

# ASOCIACIÓN SCOUTS DE HONDURAS

DIRECCIÓN NACIONAL DE MÉTODOS EDUCATIVOS  
SUB DIRECCIÓN NACIONAL DE PROGRAMA DE JÓVENES



## MANUAL DE ESPECIALIDADES SCOUT PARA EL DIRIGENTE Y EL SINODAL



Programa de Jóvenes

— HONDURAS —



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
Honduras





**Asociación Scouts de Honduras  
Dirección Nacional de Métodos Educativos  
Sub Dirección Nacional de Programa de Jóvenes  
Comisión Nacional Rama Intermedia**

**Dr. RICARDO PALAO**  
Presidente Nacional A.S.H.

**ARNULFO PINEDA**  
Director Nacional Métodos Educativos

**EDMUNDO FAJARDO**  
Sub Director Nacional de Programa de Jóvenes

**GERSON ROBLES**  
Comisionado Nacional de Rama Intermedia

**ADRIÁN CHAVARRÍA, ARNULFO PINEDA, ERICK  
PINEDA, FRANCISCO RAMOS, MARCO TULIO  
MARTÍNEZ, MARIO BERRIOS, MARIO MORALES,  
MARLON RODRÍGUEZ**  
Equipo de trabajo de Rama Intermedia

**GERSON ROBLES y MARIO MORALES**  
Diseño de Insignias

**GERSON ROBLES, EDMUNDO FAJARDO, MANUEL  
GARCÍA**  
Diagramación y Revisión Final

**CONSEJO SCOUT NACIONAL  
DIRECCION NACIONAL DE METODOS EDUCATIVOS**  
Coordinación General

**AÑO 2019**

# INDICE

Introducción	5
Objetivos de las Especialidades Scout	5
Las Especialidades Scout	6
Reconocimiento de las Especialidades Scout	9
Consideraciones especiales para la evaluación a personas con discapacidad	10
Áreas de Especialización	14
Perfil del Sinodal	18
La Insignia	19
Uso de banda para las Especialidades Scout	20
Consideraciones para la transición	21
Procedimiento para la creación de una Especialidad	22
Especialidades por área de formación	24
AREA: Vida en la naturaleza	28
AREA: Deportes	59
AREA: Compromiso espiritual	73
AREA: Arte, expresión y cultura	78
AREA: Servicio a los demás	103
AREA: Ciencia y tecnología	113
Requisitos Máxima Distinción <b>DAMA/CABALLERO</b>	
<b>SCOUT LEMPIRA</b>	136
Referencias	141
Agradecimientos	141
Anexos	142



## INTRODUCCIÓN

En 1910, BP dijo, referente a las especialidades scouts: "Con estas insignias se desea que sean un estímulo para que el muchacho (a) desarrolle alguna afición u ocupación y que en ellas haga algún progreso..... Pero no se trata de que el (la) muchacho(a) se convierta en un maestro de la materia". En 1921 agrego: "Deseamos que todos tomen parte de un auto desarrollo alegre, desde el interior, y no en una imposición de instrucción formal impuesta desde el exterior".

## OBJETIVOS DE LAS ESPECIALIDADES SCOUT

Las especialidades Scouts tienen tres objetivos fundamentales:

- 1. Que los y las jóvenes aprendan cosas nuevas, lo cual sirve para desarrollar su capacidad cognoscitiva, psicomotriz y creativa.*
- 2. Despertar el interés por aprender a ser mejores cada día al poner al servicio de los demás lo que ha descubierto en el proceso de captación de conocimientos, habilidades y destrezas; es decir, enseñarles a aprender constante y permanentemente de tal manera que esté hábito perdure para siempre en sus vidas*
- 3. Que el Scout se interese por un arte u oficio que le deje ver una vocación que le sirva para su futuro como persona de bien en la sociedad.*

## LAS ESPECIALIDADES SCOUT

Aprender a ser útil y hábil le abrirá la puerta para las oportunidades que encontrará más adelante en el plano laboral ya en su vida adulta y no servirá de mucho el conocimiento adquirido sino más bien la actitud de desear ser mejor cada día aprendiendo cosas nuevas.

Una especialidad Scout, independientemente de su naturaleza, está conformada por 4 aspectos:

- ❖ **Un reto**
- ❖ **Un proceso**
- ❖ **Una exposición**
- ❖ **Una demostración**

### EL RETO

Comienza con la elección del Scout de la especialidad que más desee o que más necesite para cumplir con las responsabilidades encomendadas por la Patrulla o la dirigencia. Para ello debe consultar los requisitos estipulados para cada una de las especialidades contenidas en el Manual de Especialidades Scouts vigente, posteriormente, el Dirigente encargado debe designar a un Sinodal responsable para el joven, sirviéndose para ello de: ***Padres de familia, antiguos Scouts, profesionales, instructores deportivos, maestros, líderes religiosos, Dirigentes de otras Ramas y cualquier persona capacitada para llevar a cabo la tarea encomendada luego de un proceso de certificación para la misma.***

## **EL PROCESO**

Consiste en la estipulación de metas y objetivos para la obtención de la especialidad, los cuales son determinados por el Sinodal certificado, el cual plantea el conjunto de requisitos para la obtención de la especialidad en base a la edad, conocimiento previo del tema y las habilidades y destrezas que posee el Scout al momento de comenzar el paso de pruebas.

## **LA EXPOSICIÓN**

Tiene el objetivo fundamental de desarrollar la capacidad comunicativa del Scout, la cual es valiosa para poder expresar de forma convincente, todo aquello que el scout ha aprendido sobre el tema. Paralelamente, la exposición busca dos cosas: eliminar de forma paulatina el miedo escénico al hablar frente a un público reducido y reforzar la autoestima del Scout cuando sus pares reconocen el esfuerzo hecho por conseguir las metas propuestas.

Por lo general, la exposición se hace posteriormente a la finalización del proceso y se debe hacer ante dos instancias: La Corte de Honor y la Patrulla a la que pertenece el Scout. Eventualmente y dependiendo de la naturaleza de la exposición, ésta puede hacerse frente a la Tropa Scout o grupo similar de jóvenes de acuerdo al enfoque que se le quiera dar a la especialidad.

La exposición consta de tres partes:

1. La realización de un informe escrito, en la cual se recomienda que se presenten 15 días antes al sinodal para que este haga las correcciones y observaciones pertinentes.

2. La exposición en sí del tema. En el desarrollo de la misma se deben plantear conceptos básicos, antecedentes históricos, fechas importantes y otros aspectos necesarios para una comprensión general del tema.
3. Una sesión de preguntas y respuestas a donde se demuestre el dominio cognoscitivo del Scout en el tema.

Ante todo, se debe tener en cuenta que la exposición es la parte formal de la obtención de la especialidad y le plantea al Scout el reto de investigar, analizar, resumir y plasmar en un informe su deseo de aprendizaje y comprensión bidireccional del tema. Adicionalmente y de forma rigurosa, dicho informe debe hacerse completamente a mano (texto y dibujos), evitando el uso de impresión digital a excepción de las especialidades de ofimática y similares. Se debe aclarar que lo anterior obedece más a la búsqueda del desarrollo psicomotriz fino del Scout que a un divorcio de la tecnología actual.

El informe escrito pasa a formar parte de la biblioteca de la Unidad Scout y sirve para guía de consulta para los Scouts que deseen sacar su especialidad en un futuro. Los informes Scouts de especialidades son los primeros ensayos que nuestros jóvenes escriben en sus vidas, de ahí su importancia. Cada informe de deberá contener lo siguiente: **carátula o portada, índice, introducción, desarrollo de los requisitos, breve conclusión donde el joven manifiesta lo aprendido de la especialidad y su utilidad en la vida.**

## LA DEMOSTRACIÓN

Es el momento de revelar las habilidades y destrezas adquiridas sobre el tema, y debe ser enfocada hacia el bienestar común a través de una actividad de servicio. Entendiéndose éste como la oportunidad que tiene el Scout a prueba de planificar una actividad para la enseñanza de sus conocimientos, habilidades y destrezas ante los demás. Dicha actividad debe ser programada y puede hacerse en conjunto con otros Scouts que buscan la misma especialidad.

### La duración de las pruebas

El plazo dependerá del objetivo planteado, así que, como esta varia de especialidad en especialidad, se tomarán los siguientes tiempos:

No.	TIPO DE OBJETIVO	DURACIÓN (DÍAS)
1	Investigación Bibliográfica	30-60
2	Reporte escrito	15
3	Proyecto científico	30-60
4	Proyecto de Conservación	30 - 30
5	Exposición	½
6	Visita de campo	1 - 2
7	Practica de destrezas y habilidades	½
8	Proyecto artístico/cultural	½
9	Actividad deportiva	½

## RECONOCIMIENTO DE LAS ESPECIALIDADES

El logro de una especialidad se reconoce mediante la entrega de un distintivo especial: "insignia", que identifica el color del área

de especialización a la que pertenece dicha especialidad. El scout que logra cumplir con los objetivos, acciones o pautas acordadas con el sinodal y el dirigente responsable, sentirá orgullo de portar en su uniforme el testimonio de su dedicación y constancia en el desarrollo de su especialidad.

