clausura

Tiempo

10 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Llevar a cabo una ceremonia de clausura significativa
- Dejar a los participantes con un sentimiento de confianza y entusiasmo

Referencia

- www.programresources.org
- *Manual del guía de patrulla*

Método de impartición

Ceremonia

Preparación

Elija una clausura adecuada de las que se encuentran en www.programreources.org. Los instructores deben practicar la ceremonia de clausura durante su propio desarrollo.

Anexos

Anexo A: Equipo y materiales

Anexo B: Muestras de carteles del curso

Anexo C: Metas de Scouting

Anexo D: Organización de Scouting

Anexo E: Lineamientos según la edad para las actividades Scouting

Anexo F: La Conferencia del Scoutmaster

Anexo G: Ejemplos de preguntas de la Conferencia del Scoutmaster

Anexo H: Listas de verificación de los avances

Anexo I: Tarjetas de simulación de avances

Anexo J: Evaluación del curso por parte del participante

Anexo A: Equipo y materiales

- Bandera estadounidense y soporte
- Bandera de BSA (opcional)
- Tarjetas de avances (Anexo I)
- Rotafolio (uno por patrulla)
- Marcadores de borrado en seco (diferentes colores, incluyendo muchos negros y azules)
- Una forma de distinguir a las patrullas (por ejemplo, manteles de color o banderitas de papel de colores en soportes. Algo sencillo ya que los participantes se identificarán con su patrulla a medida que se entusiasmen con el curso y sus grupos pequeños.)

Carteles para exhibir

- Juramento Scout
- Ley Scout
- Metas de Scouting
- Métodos de Scouting
- Papel del comité de tropa
- Código de Convivencia con la Naturaleza (opcional)
- Los cinco pasos de la Planificación del programa anual (opcional)

Folletos impresos

(un juego por cada participante, disponible en este apéndice excepto como se indica a continuación)

- Metas y métodos
- Organización de Scouting
- ¿Qué hace que un líder esté capacitado?
- Lineamientos según la edad para actividades Scouting (el PDF también se puede descargar en www.scouting.org/programs/boy-scouts/age-appropriate-guidelines e impreso en papel de 11" x 17")
- La Conferencia del Scoutmaster
- Plan para la junta de tropa de www.scouting.org/filestore/pdf/34425.pdf y *Elementos del programa para tropas y grupos, volumen 1*
- Encuesta de Recursos de la tropa de filestore.scouting.org/filestore/pdf/512-116_WB.pdf (impresión de 2018)
- Pasajes de *Elementos del programa para tropas y grupos* de diversos programas mensuales para cada patrulla; por ejemplo, Técnica para empacar para la patrulla 1, Primeros auxilios para la Patrulla 2, Civismo para la Patrulla 3, etc. Incluir el resumen, los planes de junta de tropa y el plan de programa al aire libre.

Multimedia

Guía de la Conferencia de planificación del programa anual de tropa (presentación en PowerPoint) de filestore.scouting.org/filestore/membership/zip/BSA_Troop_Annual_Program_Planning_Conference_Guide.zip

Anexo B: Muestras de carteles del curso

Se recomienda hacer los siguientes carteles y colocarlos de manera destacada durante la capacitación.

Metas de Scouting

- Desarrollo del carácter
- Formación cívica
- Bienestar físico y mental
- Desarrollo del liderazgo

Métodos de Scouting

- Ideales
- Patrullas
- Actividades al aire libre
- Avances
- Asociación con adultos
- Desarrollo personal
- Desarrollo de liderazgo
- Uniforme

Código de Convivencia con la Naturaleza

*Como estadounidense, yo haré mi mejor esfuerzo
para ser limpio cuando esté fuera.*

*Tener cuidado con el fuego,
tener consideración al estar afuera,
y tener la mente enfocada
en la conservación del medio ambiente.*

Papel del comité de tropa

*La responsabilidad principal del comité de tropa es
apoyar a los líderes de unidad en la impartición
de programas de calidad y en la administración de
la unidad.*

Anexo C: Metas de Scouting



Desarrollo del carácter

El programa Scouting trabaja con cuatro metas. Una es el desarrollo de la fortaleza moral y del carácter. Esto se puede definir como la descripción de las cualidades personales, valores y perspectivas del joven.

Formación cívica

La segunda meta es la participación cívica. En general, civismo significa las relaciones de los jóvenes con los demás. Ellos llegan a aprender de sus obligaciones hacia otras personas, con la sociedad en la que viven y con el gobierno que preside esa sociedad.

Bienestar físico y mental

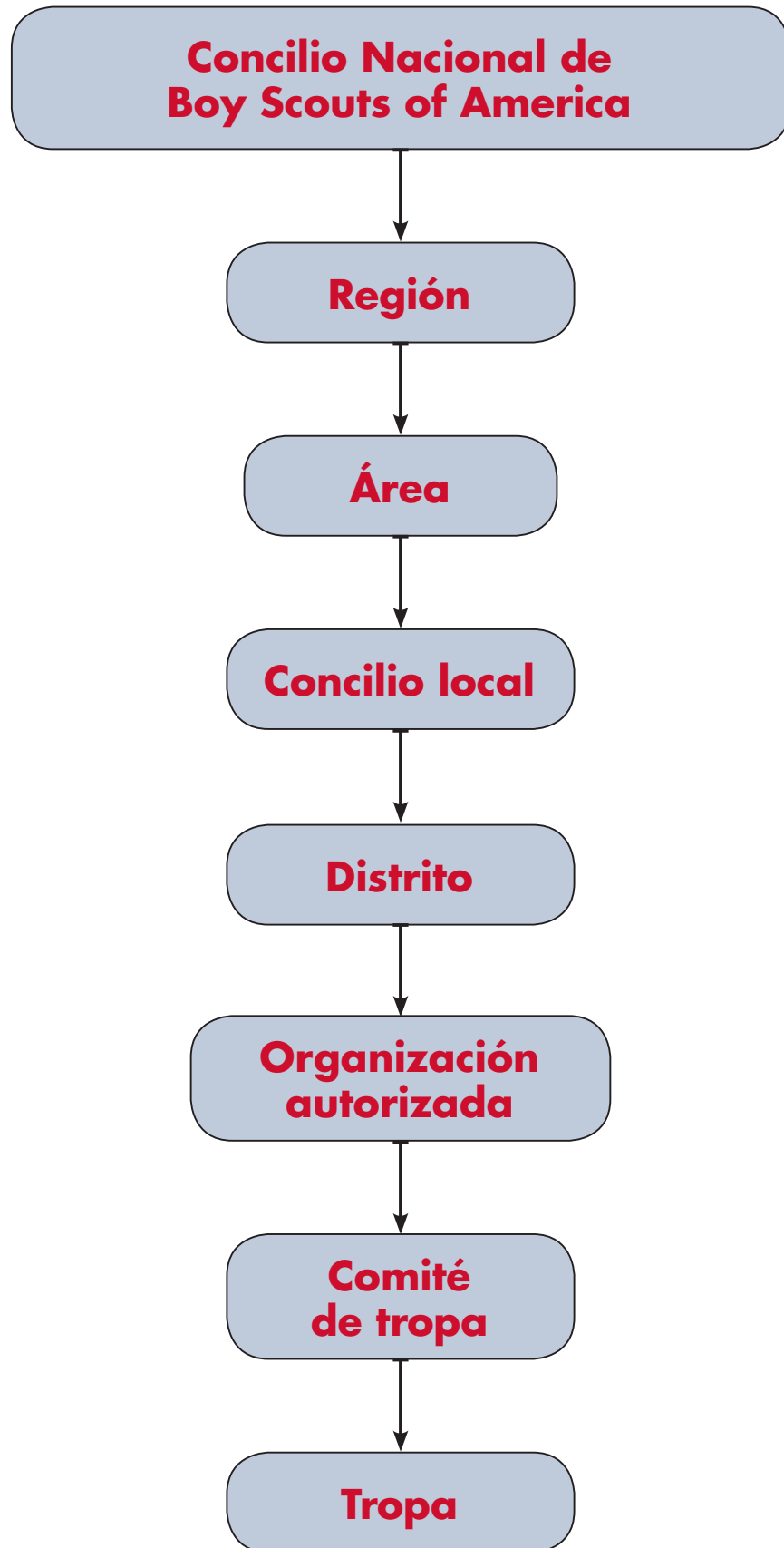
La tercera meta de Scouting es el desarrollo del bienestar físico, mental y emocional. El bienestar incluye el cuerpo (que esté en forma y saludable), la mente (que sea capaz de pensar y resolver problemas) y las emociones (que maneje el autocontrol, valor y amor propio).

Desarrollo del liderazgo

La cuarta meta de Scouting es el desarrollo del liderazgo. Todos los Scouts tienen la oportunidad de participar en situaciones de liderazgo completo o compartido, las cuales ayudan a cada joven a aceptar las funciones de liderazgo de los demás y los guía para ser mejores ciudadanos.



Anexo D: Organización de Scouting



Anexo E: Lineamientos según la edad para las actividades Scouting

AGE-APPROPRIATE GUIDELINES FOR SCOUTING ACTIVITIES Age- and rank-appropriate guidelines have been developed based on many factors. When planning activities outside of program materials or handbooks, ask this question: Is the activity appropriate for the age and for Scouting? Not every activity needs to be conducted.		 LIONS (WITH ADULT PARTNER)	 TIGERS (WITH ADULT PARTNER)	 WOLF/BEAR SCOUTS	 WEBELOS SCOUTS	 SCOUTS BSA	 OLDER SCOUTS BSA, SEA SCOUTS, VENTURERS ("Older Scouts BSA" are age 13 and have completed eighth grade or 14 years old and up.)
OUTDOOR SKILLS							
Hunting							Venturers Only
Mountaineering/Scrambling/Cross-Country Travel							✓
Search and Rescue Missions							✓
Search and Rescue Practice						✓	✓
Fueled Devices (Stoves and lanterns)						✓	✓
Hiking—Multiple Day						✓	✓
Mountain Boards						✓	✓
Orienteering						✓	✓
Wilderness Survival Training					Castaway Elective	✓	✓
Camporees					Day Visit Only	✓	✓
Fire Building					✓	✓	✓
Pioneering					✓	✓	✓
Cooking Outdoors				Bear Necessities Requirement	✓	✓	✓
Horseback Riding				✓	✓	✓	✓
Map and Compass			Map Only	✓	✓	✓	✓
Pioneering Towers (Check requirements for height restrictions.)			Council/District Events Only		✓	✓	✓
Rope Bridges (Check requirements for height restrictions.)			Council/District Events Only		✓	✓	✓
Conservation Projects	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fishing	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hiking—Day	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
TOOLS (See handbook requirements, merit badge pamphlets, and Age Guidelines for Tool Use, No. 680-028, for additional limits.)							
Power Tools—Chain Saws, Log Splitters, Wood Chippers, Power Saws					Adult Use Only		
Power Tools							See Age Guidelines for Tool Use
Axes						✓	✓
Bow Saws					✓	✓	✓
Pocketknife				Bear Only	✓	✓	✓
Hand Tools	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
TREKKING (See Trek Safety, 430-125.)							
Horse Treks							✓
Backpacking—Overnight, Backcountry						✓	✓
Bike Treks—Multiple Overnights						✓	✓
Ski Touring—Multiple Days and Nights Carrying Gear						✓	✓
Day Hikes	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SHOOTING (See shooting sports guides at www.scouting.org. Note: Shooting at each other is prohibited.)							
Centerfire/Large-Bore Rifles							Venturers and Sea Scouts
Pistols							Venturers and Sea Scouts
Pistol Safety and Marksmanship Programs							Council-Run Program
Specialty Programs—Cowboy Action Shooting							✓
.22 Rifle						✓	✓
Archery—Field						✓	✓
Muzzleloaders						✓	✓
Shotguns						✓	✓
Specialty Programs—Airsoft						✓	✓
Specialty Programs—Chalkball						✓	✓
Air Rifle (pellet guns)					Webelos Resident Camp Only	✓	✓
BB Guns					Council/District Outdoor Programs Only	✓	✓
Archery—Target, Action (moving targets)					Council/District Outdoor Programs Only	✓	✓
Slingshots/Wrist Rockets					Council/District Outdoor Programs Only	✓	✓
Catapults/Trebuchets							Projectiles must be soft and small (no larger than a tennis ball).