Al finalizar el proceso, la Corte de Honor autoriza el certificado de aprobación de la Especialidad (*diseño anexado al final de este manual*) el cual se le otorgará en la ceremonia oficial por su Dirigente encargado frente a toda la Unidad Scout. El dirigente responsable dirá algunas palabras reconociendo el esfuerzo que ha hecho (*ver El manual del dirigente de Tropa*). Esta ocasión servirá para que los otros scouts de la tropa se motiven para lograr obtener sus especialidades. La unidad deberá llevar registro de las especialidades aprobadas y entregadas. Para cada especialidad se deberá guardar registro de las actividades realizadas por el joven, (*Se anexa también el formato a usar*) a su vez se recomienda guardar los informes realizados por el joven para respaldar el trabajo realizado.

## **CONSIDERACIONES ESPECIALES PARA LA EVALUACION A PERSONAS CON DISCAPACIDAD:**

### **¿Quién es una persona con discapacidad?**

Según la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, son aquellas que tengan algún tipo de deficiencia física, mental, intelectual o sensorial a largo plazo (mayor a seis meses), sin olvidar que **DISCAPACIDAD** es un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno que

evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.

Sin embargo, tales condiciones también son creadas y/o exacerbadas por el ambiente social en el que se desenvuelve cada persona, por lo que es responsabilidad colectiva hacer efectivas las modificaciones o adecuaciones necesarias para la participación plena de las personas con discapacidad en todas las áreas. Entonces, cuando pensamos en la persona con discapacidad, no sólo debemos centrarnos en la deficiencia o limitación de la persona (ya sea física, sensorial, social o intelectual) sino en el ambiente donde se desenvuelve, las barreras con las que se encuentra, y las posibilidades que el medio puede otorgar para una mayor inclusión de forma holística para que así el participante no sienta que se le está incluyendo sino que es integrado como una persona más sin sentirse de menos porque las condiciones que se le impongan sean totalmente basadas a un criterio superficial creado por el adulto o el resto de los participantes.

### **¿Cómo trabajamos con una persona con discapacidad?**

Para poder hacer un trabajo más ponderado y que cumpla con todas las potestades que los derechos de las personas gozamos en especial a los derechos con las personas con discapacidad hay que tomar en cuenta que no debemos perder el punto de vista principal, la significatividad que tendrá cada actividad si se trata de lograr que todos los participantes trabajen, jueguen, se sientan parte y aprendan.

El primer paso que debe tomarse al concluir una persona con cualquier tipo de discapacidad en su grupo scout es el informarse y empoderarse sobre el tipo de discapacidad que esta persona posea, empezando por una pequeña entrevista con la familia para saber cómo aprende, como interactúa y que puntos fuertes pueden destacar de su hijo/hija, si la información brindada por ellos es poco o vaga se pueden avocarse a las diferentes organizaciones hondureñas que trabajan en este campo o se enfocan en la proyección y protección de los derechos de las personas con discapacidad en Honduras tales como:

- ❖ FENAPAPEDISH (Federación Nacional de Padres de Familia de personas con Discapacidad)
- ❖ CIAHR (Coordinadora de Instituciones y Asociaciones de Honduras)

Y de igual pueden contactar algunos centros que trabajan con diferentes tipos de discapacidad como ser:

- ❖ Instituto Psicopedagógico Juana Leclerc (Síndrome de Down)
- ❖ Manos Felices, ASH (Asociación de Sordos de Honduras), CIRE (Centro de Educación Básica Especial) (Discapacidad Auditiva, Sordos).
- ❖ INFRACNOVI, Pilar Salinas, Escuela para ciegos Luis Braille (Ciegos).
- ❖ CIRE, Instituto Psicopedagógico Juana Leclerc (Déficit Intelectual).
- ❖ PREPACE (Parálisis Cerebral y Discapacidad Múltiple)
- ❖ Teletón (Discapacidad Motriz)
- ❖ APOAUTIS (Asociación Hondureña de Apoyo al Autista).

- ❖ Asociación Hondureña de Sordo ciegos (Sordo ceguera o Discapacidad Sensorial).

Posterior a esto, después de empoderarse sobre la discapacidad el siguiente paso es sensibilizar a todos los integrantes del grupo y dejar en claro que la “Discapacidad no es una enfermedad y no es algo que pueda pasarse” y que él no debe de dejarse a un lado el trato igualitario hacia este nuevo integrante. Las actividades que el dirigente establezca tienen que ser flexible y pensadas de tal manera que TODOS puedan ser partícipes de ella, para que la armonía en el grupo sea la misma y no se pierda uno de las características básicas de la hermandad scout... “Ya que el movimiento es para todos”.

Es esencial motivar la participación de niños, niñas, jóvenes y adultos que requieran algún tipo de apoyo o asistencia personal, puesto que el movimiento se convierte en un espacio inigualable para fomentar la inclusión social y la sensibilización a los Lobatos, Scouts y Rovers. El dirigente tendrá la libertad de hacer las adaptaciones a este manual, a fin de que puedan obtener CUALQUIERA de las especialidades.

Por ejemplo, si un scout con discapacidad visual (ceguera) quisiera obtener la especialidad de “Lector”, podemos adaptar el uso de audiolibros, o que explique a la tropa el Lenguaje Braille. Un joven con Síndrome de Down podría necesitar adaptaciones de acuerdo a su nivel intelectual y de funcionamiento, pero no es motivo para que se le niegue una especialidad.



## ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN

Las áreas de especialización, reúnen en un grupo, todas aquellas especialidades que, de una manera u otra, tienen similitudes o reúnen ciertas características que permite agruparlas en un área del conocimiento o del desarrollo. Estas áreas son 6, las cuales se detallan a continuación:

### VIDA EN LA NATURALEZA



En esta área se encuentran todas aquellas especialidades que requieren de conocimientos y habilidades en el marco de la vivencia del entorno natural tanto a nivel de campismo y sus correspondientes técnicas Scout, así como de materias enfocadas en la conservación, desarrollo y producción de los diversos ecosistemas naturales. El adiestramiento para estas insignias debe ser de naturaleza más general y sus conocimientos elementales deben ser transmitidos por medio de los programas ordinarios de la Tropa por medio de juegos y competencias. Una vez adquiridos los conocimientos elementales que todo Scout debe poseer acerca de estas materias, su estudio más profundo es cuestión de aptitud y dedicación por parte de cada Scout.

La insignia de esta área es de color verde con borde verde más claro, con una figura de un árbol.

Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se creó, que no aparezcan en el listado de esta

área y de la cual no se tenga nociones de que imagen utilizar para representarla.

## DEPORTES



Desarrollar y estimular la destreza, la habilidad física y espíritu deportivo en los jóvenes. Aquí se encuentran todos los deportes que se practican en nuestro país de acuerdo a lo que permiten las condiciones climáticas de la región, tanto de manera individual como colectiva, así como de forma federada o aficionada. Para el caso de los deportes federados o asociados el Sinodal puede ser el entrenador deportivo del Scout certificando por medio de una nota el rendimiento y constancia demostrado por un período de 3 a 6 meses del evaluado.

La insignia de esta área es de color verde con borde azul, con el emblema de los juegos olímpicos. Esta insignia es la que se utilizará para representar toda aquella especialidad que se creé, y que no aparezcan en el listado de esta área, mostrado en este manual.

## COMPROMISO ESPIRITUAL



A través de esta área de especialización, se busca premiar o destacar a aquellos jóvenes que dedican su tiempo y esfuerzo al crecimiento espiritual personal o comunitario. La insignia de esta área es de color verde con borde blanco, con el símbolo de una paloma.

Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se creé, que no aparezcan en el listado de esta área y de la cual no se tenga nociones de que imagen utilizar para representarla.

## ARTE, CULTURA Y EXPRESION



Aquí se encuentran todas aquellas actividades de artes y oficios que se aprenden de forma empírica y que tienen que ver con la cultura y el arte de los pueblos, así como las técnicas para el desarrollo de las mismas.

Demuestran por sí mismas la amplitud del adiestramiento Scout y estimulan a los jóvenes a aprender bien su oficio y a relacionarlo con el Escultismo.

La insignia de esta área es de color verde con borde café, con el símbolo de una máscara de teatro, un pincel y la clave de sol. Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se creé, que no aparezcan en el listado de esta área y de la cual no se tenga nociones de que imagen utilizar para representarla.

## SERVICIO A LOS DEMÁS

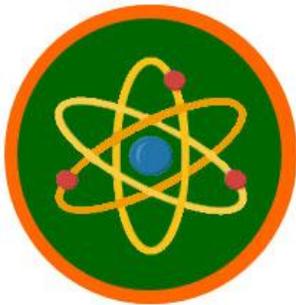


Conlleva todas las especialidades de carácter social de cara al servicio comunitario del Scout en todas las áreas del acontecer humano. El público tiene derecho a esperar que el Scout que usa estas Especialidades, tenga una eficiencia bastante buena. Es esencial para el buen nombre del

Escultismo que esta esperanza del público no se vea defraudada. Los Scouters deberán poner especial atención respecto al adiestramiento requerido por estas especialidades y proveer de oportunidades de calidad para su obtención a sus Scouts.

La insignia de esta área es de color verde con borde rojo, con el símbolo de una mano brindando ayuda. Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se creé, que no aparezcan en el listado de esta área y de la cual no se tenga nociones de que imagen utilizar para representarla.

## CIENCIA Y TECNOLOGÍA



El área de Ciencia y Tecnología comprenden aspectos de gran importancia que van correlacionados a la vivencia actual de los jóvenes, las experiencia que el medio les brinda, la gran cantidad de información que continuamente están recibiendo y el desarrollo de la educación; que los lleva hacia el desarrollo personalizado a partir de sus propias experiencias e inquietudes, con el fin de interrelacionar y competir en un mundo cambiante, que cada día plantea nuevos retos y propuestas que deben responder de manera activa y participativa.

La insignia de esta área es de color verde con borde anaranjado, con el símbolo de un átomo. Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se creé, que no aparezcan en el listado de esta área y de la cual no se tenga nociones de que imagen utilizar para representarla.

## **PERFIL DEL SINODAL**

Cada Tropa podrá tener un grupo de Sinodales para instruir y examinar sobre las especialidades, es altamente provechoso para el Scout el preparar su especialidad con un adulto experto en la materia de que se trate.

Cada especialidad se acreditará con un certificado o informe que llevará la firma del Sinodal, con el visto bueno del Responsable de unidad.

No se debe olvidar que la utilización de un número considerable de las personas prominentes de la comunidad en este campo contribuirá considerablemente a la apreciación local de la naturaleza práctica del adiestramiento Scout. Recomendamos que los grupos Scouts seleccionen adultos profesionales que puedan fortalecer los conocimientos de los jóvenes y que la experiencia de la especialidad les permita conocer un poco más del área abordada.

Si un responsable de rama intermedia no se siente capaz de dar instrucciones sobre primeros auxilios, normalmente se invitará a un médico a quien lo haga. A menudo el Jefe de Bomberos se encontrará dispuesto para dar instrucción o examinar a los Scouts en la especialidad de Bombero.

El sinodal deberá ser una persona que no necesariamente sea Scout, pero que debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Conocer y tener experiencia en el tema.



- Tener un conocimiento general del objetivo del Movimiento Scout. Si no es así el dirigente deberá comentárselo.
- Tener la capacidad de poder transmitir sus conocimientos y experiencias a fin de poder motivar a los interesados en la especialidad.
- Contar con tiempo suficiente.
- Ser asertivo.
- Que tenga en cuenta las capacidades y potenciales de los jóvenes.

Hay que tener en cuenta que el sinodal es el que acompaña, enseña y orienta durante el proceso hasta la obtención de la especialidad.

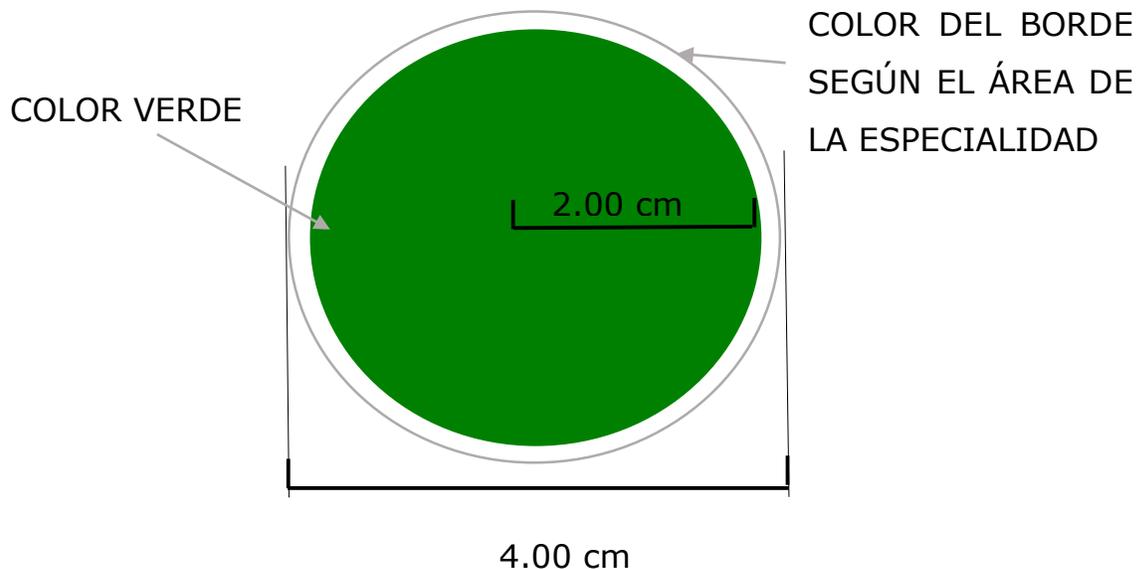
### **LA INSIGNIA**

La insignia de especialidad será un círculo verde de 4 cm y de diámetro 2 cm de circunferencia, con borde del color del área de especialización a la que corresponda la especialidad.

Solo podrán utilizarse las insignias de especialidades que la Tienda Scout tendrá disponibles, entendiéndose estas como las insignias oficiales de la Asociación Scouts de Honduras.

## **DETALLE DE INSIGNIA**

MEDIDA EN CENTRIMETROS



## **USO DE INSIGINIAS Y LA BANDA DE ESPECIALIDADES**

Las especialidades scout se deben portar en un máximo de seis (6) unidades al final de la manga izquierda de la camisa scout, en el orden de dos filas de tres columnas, y al recibir la séptima especialidad deberán trasladarse en su totalidad a una banda de tela en color verde similar al oficial de la camisa scout, esta banda se considera una extensión de la manga de la camisa y debe de colocarse desde el hombro derecho hasta la cadera izquierda, en dicha banda debe colocarse en el orden de arriba hacia abajo las siguientes insignias: Bandera Nacional de Honduras, el departamento, número de grupo scout o insignia del grupo scout, luego las especialidades colocadas en tres (3) columnas y el número de filas posibles que dependerá de la

optimización en la separación de las filas de las especialidades y el largo de la banda; en el caso excepcional de que la banda sea insuficiente para contener las especialidades logradas por un scout, entonces el scout podrá portar una segunda banda la cual podrá usarla en el sentido contraria a la primera, formando una equis (x) entre ambas.

## **CONSIDERACIONES PARA LA TRANSICION**

Todo beneficiario(a) que ostenta el cordón scout o la correa de los bosques (manigua) antes de la fecha de la publicación de este Manual de especialidades, se registrá por el Procedimiento para solicitar Reconocimiento de Máxima Distinción (versión II, 2016),

Todo beneficiario(a) aspirante a cordón antes de la publicación de este Manual de especialidades scout deberá seguir lo establecido en el Procedimiento para solicitar Reconocimiento de Máxima Distinción (versión III, 2019).

Los requisitos establecidos en este Manual de especialidades corresponden al Procedimiento para solicitar Reconocimiento de Máxima Distinción (versión III, 2019).

## PROCEDIMIENTO PARA LA CREACIÓN DE UNA ESPECIALIDAD

Las especialidades que aquí proponemos no deben limitar la creación de otras nuevas que tanto, dirigentes, como jóvenes crean necesarias para la progresión personal de los mismos. A continuación, damos las pautas para la creación de nuevas especialidades:

1. El dirigente responsable presentara una solicitud al Director del Programa de Jóvenes de la Asociación de Scouts de Honduras acompañado de los siguientes documentos:
  - **Título de la especialidad**: debe reflejar en pocas palabras la destreza o habilidad que desarrollara el joven.
  - **Área de especialización**: en la cual se ubica la especialidad.
  - **Objetivo de la especialidad**: son los resultados factibles de alcanzar según la edad, posibilidades físicas, culturales, económicas o sociales del joven. Estos deben reflejar la disposición a la investigación y el aprendizaje y por otro lado el compromiso de aplicación práctica de la técnica o destreza obtenida a través de un servicio.
  - **Pautas de la Especialidad**: son las metas a lograr a través de tareas a cumplir, de manera que paulatinamente la evolución de las habilidades de los jóvenes se desarrolle de manera flexible y progresiva, hasta cumplir con los objetivos propuestos. Es importante tener en cuenta que la especialidad debe permitir, el CONOCER, HACER y SERVIR.
  - **Modelo de la Insignia**: De no querer utilizar el diseño propuesto para las especialidades, que no aparecen en este manual, se podrá proponer a la Dirección de Programa de

Jóvenes, un diseño de modelo de insignia, debiendo respetar, el color del área de especialización a la que pertenece la especialidad, y el diseño deberá de ser lo más sencillo posible.

2. La Dirección de Programa podrá pedir explicaciones específicas necesarias, de haberlas, al dirigente solicitante.

2. Una vez presentado todo el expediente, el Director Nacional de Programa evaluará, y en un plazo no mayor de 10 días, aprobará o desestimaré la creación de la especialidad, informando al dirigente solicitante al respecto.