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

AGE-APPROPRIATE GUIDELINES FOR SCOUTING ACTIVITIES

Age- and rank-appropriate guidelines have been developed based on many factors. When planning activities outside of program materials or handbooks, ask this question: Is the activity appropriate for the age and for Scouting? Not every activity needs to be conducted.



LIONS
(WITH ADULT PARTNER)



TIGERS
(WITH ADULT PARTNER)



WOLF/BEAR SCOUTS



WEBELOS SCOUTS



SCOUTS BSA



OLDER SCOUTS BSA, SEA SCOUTS, VENTURERS

("Older Scouts BSA" are age 13 and have completed eighth grade or 14 years old and up.)



VEHICLES

Driving	Drivers must be currently licensed and at least 18 years of age.					
Snowmobiles						Venturers Only
All-Terrain Vehicles (ATV)						Approved Council Use Only; No Unit Use
Personal Watercraft (PWC)						Approved Council Use Only; No Unit Use
BMX Biking			✓	✓	✓	✓
Mountain Biking			✓	✓	✓	✓
Bike—Day Trip	✓	✓	✓	✓	✓	✓



COPE AND CLIMBING (See Climb on Safely training and Belay On, No. 430-500.)

Caving (other than simple novice activities)						✓
Lead Climbing						✓
Snow and Ice Climbing						✓
Belaying					✓	✓
Rock Climbing					✓	✓
Amusements—Aerial Adventure Parks					✓	✓
Amusements—Canopy Tours					✓	✓
Amusements—Zip Lines					✓	✓
Rappeling				✓	✓	✓
COPE					✓	✓
Bouldering	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Climbing (age-appropriate man-made facility)	✓	✓	✓	✓	✓	✓



AQUATICS (See handbooks, Safe Swim Defense, and Safety Afloat for restrictions based on skills, such as swimming ability, rather than age.)

Aerial Towed Activities (kitesurfing, parasails)	Not Authorized					
Cliff Jumping, High Dives	Not Authorized					
Triathlon: Swim Races in Open Water						Sanctioned Events
Paddle Sports: Youth Operated on Class III or Above Whitewater						✓
Personal Water Craft (PWC)						Approved Council Programs Only
Paddle Sports: Whitewater With Professional Guide on Board					✓	✓
Paddle Sports: Youth Operated on Class I or II Whitewater					✓	✓
Motorboats: Youth Operated (check state regulations)					✓	✓
Overnight Cruise on Live-Aboard Vessel					✓	✓
Sailboats and Sailboards: Youth Operated					✓	✓
Snorkeling in Open Water					✓	✓
Scuba (See www.scouting.org/health-and-safety/gss/gss02/#h.)					✓	✓
Surfing					✓	✓
Towed Activities (waterskiing, knee boarding, floats)					✓	✓
Tubing (floating in gently flowing water)			✓	✓	✓	✓
Paddle Sports: Youth Operated on Calm or Gently Flowing Water	Passengers Only		Paddle Sports Include Canoes, Kayaks, Pedal Boats, Rafts, Rowboats, SUP			
Commercial Marine Transport (ferries, excursion ships)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Day Rides on Large Private Craft With Trained Adult Operator	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Swimming	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Snorkeling in Confined Water	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Water Parks, Slides, and Floating Attractions	Appropriate Age Varies by Feature					



AIRCRAFT (Complete and follow Flying Plan Checklist, No. 680-672.)

Soaring (Orientation flights only)			✓	✓	✓	✓
Hot-Air Balloons (See Tether Guidelines and FAQs at www.scouting.org.)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Orientation Flight	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

Anexo F: La Conferencia del Scoutmaster

El propósito de la Conferencia del Scoutmaster

Según los estatutos de BSA, el propósito de Scouting es desarrollar en los jóvenes la capacidad de hacer cosas por sí mismos y para los demás; capacitarlos en técnicas al aire libre; y enseñarles patriotismo, valor, autosuficiencia y virtudes afines. Utilizamos los métodos de Scouting, incluyendo los avances, las actividades al aire libre y la asociación con adultos, para lograr estos objetivos. La Conferencia del Scoutmaster permite al Scoutmaster revisar estos puntos de referencia:

- Que el Scout comprenda mejor los ideales de Scouting
- Cómo el Scout aplica estos ideales en su vida diaria y en la tropa
- Los requisitos del siguiente rango del Scout para poder motivarlo adecuadamente

¿Por qué participa el Scoutmaster en esta revisión individual? La relación entre el Scout y su Scoutmaster es importante para la salud de la tropa y el éxito del Scout. El Scoutmaster debe supervisar la dinámica de la tropa para ver quién está mostrando liderazgo, quién se está estancando, quién es tímido, quién trabaja con los Scouts más jóvenes, quién tiene destreza para las actividades al aire libre, etc. Además, debe observar a cada Scout para determinar si está avanzando, si se está divirtiendo o si parece estar ansioso o incómodo.