## ESPECIALIDADES POR ÁREA DE FORMACIÓN

 <b>VIDA EN LA NATURALEZA</b>	Acampador(a)	Exploración	Ornitología
	Acecho	Forestal	Pesca
	Agricultura	Ganadería	Piloto
	Agrimensura	Guardacostas	Pionerismo
	Amigo de los animales	Horticultura	Piscicultura
	Apicultura	Jardinería	Rastreo
	Avicultura	Lechería	Reciclaje
	Cabuyería	Mantenimiento de embarcaciones	Salvavidas
	Cartografía	Meteorología	Seguridad marítima
	Cocina de campamento	Mineralogía	Señalización
	Conservación	Naturalista	Topografía
	Cultivo Hidropónico	Naturista	Tradiciones marineras
	Entomología	Observación	Zoología
	Excursionismo	Ofidiología	

 <b>COMPROMISO ESPIRITUAL</b>	Acolito	Diacono
	Conocimiento de textos sagrados	Servicio Religioso
	Conocimiento Ecuménico	Tradiciones Religiosas

  <b>DEPORTES</b>	Ajedrez	Esgrima	Tiro
	Arquería	Fútbol	Voleibol
	Atletismo	Gimnasia	
	Boliche	Juegos organizados	
	Buceo	Natación	
	Balonmano	Patinaje	
	Béisbol	Pescador	
	Boliche	Pingpong	
	Ciclista	Remo	
	Deportes en equipo	Softball	
	Defensa personal	Tenis	

  <b>SERVICIO A LOS DEMÁS</b>	Alfabetización	Interprete
	Atención de párvulos	Pedagogía
	Bombero	Primeros auxilios
	Contingencias	Radio telegrafía
	Enfermería	Salud pública
	Guía	Seguridad vial
	Higienista	Servicio a la comunidad

 <p><b>ARTE, CULTURA Y EXPRESIÓN</b></p>	Actuación	Cívica	Guardián de leyendas
	Aeromodelismo	Cocina	Lectura
	Alfarería	Coleccionista	Magia
	Alta costura	Costura / sastrería	Manualidades
	Amigo del mundo	Danza	Modelos en miniatura
	Anfitrión	Declamación	Música
	Artesanías	Decoración de interiores	Oratoria
	Arte	Diseño de páginas web	Periodismo
	Bisutería	Diseño grafico	Pintura
	Bordados y tejidos	DJ 's	Piñatería
	Botánica	Emprendedurismo	Repostería / pastelería
	Canto	Escritura	Tradiciones indígenas
	Chef	Escultura	

 <p><b>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b></p>	Arqueología	Filatelia	Matemáticas
	Arquitectura	Física	Mecánica
	Astronomía	Fontanería	Mecánica automotriz
	Biblioteca	Fotografía	Mecatrónica
	Biología	Geografía	Oficinista
	Carpintería	Geología	Ofimática
	Contabilidad	Habilidoso	Paleontología



	Construcción	Herrería	Química
	Electricidad	Historia nacional	Talabartería
	Electrónica	Historia universal	Tipografía
	Encuadernación	Hojalatería	



**LISTADO DE ESPECIALIDADES  
VIDA EN LA NATURALEZA**



**Acampador**



**Acecho**



**Agricultura**



**Agrimensura**



**Amigo de los  
animales**



**Apicultura**



**Avicultura**



**Cartografía**



**Cabuvería**



**Cocina de  
Campamento**



**Conservación**



**Cultivos  
Hidropónico**



**Entomología**



**Excursionismo**



**Exploración**



**Forestal**



**Ganadería**



**Guarda  
Costas**



**Horticultura**



**Jardinería**



**Lechería**



**Mantenimiento de  
embarcaciones**



**Meteorología**



**Mineralogía**



**Naturalista**



**Naturista**



**Observación**



**Ofidiología**



**Ornitología**



**Pesca**



**Piloto**



**Pionerismo**



**Piscicultura**



**Salvavidas**



**Reciclaje**



**Rastreo**



**Seguridad  
Marítima**



**Señalización**



**Topografía**



**Tradiciones  
Marineras**



## ACAMPADOR



- 1) Haber acampado por lo menos 20 noches bajo tienda o abrigo improvisado.
- 2) Ejecutar y demostrar los usos de los siguientes nudos: **Riso corredizo, Vuelta de Escota Doble, Nudo en forma de Ocho, Balso por seno, Nudo arnés de Hombre.**
- 3) Demostrar cómo levantar una tienda, quitarla y empacarla correctamente.
- 4) Presentar un menú satisfactorio con su lista de provisiones, utensilios, y equipo requerido para un campamento de patrulla de tres días, saber empacar correctamente su mochila para campamento del mismo tiempo de duración.
- 5) Demostrar que tiene conocimientos suficientes de cocina de campamento y que comprende los cuidados apropiados para almacenar comida y como deshacerse de los desperdicios.
- 6) Conocer las principales condiciones que hay que tener en consideración al seleccionar el lugar donde acampar y demostrar por medio de un plano, como distribuir un campamento de patrulla, con relación a donde ubicar la cocina, la parte sanitaria, el agua potable, etc. En el caso de Scouts Marinos, estos deben saber cómo anclar, atracar, y cuidar una embarcación de remo o vela.
- 7) Demostrar en forma practica el uso correcto del hacha y el cuidado que se debe tener con ella y las precauciones necesarias para prevenir incendios forestales.



8) Presentarse a inspección correctamente uniformado para un campamento de tres días

y demostrar su habilidad para acampar en tiempo lluvioso y llevar su mochila.

## ACECHO



1. Demostrar su habilidad para acechar valiéndose de todo aquello que le sirva para ocultarse sin ruido y sin ser visto, comprendiendo a sí mismo el valor del uso de escondites naturales, de camuflaje, del viento, de las sombras, de las sombras y del fondo sobre el cual acecha:

- **De día:** Atravesar 500 m. De terreno escarpado para acercarse, sin ser visto, a un observador cuya posición conoce. O en la ciudad, seguir a un observador durante diez cuadras e informar de sus actos.
- **Y de noche:** Acercarse, sin ser visto u oído, dentro de una distancia razonable, de acuerdo a

las condiciones locales, a un observador cuya posición conoce.

Localizar y pasar entre dos observadores separados por una distancia razonable de acuerdo con las condiciones de tiempo de la prueba.

2. Dar pruebas de haber acechado y estudiado por lo menos seis aves o animales silvestres en su ambiente natural por medio de fotografías, o de dibujos hechos por él mismo y describiendo lo que vio.
3. Reproducir en yeso por lo menos tres huellas de animales, uno de los cuales debe ser silvestre.



## AGRICULTURA



1. Tener conocimientos ganados por medio de la práctica en uno de los trabajos siguientes: arar, cultivar o cercar.
2. Tener conocimientos generales sobre la maquinaria agrícola moderna y saber sembrar, cosechar, empacar, transportar, harinar y estar familiarizado con el trabajo rutinario de una granja o finca, incluyendo el cuidado del ganado, de caballos, puercos
3. Conocer los medios necesarios para mantener fértil la tierra; tener un conocimiento general de la rotación de cultivos y de las principales plagas y enfermedades.
4. Haber pasado por lo menos una semana en una finca o granja y haber trabajado seis horas diarias en ella.

**Nota:** el Sinodal pondrá atención especial a las costumbres de la localidad, no esperando que el Scout tenga conocimientos de trabajos que no se realizan en esa región.

## AGRIMENSURA



Levantar un plano topográfico directamente en el campo:

1. Por triangulación de la superficie, un terreno no menor a 4 hectáreas y a escala de 1 centímetro a 100 metros. El mapa debe incluir campo, un edificio y una laguna o accidentes equivalentes.
2. Por medio de la brújula y de la libreta de campo,

levantar el mapa de camino de una longitud por lo menos de tres kilómetros, mostrando sus características y todos los objetos que se encuentren a una distancia razonable de los lados y a una escala de 1 centímetro a 100 metros.

La libreta de campo deberá ser presentada para su inspección.

3. Ser capaz de ampliar o reducir cualquier porción de un mapa que el Sinodal señale a la escala fijada también por el Sinodal.

## AMIGO DE LOS ANIMALES



1. Tener conocimientos generales sobre los hábitos, alimentación y todo aquello que se relacione con el cuidado del caballo y dos de los siguientes animales: vacas, burros, chivos, aves de corral o puercos. Ser capaz de reconocer cualquier forma de crueldad y maltrato al que hayan sido sujetos.
2. Conocer, con respecto a los tres animales escogidos en el requisito anterior, sus enfermedades corrientes y los remedios sencillos que pueden emplearse para curarlos.
3. Haber cuidado de un animal doméstico en perfecto estado de salud por lo menos durante seis meses.
4. Tener conocimientos elementales sobre lo que hay que hacer en caso de que un animal sufra un accidente, así como de las leyes especiales para su protección y los reglamentos de policía que se refieran a ellos.



## APICULTURA



1. Conocer los principales instrumentos y equipo utilizado en la apicultura moderna.
2. Tener conocimientos adquiridos por la práctica de enjambre, saber encorchar y cómo alimentarlas artificialmente y del
- manejo en general de las abejas.
3. Saber la época en que florecen las plantas de la localidad y que producen néctar.
4. Cosechar miel en un apiario de la localidad.

## AVICULTOR



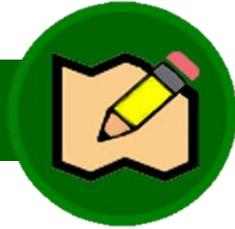
1. Tener conocimientos prácticos sobre las incubadoras y los gallineros sanitarios.
2. Saber criar, alimentar y preparar un ave para su venta en el mercado.
3. Saber empacar aves y huevos para el mercado.
4. Criar por lo menos diez aves.

## CABUYERIA



1. Consigue una cuerda de tu altura y realice un remate o cabeceo en cada uno de sus extremos.
2. Haz correctamente, con las manos a la espalda, los siguientes nudos, explicando sus usos: rizo, ballestrinque, presilla de alondra, tejedor, as de guía y ocho.
3. Haz correctamente con los ojos cerrados los siguientes nudos: Pescador, margarita, as de guía doble, arnés de hombre y capuchino.
4. Demuestra como plegar una cuerda según su grosor, longitud y material.
5. Realiza los siguientes amarres: cuadrado, diagonal, redondo y trípode.
6. Realiza las siguientes eslingas: de tabla, de barril, de arrastre y fardo. Explica sus aplicaciones.
7. Describe las partes de una cuerda.
8. Realiza un empalme de piña.
9. Haz al menos 8 de los siguientes nudos: carric, ritual hindú, trébol, horca, ocho doble, tensor, silla de bomberos, presilla de alondra, as de guía español, prusik.
10. Realiza junto con otro Scout o con tu patrulla una actividad relacionada con la cabuyería o con el manejo de cuerdas. Puede ser una charla a otra unidad Scout o a un grupo de personas en particular.

## CARTOGRAFÍA



1. Investiga sobre una herramienta de nueva tecnología utilizada en cartografía y presenta el resultado de tu investigación a tu unidad.
2. Diferencia 5 tipos de mapas y explica en tu unidad cual es el uso actual de cada uno de ellos.
3. Duplica un mapa, incluyendo escalas gráficas y numéricas. Este trabajo puede ser realizado utilizando programas de cómputo especializados o métodos de cartografía convencionales.
4. En una excursión de tropa o de patrulla, demuestra el uso de los mapas, su simbología y el uso de la escala, ubícate correctamente en el mapa, y encuentra cinco (5) puntos notables que se encuentren en el mapa.

## COCINA DE CAMPAMENTO



1. Construir una cocina de campamento de hogar abierto, una despensa para los víveres y un pozo de desperdicios y preparar los siguientes platos: Carne cocida, asada, verduras, huevos revueltos, budín de leche, frutas cocidas, cualquier plato que el sinodal considere equivalente; hacer te, café, cocoa o chocolate y pan de cazador.



2. Saber embodegar provisiones de manera higiénica y segura.
3. Demostrar que ha cocinado para la patrulla o tropa en campamento por los menos durante dos días completos.
4. Preparar un menú adecuado y económico para un campamento de patrulla de 3 días.

## CONSERVACIÓN



1. Identificar en tres salidas al campo dos especies de cada una de las siguientes clasificaciones: árbol, arbusto, plantas, aves, peces y mamíferos.
2. Conocer cuáles especies de las que existen actualmente están en peligro de extinguirse en su localidad si no se les presta la debida ayuda.
3. Hacer lo siguiente:
  - a. Conocer, como resultado de su observación personal, tres especies de árboles, arbustos o plantas que sirvan de alimento a los animales silvestres,
  - b. Explicar las causas generales de la erosión de la tierra y sugerir tres métodos prácticos para prevenirla.
4. Llevar a cabo uno de los siguientes proyectos:
  - a. Mantener un santuario de aves por lo menos tres meses, llevando un registro de las aves que observó, tanto permanentes como transitorias, y anotando el alimento y forma de anidar preferidos,
  - b. Tomar las medidas necesarias como la erosión de la tierra en un jardín, cunetas de carretera, etc.



- c. Plantar y cuidar por lo menos 10 retoños durante un año,
- d. Llenar un riachuelo o estanque con peces y mejorar dichos lugares con represas de rocas, etc.
- e. Empollar una cría de codornices, criarlas y soltarlas en terreno adecuado.

## CULTIVOS HIDROPÓNICOS



1. Realizar una investigación sobre el origen de los cultivos hidropónicos y su desarrollo evolutivo, así como los implementos, materiales, equipos e insumos necesarios para la realización de una granja hidropónica.
2. Efectuar una visita a un centro de cultivo tradicional y otro hidropónico, debiendo realizar un cuadro de las similitudes y diferencias, ventajas y desventajas de cada uno.
3. Investigar cuales son los cultivos más comunes y el proceso de cultivo de por lo menos 5 de ellos.
4. Realizan un monocultivo casero, utilizando los principios básicos del cultivo hidropónico, debiendo documentar el proceso en una bitácora.
5. Realizar una exposición sobre la experiencia obtenido en el monocultivo.



## ENTOMOLOGÍA



1. Presentar una colección de menos de 20 especies de insectos de distintas clases, (comprendiendo insectos acuáticos), preparado y ordenado totalmente por el Scout con breves indicaciones sobre lugares de recolección, condiciones de vida, hábitos y si son dañinos.
2. Presentar notas y croquis en una libreta sobre sus observaciones hechas sobre un insecto en sus diferentes estados de desarrollo (examen de huevos, larvas, crisálidas, adultos e indicación de muda). Describir dónde vive, sus costumbres y si es dañino.
3. Saber el lugar de los insectos en la clasificación científica de los animales. Exponer los fundamentos de la clasificación

## EXCURSIONISMO



1. Tomar parte en 5 campamentos de Patrulla donde se hayan caminado por lo menos 10 Km. en cada salida.
2. Demostrar los métodos para empacar y llevar los útiles necesarios para una excursión. Justificar su selección.
3. Describir las rutas que recorrió, mostrando si es posible: croquis topográfico, fotografías, suvenires, etc.,
4. presentando todo esto dentro del mes de la última excursión.

5. Escoger la ruta para una excursión de Patrulla de 20 Km., no necesariamente en su propio Distrito.
6. Demostrar su habilidad para seguir un rumbo indicando en un mapa por medio de la brújula.

## EXPLORACIÓN



Esta especialidad es para Scouts que hayan pasado la Especialidad de acampador. La exploración puede ser hecha por equipos de 2 o 3 candidatos a la Especialidad.

1. Hacer en una región desconocida, durmiendo bajo tienda y cocinando su comida (menos el pan), un viaje de tres días consecutivos, una distancia de 30 Km. A pie. En las montañas la distancia debe ser proporcional a la diferencia de altura. Este viaje deberá ser preparado cuidadosamente por el Scout con la ayuda de un mapa (ruta, lugares de descanso, programas). Un proyecto muy exacto deberá ser sometido a la aprobación del responsable de unidad.
2. Presentar al regreso, de acuerdo con el itinerario, un cuaderno de exploración redactado con esmero, que constará de tres partes:
  - a. Un informe general describiendo con método el conjunto de las regiones atravesadas (suelo, recursos, habitantes, historia). A ese informe se añadirá por lo menos un croquis del itinerario seguido.
  - b. Rendir cuentas de las misiones particulares encomendadas por el responsable de unidad (búsqueda de lugares de campamento, formar una



colección para la Tropa, etc.).

- c. El cuaderno estará ilustrado con croquis, fotos y planos.
3. Hacer delante de la Tropa una narración de la

exploración (aventuras de campamento, costumbres observadas, leyendas de terror, etc.) presentando objetos de carácter documental o pintoresco recogidos en ese viaje

## FORESTAL



1. Conocer, por las observaciones prácticas que se hayan hecho, el cultivo de árboles pequeños, modo de preparar la tierra y como y cuando trasplantarlos, así como la estación adecuada para la poda y tala.
2. Tener un conocimiento general de cómo viven los árboles y cómo se reproducen, cómo tratar sus heridas y cuáles son los agentes que las producen.
3. Entender el peligro de los incendios forestales y conocer las principales
4. causas que los originan y los medios para contenerlos y sofocarlos.
5. Conocer acerca del crecimiento y desarrollo de 12 diferentes especies de árboles de la localidad y poderlos reconocer a distancia en cualquier estación del año por su forma, corteza, hojas y frutos, y conocer las aplicaciones de su madera.
6. Tener un conocimiento general de la estructura del árbol y cómo se alimenta, respira y produce madera.



## GANADERÍA



1. Adquirir, mediante la práctica, conocimientos sobre el cuidado del ganado.
2. Conocer los diferentes tipos de ganadería en el país y las zonas idóneas para cada una de ellos.
3. Conocer el uso y cuidado de los arreos para el manejo de ganado.
4. Conocer las enfermedades más comunes en el ganado y cómo prevenirlas.
5. Conocer cuáles son los productos y los subproductos de los diferentes tipos de ganado.
6. Conocer los tipos de alimentos para el ganado y la forma de suministrarlos.
7. Conocer el procedimiento de elaboración de algún subproducto de cualquier tipo de ganado.
8. Conocer la maquinaria moderna, en forma elemental, que se usa en ganadería.
9. Vivir en un rancho durante dos semanas, trabajando 6 horas diarias en labores propias del lugar.