Estas funciones no se realizan fácilmente si delega la Conferencia del Scoutmaster a sus asistentes. En una tropa dirigida por los jóvenes, el Scoutmaster no impone su autoridad, sino que orienta y asesora a cada Scout para que la tropa pueda funcionar bien y logre los propósitos de Scouting. La Conferencia del Scoutmaster es una de las formas principales en la que el Scoutmaster hace esto.

En tropas grandes, quizás sea necesario delegar esta función, especialmente cuando grandes cantidades de Webelos Scouts se unen a la tropa. En estos casos, un Scoutmaster asistente con experiencia puede sustituirle en la Conferencia. Recuerde, sin embargo, que la primera Conferencia es esencial para el desarrollo del nuevo Scout. Incluso en una tropa grande, el Scoutmaster no debe delegar una conferencia con un candidato para Star, Life o Eagle.

Cuándo y dónde celebrar una Conferencia del Scoutmaster

La Conferencia del Scoutmaster se debe celebrar en un lugar tranquilo que sea adecuado para una conversación entre el Scout y el Scoutmaster. No debe haber ninguna posibilidad de avergonzar al Scout. Recuerde que la política de Protección Juvenil de BSA requiere que las sesiones individuales entre un joven y un adulto sean visibles y accesibles para otras personas.

Algunos lugares para reunirse pueden ser un tranquilo rincón de la sala de juntas durante una junta de tropa o, en una tropa más grande, un pasillo afuera del área de la junta. Un campamento, una caminata o un campamento de verano son buenos momentos para una Conferencia del Scoutmaster siempre que el Scout y el Scoutmaster permanezcan visibles ante los otros adultos y jóvenes. Un lugar ideal para la primera Conferencia del Scoutmaster puede ser en casa del Scout, donde este pueda estar más cómodo y expresar mejor sus esperanzas y deseos.

Debido a que la conferencia está diseñada para que haya interacción directa entre el Scout y el Scoutmaster, tanto para el bien del primero como para el de la tropa, la Conferencia puede celebrarse en cualquier momento, especialmente cuando el Scoutmaster detecta que el Scout la necesita o si este solicita una. Por supuesto, cada avance de rango requiere que el Scout tenga una Conferencia del Scoutmaster formal.

Tipos de Conferencias del Scoutmaster

Una Conferencia del Scoutmaster es simplemente una oportunidad para hablar con un Scout sobre cómo le va, cómo se siente acerca de la tropa y su papel en ella, cómo avanza y cómo se esfuerza por cumplir con los ideales de Scouting en su vida. En consecuencia, puede tener lugar en cualquier momento y por cualquier motivo. Algunas de esas razones pueden ser:

- La falta de avance del Scout
- Un problema percibido entre el Scout y otros miembros de la tropa
- Un determinado evento en el último campamento o junta de tropa

Las conferencias del Scoutmaster obligatorias para el avance no deben considerarse de manera diferente a cualquier otra conferencia. Hacer que una Conferencia del Scoutmaster sea un requisito de avance ofrece a cada Scout al menos una oportunidad en cada nivel de rango de reunirse con su Scoutmaster de esta manera personal. Cada rango incluye progresivamente un mayor dominio de técnicas Scouting y un impulso en el desarrollo del liderazgo. Por lo tanto, las Conferencias de avance deben reflejar la creciente madurez del Scout.

Otra cuestión a considerar en la Conferencia del Scoutmaster es el concepto del espíritu Scout, que forma parte del proceso de avance.

Cómo celebrar una Conferencia del Scoutmaster

La Conferencia del Scoutmaster no es un interrogatorio ni otra prueba de la competencia del Scout. Debe ser una conversación informal entre este y el Scoutmaster ya sea hacia una cierta meta o como un requisito para el avance. En cualquier caso, las preguntas abiertas son buenas para animar al Scout para que dé sus comentarios. Anímelo a que llegue por sí mismo a las conclusiones; no le diga simplemente lo que piensa.

Una conferencia no relacionada con el avance puede ser a causa de un problema con el Scout o con la tropa. En estos casos, usted le asesorará, ayudándolo a formar sus propias conclusiones sobre el problema. En una buena conferencia quizás usted escuche más de lo que hable.

Escuche cuidadosamente lo que dice el Scout, y luego escuche lo que no dice. Los consejeros calificados a menudo responden a los comentarios de los demás con una sonrisa o con interjecciones alentadoras como “ajá” o “bien”. Pida al Scout que repita lo que está diciendo, pero de una manera diferente para obtener una perspectiva totalmente distinta de la situación. Resuma lo que le dijo para confirmar que ha comprendido lo que le ha contado, pero no lo acorrale.

Si hay una solución para el problema, trate de que el Scout llegue a ella. Tal vez no pueda formular una solución, pero podría elegir entre las que se les puedan ocurrir. En todo caso, trate de que saque las conclusiones. Si no pueden encontrar una solución, acuerden reunirse en el futuro para ver si las circunstancias han cambiado o si el Scout ha encontrado una respuesta a su problema.