## GUARDA COSTAS



1. Conocer perfectamente cinco kilómetros de costa más próximos a su local de tropa.
2. Conocer los mejores lugares para desembarcar y dónde encontrar abrigo en caso de mal tiempo



- dentro de esa extensión de costa.
3. Conocer los lugares seguros para poder bañarse y los peligrosos, diciendo cuáles son los peligros de estos últimos.
  4. Tener conocimiento de los faros y barcos-faros que pueden verse desde el pedazo de costa que conoce el Scout, así como las luces que usan.
  5. Informar sobre los semáforos, señales de tormenta, estaciones de guardacostas, oficinas del telégrafo y teléfono, hospitales y direcciones de doctores que se encuentren dentro del área de costa que conoce.
  6. Conocer las mareas y corrientes principales dentro de su área de costa conocida.

## HORTICULTURA



1. Conocer qué es la horticultura y su importancia en la producción alimentaria del país, publicar un resumen en el periódico mural de la Tropa u otra publicación cercana.
2. Conocer los tipos de huertos de explotación intensiva próximos a la localidad.
3. Conocer las características óptimas de los suelos para el cultivo de hortalizas, explicar los diferentes tipos de riego.
4. Conocer las plagas que atacan a las hortalizas y los tipos de control que se aplican.
5. Conocer a grandes rasgos, los diferentes sistemas de reproducción (semillas, plantas,

estolones, bulbos, tubérculos, etc.).

6. Conocer los diferentes tipos de abonos y la aplicación adecuada de al menos tres de ellos.
7. Conocer las técnicas modernas de cultivos,

explicando al menos una de ellas.

8. Cuidar un huerto familiar durante 3 meses como mínimo.

## JARDINERÍA



1. Preparar un pedazo de terreno de al menos 20 metros cuadrados y plantar en él y cultivar con éxito seis diferentes clases de flores con semillas o con pies.
2. Reconocer en un jardín ordinario el nombre de cuando menos 12 plantas que se señalen y enseñen, y entender el significado de poda, injerto y abono.
3. Conocer los tipos de fertilizantes utilizados en la jardinería, así como también los tipos de plagas y enfermedades comunes en las plantas y la forma de combatirlas.
4. Visitar un vivero con su Patrulla y servir de guía dentro del mismo.

## LECHERÍA



1) Tener conocimientos adquiridos por la práctica

sobre el cuidado del ganado lechero, saber la



forma de ordeñar, de producir al menos tres productos lácteos entre ellos queso y mantequilla, saber esterilizar la leche y

conocer del cuidado de los utensilios y demás artefactos usados en la lechería.

## MANTENIMIENTO DE EMBARCACIONES



1. Saber cómo caminar sobre superficies pintadas o de lona.
2. Varar y botar el agua en una embarcación.
3. Limpiar fondos.
4. Calafatear.
5. Pinturas: patente y general.
6. Tomar parte en la construcción o reparación de una embarcación, trabajando por lo menos durante 24 horas.

## METEOROLOGÍA



1. Llevar personalmente un registro de las observaciones diarias del tiempo durante dos meses, incluyendo temperatura atmosférica, presión, humedad, vientos, nubes y precipitación pluvial.
2. Conocer las diferentes formaciones de nubes y lo que significan y hacer una predicción razonablemente exacta del tiempo, sacada del informe diario del mismo y de observaciones personales.



3. Conocer los fines y principios de un termómetro, higrómetro, barómetro y anemómetro.
4. Entender la Ley de Buys-Ballot e interpretar los informes del sistema Meteorológico Nacional referentes al tiempo.
5. Conocer el significado de las señales de ciclón y Tsunami y si se vive en la costa cómo y dónde colocarlas
6. Exponer ante la tropa lo que significa el cambio climático y sus posibles consecuencias.

## MINERALOGÍA



1. Hacer una colección de por lo menos cinco rocas o minerales, incluyendo variedades montadas para una exhibición. Cada especie deberá estar acompañada de información que indique el nombre de la misma y la localidad donde fue encontrada.
2. Estar capacitado para identificar los minerales y rocas de su propia colección, indicando encada caso las características que distinguen una especie de otra.
3. Conocer los tipos principales de rocas del subsuelo del país, indicando las canteras y minasen explotación, como la utilidad industrial de las mismas.
4. Conocer las diversas clasificaciones de los minerales basados en sus propiedades.

## NATURALISTA



1. Aprende sistemas para clasificar especies tanto vivas como minerales y confecciona un herbario con al menos 25 hojas de árboles distintos y una colección de 15 plumas de diferentes aves, 5 insectos disecados, una huella de escayola y 10 minerales. Colócales a todos ellos una etiqueta con el nombre y el lugar donde los encontraste y explica las características, clasificación, zonas donde suelen encontrarse y utiliza para el hombre y la naturaleza de cada uno de los elementos de tu herbario y colección.
2. Realiza un estudio biológico sobre algunas zonas. Observa la fauna, vegetación, agricultura, etc. y toma todo tipo de notas y muestras útiles para ilustrar tu trabajo. Confecciona un pequeño plano donde puedas localizar tus observaciones.
3. Lleva a cabo un estudio ecológico en una zona de tu región a la que puedas acceder asiduamente para recoger suficiente información.
4. Estudia todos los aspectos biológicos, geológicos, climatológicos, etc. y presenta un informe donde se detalle cómo dependen entre sí las diversas especies y el medio ambiente. Ilustra tu informe con fotos, dibujos, hojas, plantas, minerales, fósiles, insectos, indicios de animales (plumas, huellas, nidos abandonados, excrementos) y todo aquello que consideres interesante recoger. Puedes ayudarte de diagrama y esquemas para exponerlo.



## NATURISTA



1. Conocer cuáles son algunos agentes naturales para la conservación de la salud y el tratamiento de enfermedades.
2. Investigar en que consiste la medicina homeopática y conocer al menos 10 medicamentos utilizados en enfermedades comunes.
3. Investigar en que consiste la acupuntura y la aplicación de la misma.
4. Conocer algunas terapias naturales utilizadas para el proceso de desintoxicación del cuerpo.
5. Tener conocimiento sobre los diferentes tipos de plantas medicinales y sus efectos, exponiendo en un vademécum por lo menos 25 especies y su uso para curar enfermedades.

## OBSERVACIÓN



1. Poseer buena vista y adiestrarse para ver a distancia. Definir con precisión todas las características sobresalientes de un objeto de pequeñas dimensiones observado con cuidado (tres veces distintas). Ejemplo: un tornillo, un tornillo de bronce de 1cm de largo, cabeza redonda con cuerda a la derecha, con la punta embotada, con partículas de yeso, etc.



2. Hacer lo siguiente:
  - a. En el juego de Kim observar por lo menos 25 de 30 objetos después de un minuto de observación.
  - b. Reproducir los signos convencionales para mapas que se encuentran en Escultismo para Muchachos.
3. Interrogado a boca de jarro, probar que tiene el hábito de observar numerosos detalles de la vida cotidiana. De un grupo de personas observadas a propósito, describir una de ellas señalada por el Sinodal.
4. Hacer que reconozcan una persona conocida de la Tropa reproduciendo con fidelidad sus gestos y actitudes.
5. Narrar clara y metódicamente el desarrollo de una escena observada en la calle, en una sala o en el campo.
6. Apreciar sobre el terreno, cinco distancias y alturas, en el interior o en el exterior y cinco áreas (cuartos, cuadras, patios, etc.) con menos de un 25 % de error.

## OFIDIOLOGÍA



1. Conocer las características de los ofidios o serpientes.
2. Conocer las características de las serpientes venenosas y las no venenosas.
3. Describir cual es hábitat y ecosistema de las serpientes en el país.
4. Conocer la clasificación de las serpientes por:
  - a. Su escamación y dentición.



5. Saber identificar al menos 8 tipos de serpientes distintas.
6. Conocer el tratamiento básico para una mordedura de serpiente,
- conocer los tipos de antídotos.
7. Visitar un serpentario de la localidad como parte de la investigación

## ORNITOLOGÍA



1. Como resultado de una investigación personal, ya sea tomando datos de libros o de personas experimentadas, preparar una lista de:
  - a. Diez especies de aves útiles a la agricultura en la destrucción de insectos y malas hierbas.
  - b. Cinco aves de rapiña útiles por la destrucción de roedores.
2. Conocer, con respecto a las aves de su localidad, los peligros a que están expuestas, cómo contrarrestarlos y cómo aumentar el número de las aves.
3. Saber construir tres tipos diferentes de nidos para distintas clases de aves.
4. Haber alimentado aves por lo menos durante tres meses, mediante la construcción de casas, mesas o ramas de comida.



## PESCA



1. Poseer la especialidad de Natación.
2. Conocer los distintos métodos de pesca deportiva y comercial:
  - a. Pesca a fondo, con anzuelo, plomada y carnada.
  - b. Pesca con chambel al alto.
  - c. Curricán a mano y con vara.
3. Conocer los tipos de carnadas empleadas en el curricán (vivas, cucharas y gallitos).
4. Escoger y preparar pitas, anzuelos, plomadas y carnadas.
5. Conocer los peces más comunes de las aguas territoriales, comestibles o no comestibles, y el tiempo de veda para cada una de las especies de peces locales.
6. Pescar e identificar tres ejemplares distintos de las especies más comunes de la localidad.

## PILOTO



1. Ser capaz de leer un mapa, especialmente si existe el de la zona en que se encuentra el lugar de reunión. Tener conocimientos elementales de arroyos, ríos y canales donde se pueda navegar, comprendidos dentro de un radio de 30 Km. desde el lugar de reunión.
2. Reconocer cinco diferentes tipos de embarcaciones.

3. Conocer los diferentes tipos de boyas, balizas mayores, faros y barcos-faro, que se usan en las costas de la República.
4. Conocer los peligros y señales de tormentas, así como las luces que lleva todo barco.
5. Saber navegar una embarcación de vela, anclar correctamente y recoger el muerto. Demostrar que se sabe nadar las velas y demás aparejos al abandonar la embarcación.

## PIONERSIMO



1. Con un hacha de leñador cortar correcta y rápidamente un tronco de 25 cm. de diámetro.
2. Hacer los siguientes nudos y saber su uso: enguillado de Fabricante de velas, Nudo de Silla de Contramaestre, nudo de espeque, zarpa de gato, vuelta de gancho, amarre redondo y amarre en forma de ocho.
3. Tomar parte o dirigir en la construcción de un puente, una balsa y una torre de señales.
4. Construir un refugio de campamento, choza o similar, haciendo uso de materiales naturales, apropiado para ser ocupado por dos personas.



## PISCICULTURA



1. Conocer a grandes rasgos, los antecedentes históricos de la piscicultura, desde los chinos hasta nuestros días.
2. Poder diferenciar las especies de peces de
3. cultivo que te indique el asesor.
4. Seleccionar un mínimo de 5 especies y cultivarlos en acuarios o bien, una especie si se trata de cultivo de estanque, durante un período no menor a tres meses.

## RASTREO



1. Reconocer por el olfato ocho de diez sustancias de uso común.
2. Reconocer por el oído ocho de diez sonidos distintos.
3. Reconocer por el tacto doce de quince artículos como hojas secas, harina, azúcar yeso, café, etc.
4. Reconocer y explicar dos características distintivas de cada huella de cinco
- tipos diferentes de huellas humanas.
5. Seguir satisfactoriamente tres pistas sencillas hechas con huellas en arena o en algún otro medio natural adecuado.
6. Reproducir en yeso seis modelos de huellas de animales o de aves.
7. Seguir una pista natural de por lo menos 1.6 Km.



Que contenga 40 o más señales, de las cuales deben ser anotadas 35.

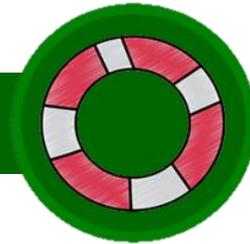
## RECICLAJE



1. Conocer los cambios climáticos ocasionados por el calentamiento global.
2. Conocer cuales con los vectores contaminantes del ambiente.
3. Explicar la importancia del reciclaje y cuáles son los diversos procesos de reciclaje.
4. Comprender en que consiste la regla de las "3R".
5. Reciclar por lo menos una vez y estar al tanto cómo funcionan los centros de reciclaje de su comunidad.
6. Lograr que su familia recicle, adecuando recipientes donde ellos puedan clasificar correctamente los tipos de residuos.
7. Hacer por lo menos 1 manualidad hecha con materiales reciclados.
8. Convierte 5 elementos descartables en algo de utilidad.
9. Promover el reciclaje en su centro escolar, iglesia o comunidad.



## SALVA VIDAS



1. Poseer la Especialidad de Natación y Remo.
2. Efectuar en el agua cuatro métodos de salvamento y tres para deshacerse de una persona que se le ha abrazado al estarse ahogando. La persona que represente que se esté ahogando debe ser de la misma estatura del que hace el salvamento y encada caso deberá ser arrastrada por lo menos 10 metros.
3. Tirarse de cabeza a una profundidad de por lo menos 1.50 m y sacar un objeto de por lo menos 2.5 kg.
4. Demostrar que sabe aplicar el método de Holger Nielsen de respiración artificial a manera de excitar la circulación y darle calor al cuerpo.
5. Tirar un salvavidas hacia un objeto pequeño colocado a 10 m de distancia y que caiga a una distancia no mayor de un metro dicho objeto, acertando tres veces de cuatro tiradas.

## SEGURIDAD MARÍTIMA



1. Tener conocimientos generales sobre la seguridad en el mar.
2. Conocer el equipo que debe llevar toda embarcación de remos, velas o motor.
3. Conocer las maniobras de "Hombre al agua", "Fuego", "colisión", "abandono de buque".

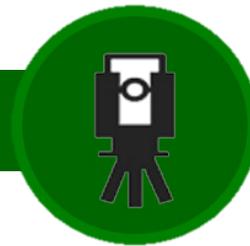
## SEÑALIZACIÓN



1. Transmitir y recibir en el Semáforo, incluyendo signos convencionales, a razón de 45 letras por minuto, un mensaje de por lo menos 45 palabras.
2. Transmitir y recibir en el Sistema Morse, por sonidos, a razón de 30 letras por minuto, un mensaje de 25 palabras.
3. Conocer la aplicación del Semáforo y el Morse de acuerdo con el lugar donde se va a llevar a cabo la transmisión.
4. Construir cualquier aparato para transmitir Morse o Semáforo.
5. La transmisión y la recepción deben hacerse con una eficiencia del 90%.

**Nota:** Esta especialidad deber repasarse anualmente

## TOPOGRAFÍA



1. Conocer a grandes rasgos el desarrollo de la topografía, incluyendo los métodos modernos para hacer un levantamiento (GPS).
2. Estar familiarizado con los términos más usuales en un levantamiento topográfico.
3. Conocer los instrumentos básicos para la topografía, así como sus usos y cuidados.
4. Conocer el funcionamiento de un



teodolito y demostrar su uso ante el asesor. Fabricar un aparato sencillo que funcione con el principio del teodolito.

5. Levantar el croquis de una superficie de dos

hectáreas a la escala que indique el asesor.6. Marcar en el campo un poligonal de 2 Km. De perímetro marcado en un mapa.

## TRADICIONES MARINERAS



1. Modos de marcar la hora a bordo,
2. Siete guardias del mar,
3. Origen de los uniformes marinos del mundo,
4. Doble saludo,
5. Origen de algunas ceremonias a bordo,
6. Mascarón de Proa.

## ZOOLOGÍA



1. Conocer, con respecto a los animales silvestres de su distrito, los peligros a los cuales están expuestos, cómo contrarrestarlos y cómo aumentar su número.
2. Conocer los animales silvestres de su distrito y presentar dibujos de ellos como resultado de la observación personal de los mismos.
3. Tener conocimientos elementales de zoología sobre los procesos comunes a toda vida animal: reproducción,

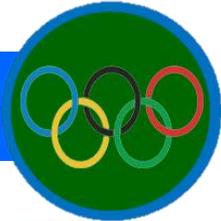


nutrición, respiración,  
etc.

4. Anotar, como resultado de una observación personal, el ciclo de vida de por lo menos dos animales de distinto "Phylum".
5. En un mapa de su país, indicar los animales que se encuentran en cada ambiente tales como bosques, llanos, lagos, lagunas, ciénagas, etc.



**LISTADO DE ESPECIALIDADES DEPORTES**



**Ajedrez**



**Arquería**



**Atletismo**



**Balonmano**



**Baloncesto**



**Béisbol**



**Boliche**



**Ciclismo**



**Deportes en equipo**



**Defensa Personal**



**Esgrima**



**Futbol**



**Gimnasia**



**Juegos organizados**



**Natación**



**Patinaje**



**Pescador**



**Softball**



**Tenis**



**Tenis de mesa (Ping Pong)**



**Tiro**



**Voleibol**

## AJEDREZ



1. Averiguar la historia y el reglamento de esta disciplina.
2. Participa en partidas de Ajedrez con 5 miembros diferentes.
3. Conversa con tu Patrulla sobre lo aprendido en la etapa de exploración.
4. Practica la disciplina regularmente y enséñaselo a por lo menos a 3 miembros de tu patrulla.
5. Organiza y participa en un torneo de esta disciplina con los miembros de tu patrulla o amigos de la escuela o colegio.

## ARQUERÍA



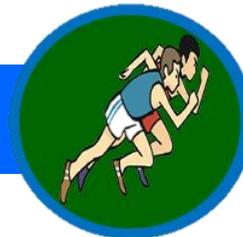
1. Investiga sobre los diferentes tipos de arcos y flechas que existen haciendo referencia en el porqué de las diferencias y en la madera utilizada para su elaboración.
2. Averigua sobre las medidas de seguridad que se deben emplear en esta disciplina para evitar accidentes.
3. Investiga sobre todas las partes de las que se compone un arco y una flecha
4. Conversa con tu Patrulla sobre lo aprendido en la etapa de exploración.
5. Hacer un "Junior American Round" es decir treinta (30) flechas a 46.5 metros, 36.5 metros y 27.5 m respectivamente en una diana oficial de



1.24 metros obteniendo un puntaje no menor a 250 puntos.