En la conferencia de avance, usted evaluará si el Scout está preparado para su consejo de revisión y su progreso desde su última Conferencia del Scoutmaster. Esto no debería ser un momento para reexaminar su competencia en las técnicas Scout; alguien ya las ha verificado. El Scout debe haber completado todos sus requisitos para el rango antes de poder realizarse la conferencia.

Es apropiado revisar los logros del Scout y analizarlos, pero sin repetir la prueba. Por supuesto, este puede ser el momento para comprobar que el registro de avance tenga las firmas correspondientes.

Puede y debe preguntar al Scout cómo se sintió acerca de ciertos logros y con su participación en algún proyecto de servicio. Pregúntele sobre su puesto de liderazgo y si cree que tuvo éxito. Pueden analizar cualquier problema con el objetivo de resolverlo.

Siempre termine una Conferencia del Scoutmaster con elogios a los aspectos positivos del carácter del Scout, su nivel de destreza y sus logros.

El siguiente esquema analiza la naturaleza general de las conferencias de avance específicas. Se han desarrollado listas de verificación de ejemplos de preguntas para cada uno de los rangos específicos (se encuentran en el Anexo H), pero el *Manual Scout de BSA* del Scout y la tabla de avance de su tropa proporcionan la estructura para las preguntas. Los siguientes son lineamientos para las conferencias específicas.

Primera Conferencia del Scoutmaster: una introducción

Esta primera Conferencia del Scoutmaster permite a este y al Scout evaluarse mutuamente, llegar a conocerse y fomentar la apertura que es tan importante entre ambos.

Esta conferencia ofrece una oportunidad para que el Scoutmaster explique un poco del programa Scouting, la tropa y sus tradiciones, y sobre cómo se diferencia Scouting de Cub Scouting. Es probable que el Scout no conozca al Scoutmaster, y viceversa, y esta es una buena oportunidad para que ambos se conozcan.

De alguna manera, la conferencia de integración es una de las juntas más importantes de la carrera Scouting porque marcará el tono de la relación entre el Scout y su Scoutmaster. Deberá ser informal y amistosa; y, desde el punto de vista del joven, alentadora y comprensiva.

Asegúrese de preparar algunas preguntas para el Scout, así como algunos puntos clave que quiera explicarle.

Conferencias del Scoutmaster desde Tenderfoot hasta First Class

Las Conferencias del Scoutmaster, desde Tenderfoot hasta First Class, son formas de llegar a conocer mejor al Scout, de revisar su progreso y de analizar cómo se sintió acerca de los distintos pasos que ha tomado en el sendero Scouting, incluyendo sus logros individuales. Este no debería ser un momento de volver a probarlo, sino de reflexión sobre las destrezas aprendidas y de cómo ha hecho suyos los ideales Scouting.

Por ejemplo, las preguntas aquí tratarán de manera natural de un determinado campamento, o de las dificultades que tuvo el Scout con los nudos, pero también puede hablarse de cómo se lleva con los demás Scouts o cómo muestra los ideales Scouting fuera de la tropa.

Otros aspectos de la conferencia nunca deben quedar relegados a un segundo plano. Este es el momento de preguntar al Scout cómo se siente acerca del programa de tropa, si cree que está aprendiendo algo y si se está divirtiendo.

Prepare algunas preguntas posibles que podría hacer al Scout, así como algunos puntos clave que quiera explicarle.

Conferencias del Scoutmaster para Star y Life

Las Conferencias para Star y Life serán un poco más largas que las anteriores. El Scout habrá adquirido muchas más destrezas y habrá evidencia de más madurez. El liderazgo será uno de los temas importantes a tratar. Cada uno de estos rangos implica proyectos de servicio, y usted deberá preguntar al Scout cómo se sintió acerca de ellos.

Como Scoutmaster, quizás esté evaluando cómo se ha desempeñado el Scout en cargos de liderazgo, pero este no es el momento para decirle que su desempeño como líder fue deficiente. Si este es o fue el caso, esto debería haber sido el tema de una Conferencia del Scoutmaster mucho antes de llevar a cabo una conferencia de avance. Las habilidades de liderazgo deben revisarse mientras se practican, no aplazarlas hasta una Conferencia donde se repruebe al Scout por no cumplir con las expectativas.

Por otro lado, puede ser que el Scout concluya que necesita trabajar sobre determinados aspectos de liderazgo antes de que logre el siguiente rango, y usted debe apoyar esa idea.

Como antes, usted evaluará su espíritu Scout. Recuerde que a estas edades el Scout cambiará en esencia mucho más rápido de lo que se podría imaginar, y la Conferencia puede ser una oportunidad para que usted vuelva a evaluar al candidato.

Haga una lista de algunas preguntas posibles que podría hacerle al Scout, así como algunos puntos clave que quiera explicarle.

Conferencia del Scoutmaster para Eagle

Si lo ha observado desde la fecha en que ingresó a la tropa, a estas alturas usted conoce bien a este Scout. Felicítelo por todo lo que ha logrado hasta el momento.

Esta es una ocasión para revisar el proyecto de servicio Eagle del Scout, pero no para criticarlo. Después de todo, usted, como Scoutmaster, ya ha aprobado el concepto del proyecto, y tanto el comité de tropa como el encargado de la agencia para la que el proyecto fue concebido han determinado que fue completado satisfactoriamente. Por el contrario, usted deberá revisar el proyecto con el Scout para que después él se sienta cómodo explicándoselo a su consejo de revisión Eagle.

Usted estará asesorando a un joven con muchos logros, el cual tiene una experiencia con la tropa intrínsecamente diferente a la suya. Es sabio entender lo que el Scout percibe como las fortalezas y deficiencias de la tropa.

También puede preguntar al Scout si cree que está preparado para su consejo de revisión Eagle. Por supuesto, el espíritu Scout es parte de esta discusión. El espíritu del candidato Eagle debe ser tal que sea un ejemplo para otros Scouts.

Prepare algunas preguntas posibles que podría hacer al Scout, así como algunos puntos clave que quiera explicarle.

Conferencia del Scoutmaster para Eagle Palms

Al igual que la Conferencia del Scoutmaster para Eagle, la conferencia Eagle Palm es una oportunidad para usted de aprender. Escuche cuidadosamente lo que diga el Scout.

A estas alturas usted tendrá una sólida relación con el Scout y podrán analizar sus metas y cómo estas pueden haber cambiado. Debe animarle a permanecer conectado con la tropa lo más que pueda. No debe desalentarse si un estudiante de preparatoria tiene menos tiempo para dedicarle a Scouting. Aunque puede que haya disminuido su nivel de actividad con la tropa, usted debe ser capaz de decir si cumple con los ideales de Scouting fuera de la tropa, así como adentro. Una vez más, siempre concluya estas conferencias con palabras de aliento. Las conferencias Eagle Palm son oportunidades para tener una conversación de intercambio con los mejores individuos del programa Scouting. Disfrute de ellas.

Prepare algunas preguntas posibles que podría hacer al Scout, así como algunos puntos clave que quiera explicarle.

La Conferencia del Scoutmaster y la tropa saludable

Este análisis debería haberle dado una perspectiva de como la Conferencia del Scoutmaster puede contribuir a una tropa sana. Constituye el momento ideal para fomentar el liderazgo, detectar problemas que puedan estar desarrollándose, evitar problemas en el futuro y asegurarse de que el Scout está en camino de lograr los objetivos y métodos de Scouting.

Nunca debe haber un enfoque de mano dura en una conferencia; esta junta no es el momento para disciplinar a un Scout descarriado. Por el contrario, se debe considerar como una manera de que sea más fácil para él hacer cosas que contribuyan a la salud de la tropa. Tal vez se le pueda animar para que trabaje con Scouts más jóvenes o dejar que otros Scouts desempeñen sus funciones en la tropa sin insistir que lo hagan.

La Conferencia del Scoutmaster y el Scout saludable

Lo más importante de una Conferencia del Scoutmaster es que debe ser una forma de motivar a cada Scout de manera individual. Es el método más personal de Scouting de evaluar las necesidades y deseos de un Scout; de motivarle y apoyarle; de conocer sus temores y esperanzas; ayudarle a verse en el gran contexto del Scouting; y de fomentar su crecimiento personal, tanto en técnicas como para vivir bajo los ideales Scouting.

BSA es una organización basada en valores cuyo objetivo es desarrollar en los jóvenes y adultos una vida de servicio a Dios y al país, a los demás y a sí mismos. Scouting se esfuerza continuamente por lograr este objetivo mediante la celebración de la Ley Scout como una guía para la conducta personal en todos los contextos. Nuestro mundo puede ser un lugar mejor si tenemos éxito en este proceso.

Anexo G: Ejemplos de preguntas de la Conferencia del Scoutmaster

La Conferencia del Scoutmaster para la integración y el Scout

- ¿Qué te gustó acerca de Cub Scouting?
- ¿Qué crees que te gustará de estar en la tropa?
- ¿Tienes hermanos o hermanas?
- ¿Cuáles son tus intereses fuera de Scouting?
- ¿Por qué te integraste a nuestra tropa?
- ¿Tienes alguna pregunta acerca de Scouting o la tropa?
- ¿Qué significan para ti el Juramento Scout y la Ley Scout?

Usted deberá explicar:

- El proceso de avance, incluyendo quién va a aprobar y registrar su progreso
- El propósito y el calendario de las Conferencias del Scoutmaster
- Cómo funciona la tropa dirigida por jóvenes y su papel de avance en ella
- El método de patrullas y la patrulla de Scouts novatos

Asegúrese de dar el apretón de manos Scout y ver que el Scout puede demostrar la señal y el saludo, y que sabe cuándo es apropiado usarlos.

Las Conferencias del Scoutmaster desde Tenderfoot hasta First Class

- ¿Quién es tu guía de patrulla y qué opinas de él?
- ¿Qué opinas de los problemas que estás enfrentando?
- ¿Cómo has avanzado en primeros auxilios?
- ¿Cuáles son tus objetivos para los próximos meses, y cómo satisfacen los requisitos de avance?
- ¿Qué crees que se podría hacer para mejorar la tropa?

Puede revisar lo que el Scout ha aprendido de los logros que ha conseguido hasta ahora y ver cómo ha interiorizado las técnicas. Pregunte al candidato sobre las horas de servicio que realizó, cómo se sintió acerca de sus esfuerzos, si estos fueron significativos para él y cómo impactaron en general en otros.

Usted deberá explicar:

- Que los Scouts no siempre recuerdan una técnica simplemente haciéndola para el avance; los Scouts deben repetirla y en algunos casos, enseñarla, para realmente dominarla
- El valor de la planificación para alcanzar sus objetivos
- Por qué establecer metas de avance implica ver hacia el futuro para saber lo que se debe lograr y en qué orden hacerlo
- Cómo utilizar el programa de insignias de mérito para explorar intereses y lograr el avance

Las Conferencias del Scoutmaster para Star y Life

- ¿Qué insignias de mérito disfrutaste y por qué?
- ¿A qué insignias de mérito sacaste más provecho? ¿Cómo y por qué?
- ¿Cómo te sentiste en tu cargo de responsabilidad?
- ¿Cómo te sentiste acerca de cómo ejerciste ese cargo?
- ¿Qué lograste en ese cargo?

- ¿Experimentaste alguna frustración?
- ¿Quién crees que está haciendo un buen trabajo en la tropa?
- ¿Has decidido qué insignias de mérito ganarás ahora?
- ¿Has pensado en conseguir el rango Eagle?
- ¿Has pensado en algún proyecto de servicio para Eagle?

Usted deberá explicar:

- La naturaleza progresiva de prestar servicio a los demás que distinguen a los rangos Star a Eagle
- La naturaleza de las insignias de mérito obligatorias y no obligatorias

La Conferencia del Scoutmaster para Eagle

- ¿Cómo te fue en tu proyecto de servicio Eagle?
- ¿Te enfrentaste con momentos difíciles?
- ¿Planificaste lo suficiente como para superar esos momentos complicados?
- ¿Cómo trabajaste con el beneficiario de tu proyecto?
- ¿Fue el beneficiario del proyecto claro en los objetivos que tenía para ti?
- ¿Harías el proyecto de otra manera ahora?
- ¿Cómo crees que le va a la tropa?
- ¿Cómo pretendes ayudar a la tropa después de convertirte en Eagle Scout?
- ¿Tienes objetivos para la tropa?
- ¿Cuáles son tus objetivos y ambiciones personales?
- ¿Te sientes preparado para ser un Eagle Scout?
- ¿Crees que has logrado todo lo que necesitas para convertirte en un Eagle Scout?

Usted deberá explicar:

- Que su carrera Scouting no ha concluido; Eagle Palms, liderazgo y liderazgo adulto le esperan
- Que existen oportunidades adicionales a través de Order of the Arrow, Venturing y Sea Scouting

La Conferencia del Scoutmaster para Eagle Palms

- ¿Cómo piensas contribuir con la tropa ahora?
- ¿Cuáles son tus objetivos para la tropa?
- ¿Cuáles son tus objetivos personales?
- ¿Cómo te ayudará tu experiencia Scouting?
- ¿Cómo vives el Juramento y la Ley Scout en tu vida cotidiana y en las actividades fuera de Scouting?

Usted puede explicar:

- Las oportunidades Scouting para los jóvenes mayores
- La capacitación nacional de liderazgo juvenil
- El liderazgo en Order of the Arrow
- Las oportunidades como personal de campamento
- Los premios Hornaday
- Venturing
- Qué sucede cuando un Scout cumple 18 años
- El servicio potencial como Scoutmaster asistente
- Cómo seguir activo en el movimiento Scout en la universidad o si se muda

Anexo H: Listas de verificación de los avances

✓	Requisitos Tenderfoot
	Presentarse en el campamento
	Campamento
	Cocina
	Cuerdas y nudos
	Excursiones seguras
	Bandera estadounidense
	Juramento Scout, Ley, lema y divisa
	Nombre de patrulla, grito y bandera
	Sistema de compañeros y acoso
	Condición física
	Plantas venenosas
	Primeros auxilios
	Demostración del espíritu Scout
	Conferencia del Scoutmaster
✓	Consejo de revisión

✓	Requisitos para Second Class
	Mapa y brújula
	Leave No Trace
	Campamento
	Ceremonia de honores a la bandera
	Proyecto de servicio
	Animales salvajes locales
	Primeros auxilios
	Natación
	Salud y seguridad personal
	Finanzas personales
	Demostración del espíritu Scout
	Conferencia del Scoutmaster
✓	Consejo de revisión

✓	Requisitos para First Class
	Encontrar la dirección sin una brújula
	Orientación
	Campamento
	Cocina
	Civismo
	Plantas nativas locales
	Amarres
	Primeros auxilios
	Natación
	Reclutar un nuevo Scout
	Seguridad en Internet
	Demostración del espíritu Scout
	Conferencia del Scoutmaster
✓	Consejo de revisión

✓	Requisitos para Star
	Estar activo 4 meses
	Demostración del espíritu Scout
	2 insignias de mérito no obligatorias
	4 insignias de mérito obligatorias para Eagle
	Horas de servicio
	Cargo de responsabilidad
	Conferencia del Scoutmaster
✓	Consejo de revisión

✓	Requisitos para Life
	Estar activo 6 meses
	Demostración del espíritu Scout
	Otras dos insignias de mérito no obligatorias
	Otras tres insignias de mérito obligatorias para Eagle
	Horas de servicio
	Cargo de responsabilidad
	Enseñar a otro Scout
	Conferencia del Scoutmaster
✓	Consejo de revisión

✓	Requisitos Eagle
	Estar activo 6 meses
	Demstrar vivir bajo el Juramento y la Ley Scout
	Otras cuatro insignias de mérito no obligatorias
	Otras seis insignias de mérito obligatorias para Eagle
	Cargo de responsabilidad
	Dirigir un proyecto de servicio
	Conferencia del Scoutmaster
✓	Consejo de revisión

Anexo I: Tarjetas de simulación de avances

 Primeros auxilios	 Civismo comunitario	 Civismo nacional	 Civismo mundial	 Comunicación
 Cocina	 Aptitud física	 Plan para emergencias	 Salvavidas	 Ciencias del medio ambiente

 Sustentabilidad	 Administración personal	 Natación	 Excursionismo	 Ciclismo
 Acampada	 Vida en familia	 Patrimonio nacional	 Tiro con arco	 Ajedrez

 Escalada	 Tecnología digital	 Conciencia sobre discapacidades	 Geocaching	 Música
 Mascotas	 Navegación en embarcaciones pequeñas	 Exploración espacial	 Descenso en ríos	 Supervivencia en zonas naturales silvestres

 Tenderfoot 1a Asistir a un viaje de campamento. Mostrar el equipo. Mostrar la forma correcta de empacarlo y cargarlo.	 Tenderfoot 1b Acampada	 Tenderfoot 1c Código de Convivencia con la Naturaleza	 Tenderfoot 2a, b, c Cocina	 Tenderfoot 3a, b, c Nudos
 Tenderfoot 3d Herramientas con filo	 Tenderfoot 4a, b, c, d Primeros auxilios y naturaleza	 Tenderfoot 5a, b, c Excursionismo seguro	 Tenderfoot 6a, b, c Aptitud física	 Tenderfoot 7a Bandera de los Estados Unidos

 Tenderfoot 7b Proyecto de servicio	 Tenderfoot 8 Método de enseñanza EDGE de Scouting	 Tenderfoot 9 Espíritu Scout y deber hacia Dios	 Tenderfoot 10 Conferencia del Scoutmaster	 Second Class 1a, b, c Acampada, Leave No Trace, seleccionar un sitio de patrulla e instalar una tienda
 Second Class 2a, b, c, d, e Fogata y cocina	 Second Class 2f, g Nudos	 Second Class 3a, b, c, d Uso del mapa y la brújula; excursionismo seguro	 Second Class 4 Animales silvestres locales	 Second Class 5a, b, c, d Natación

 Second Class 6a, b, c, d, e Primeros auxilios y preparación para emergencias	 Second Class 7a, b, c Aptitud física y salud	 Second Class 8a, b Bandera de los Estados Unidos	 Second Class 8c, d Finanzas personales	 Second Class 8e Proyecto de servicio
 Second Class 9a, b Seguridad personal y respuesta ante el acoso	 Second Class 10 Espíritu Scout y deber hacia Dios	 Second Class 11 Conferencia del Scoutmaster	 First Class 1a, b Acampada y los principios de Tred Lightly!	 First Class 2a, b, c, d, e Cocina

 First Class 3a, b, c, d Amarres	 First Class 4a Completar un curso de orientación	 First Class 4b GPS	 First Class 5a Plantas nativas locales	 First Class 5b, c, d Estado del tiempo/Clima
 First Class 6a, b, c, d, e Natación y seguridad en embarcaciones	 First Class 7a, b, c Primeros auxilios	 First Class 7d, e, f Preparación para emergencias	 First Class 8a, b Aptitud física	 First Class 9a Civismo

 First Class 9b, c, d Investigar un tema medioambiental, conservación en una salida y proyecto de servicio	 First Class 10 Ayuda con el reclutamiento de Scouts	 First Class 11 Espíritu Scout y deber hacia Dios	 First Class 12 Conferencia del Scoutmaster	 Star 1 Estar activo durante cuatro meses como First Class Scout
 Star 2 Espíritu Scout y deber hacia Dios	 Star 4 Proyecto de servicio	 Star 5 Liderazgo	 Star 7 Conferencia del Scoutmaster	 Life 1 Permanecer activo durante seis meses como Star Scout

 Life 2 Espíritu Scout y deber hacia Dios	 Life 4 Proyecto de servicio	 Life 5 Liderazgo	 Life 6 Enseñar a otro Scout	 Life 7 Conferencia del Scoutmaster
 Eagle 1 Ser activo durante seis meses como Life Scout	 Eagle 2 Demostrar que vives acorde al Juramento Scout y la Ley Scout	 Eagle 4 Liderazgo	 Eagle 5 Liderazgo en un proyecto de servicio	 Eagle 6 Conferencia del Scoutmaster

Anexo J: Evaluación del curso por parte del participante

El propósito de la evaluación de este curso es que el grupo de instructores aprenda de su evaluación del programa de capacitación. Estamos comprometidos a mejorar continuamente la eficacia de nuestra capacitación y valoramos su opinión.

Por favor, califique lo siguiente:

Promoción del curso

La información que usted recibió sobre el contenido del curso, lugar, tiempo y punto de contacto.

☐ Muy buena ☐ Buena ☐ Necesita mejorar ☐ Deficiente

Si su calificación fue Necesita mejorar o Deficiente, por favor, háganos saber qué podríamos haber hecho mejor para ayudarle.

Efectividad del grupo de instructores

¿Fue efectivo el grupo de instructores para ayudarle a entender los materiales y lograr los objetivos de aprendizaje?

☐ Muy efectivo ☐ Efectivo ☐ Necesita mejorar ☐ Deficiente

Si su calificación fue Necesita mejorar o Deficiente, por favor, háganos saber qué podríamos haber hecho mejor para ayudarle.

Recomendación

¿Recomendaría este curso a otros Scouters?

☐ ¡Sí! ☐ Tal vez ☐ Probablemente no ☐ ¡No!

Contenido del curso

¿Las lecciones y los métodos de capacitación que fueron representados fueron buenos para proporcionarle los fundamentos del papel del Scoutmaster?

☐ Muy buenos ☐ Buenos ☐ Necesitan mejorar ☐ Deficientes

Si su calificación fue Necesitan mejorar o Deficientes, por favor, háganos saber qué podríamos haber hecho mejor para ayudarlo.

Instalaciones

¿Fueron adecuadas las instalaciones para la impartición del curso?

☐ Muy adecuadas ☐ Adecuadas ☐ Necesitan mejorar ☐ Deficientes

Si su calificación fue Necesitan mejorar o Deficientes, por favor, háganos saber qué podríamos haber hecho mejor para ayudarlo.

En general

¿Hay algo más que crea que necesitamos saber?

Muchas gracias por tomarse el tiempo para darnos su opinión.

El equipo de capacitación