6. Hacer un tiro de vuelo a una distancia no menor de 90 metros.

## ATLETISMO



1. Investiga cuales son las disciplinas que comprenden el atletismo.
2. Investiga sobre las reglas de 2 disciplinas que están comprendidas en el atletismo.
3. Investiga cuales son los hondureños más sobresalientes en cada una de las disciplinas.
4. Escoge una de las disciplinas y realízala con frecuencia por un mínimo de 3 Meses.
5. Busca la ayuda de un entrenador para diseñar un plan de entrenamiento para ti mismo con el fin de lograr un mejor desempeño en la actividad escogida.
6. Cumple con el plan de entrenamiento y registra tus progresos.
7. Organiza una competencia con los miembros de tu Unidad, Patrulla o Colegio de por lo menos tres (3) actividades que comprende el Atletismo.

## BALONMANO



1. Investiga el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina.
2. (Faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, objetivo,

- dimensiones del balón, etc.).
3. Averigua dónde nació y dónde se practica esta disciplina con mayor frecuencia.
  4. Practica esta disciplina regularmente.
  5. Cumple con el plan diseñado.
  6. Organiza o participa en la organización y compite en un torneo de esta disciplina donde como mínimo participen tres (3) equipos.

## BASQUETBOL



1. Investiga el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina. (Faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.).
2. Averigua dónde nació y dónde se practica esta disciplina con mayor frecuencia.
3. Practica la disciplina regularmente.
4. Cumple con el plan diseñado.
5. Organiza o participa en la organización y compite en un torneo de esta disciplina donde como mínimo participen tres (3) equipos.

## BASEBOL



1. Investiga el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina. (Faltas, número de jugadores, dimensiones de la



- cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.).
2. Averigua dónde nació y dónde se practica esta disciplina con mayor frecuencia.
  3. Practica esta disciplina regularmente.
  4. Cumple con el plan diseñado.
  5. Organiza o participa en la organización y compite en un torneo de esta disciplina.

## BOLICHE



1. Investiga el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina.
2. Busca información sobre los clubes, colegios u otros donde se practica esta disciplina con mayor frecuencia.
3. Practica esta disciplina regularmente.
4. Diseña un plan de entrenamiento junto a un experto para poder.
5. Desarrollar satisfactoriamente esta disciplina.
6. Cumple con el plan diseñado.
7. Organiza o participa en una competencia de esta disciplina obteniendo un resultado satisfactorio.



## CICLISMO



1. Averigua sobre las normas de tránsito que debe respetar un ciclista, y los materiales y herramientas necesarios para el arreglo y Mantenimiento de una bicicleta.
2. Expón ante tu Unidad, Patrulla o grupo de amigos lo investigado anteriormente
3. Desarma y arma una bicicleta indicando la función de cada una de sus partes.
4. Demostrar que puedes efectuar reparaciones simples como: parchado de ruedas, cambio de frenos, ajuste de cadena, centrado de ruedas, etc.
5. Utiliza la bicicleta en tus actividades cotidianas

## DEPORTE EN EQUIPO



1. Demostrar que practica regularmente, en una liga o torneo formal, un deporte de equipo.
2. Explicar la historia del origen del deporte de su elección.
3. Describir la situación actual del deporte de su elección en Honduras.
4. Realizar una demostración ante su unidad de los elementos o equipos necesarios para la práctica de su deporte.



5. Describir la organización de los torneos nacionales

y mundiales de su deporte

## DEFENSA PERSONAL



1. Averigua sobre las reglas que rigen en por lo menos dos (2) disciplinas de este deporte.
2. De la disciplina que practicas, investiga dónde nació y cómo ha evolucionado hasta la actualidad.
3. Ilustra a tu Patrulla, Unidad o grupo de amigos sobre la información recolectada.
4. Escoge una de las disciplinas y practícala regularmente.
5. Diseña un plan de entrenamiento para mejorar tu desempeño en la disciplina escogida y demuestra e informa sobre los resultados obtenidos.
6. Participa en una competencia de la disciplina elegida.

## ESGRIMA



1. Investiga los reglamentos y normas para esta disciplina.
2. Investiga dónde nació esta disciplina y cómo ha evolucionado hasta la actualidad.
3. Diseña un plan de entrenamiento junto a tu entrenador para desempeñarte satisfactoriamente en esta disciplina.
4. Cumple con el plan de entrenamiento diseñado.



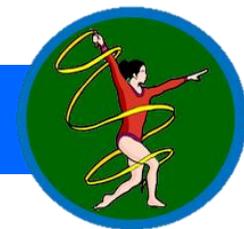
5. Registra tus progresos durante por lo menos tres (3) meses.
6. Participa en una actividad o competencia de esta disciplina.

## FUTBOL



1. Investiga los reglamentos y normas para esta disciplina. (Faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, etc.).
2. Investiga la historia y evolución de este deporte, así como la historia de mundiales e historia de tu país.
3. Demostrar un espíritu deportivo tanto fuera como dentro de la cancha.
4. Registra tus progresos durante por lo menos tres (3) meses.
5. Participa en una actividad o competencia de esta disciplina.

## GIMNASIA



1. Demostrar capacidad y avance en el dominio de la disciplina.
2. Conocer la historia y el espíritu de la disciplina.
3. Conocer las reglas de competencia.
4. Describir el equipo usado tanto en las rutinas de ejercicio y la práctica de la disciplina.
5. Si el/la es un deportista de alto rendimiento deberá presentar un certificado de capacidad y eficiencia por parte de su entrenador deportivo,



donde se describa el avance integral en un periodo de tres meses.

la viga de equilibrio y en la barra.

6. Poder realizar rutinas de ejercicio en: el suelo, en

## JUEGOS ORGANIZADOS



1. Definir los términos básicos que se necesitan para hacer un juego organizado.
2. Describir las funciones del Director de juego.
3. Diseñar y ejecutar 5 juegos organizados.
4. Elaborar un álbum con 25 juegos organizados.
5. Describir los juegos tradicionales de su localidad.
6. Desarrollar, solo o con su unidad, 5 juegos organizados en la escuela, Hospital, orfanato o institución benéfica más cercana.

## NATACIÓN



1. Investiga las condiciones de seguridad que debe reunir un lugar (playa, río, lago, piscina, etc.) elegido para nadar.
2. Conoce las precauciones que deben tomarse en cuenta para tirarse desde la orilla de pie y de cabeza.
3. Haber participado o estar inscrito en un club de natación debidamente reconocido por la federación de Natación de Honduras.



4. En presencia de tu instructor, salta correctamente al agua y nada 300 metros empleando tres (3) estilos oficiales reconocidos.
5. Sumérgete cuando estás nadando por lo menos hasta dos (2) metros de profundidad y saca un objeto determinado del fondo que pese por lo menos dos (2) kilogramos y llévalo hasta la orilla.
6. Flota durante 5 minutos sin apoyarte en el fondo, los lados ni objetos cercanos algunos.
7. Anima a los integrantes de tu Patrulla o a un grupo de amigos a que aprendan a nadar. En caso lo sepan, realiza una actividad acuática siempre bajo la supervisión de una persona adulta.

## PATINAJE



1. Conocer las reglas básicas de seguridad y el equipo de protección requerido.
2. Conocer las partes principales de los patines y sus cuidados básicos.
3. Ser capaz de iniciar la marcha y detenerse bruscamente tanto patinando hacia adelante como hacia atrás.
4. Poder patinar hacia atrás por lo menos un tramo de 20 metros.
5. Saber cambiar de dirección y realizar las figuras indicadas por el sinodal.
6. Saber deslizarse en pendientes ligeras.
7. Conocer el reglamento de competencia correspondiente.

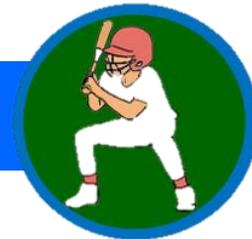


## PESCADOR



1. Investiga los reglamentos y normas para esta disciplina (principios de la Pesca deportiva).
2. reconoce cinco (5) variedades distintas de peces más comunes de las aguas territoriales.
3. Investiga que es la veda y cuál es el fin de ésta.
4. Demuestra la manera correcta de pescar con caña desde una orilla, peñasco, muelle, bote, etc.
5. Demuestra que sabes preparar las armadas para distintas corrientes, profundidades, tipo de pez, etc. (tres como mínimo).
6. Practica la disciplina regularmente.

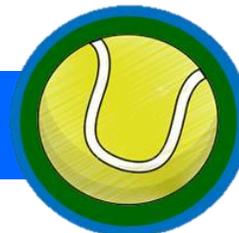
## SOFTBALL



1. Investiga el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina. (Faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.).
2. Investiga la historia y evolución de este deporte, así como la historia de mundiales e historia de tu país.
3. Recolecta información sobre los clubes, colegios u otros lugares donde se practique esta disciplina,

- así como las diferentes categorías.
4. Practica esta disciplina regularmente.
  5. Cumple con el plan diseñado.
  6. Participa y compite en un torneo de esta disciplina.

## TENIS



1. Investiga el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina.
2. Recolecta información sobre los clubes, colegios u otros lugares donde se practique esta disciplina, así como las diferentes categorías.
3. Investiga la historia y evolución de este deporte, así como la historia de mundiales e historia de tu país.
4. Practica esta disciplina regularmente.
5. Cumple con el plan diseñado.
6. Participa y compite en un torneo de esta disciplina.

## TENIS DE MESA (PING PONG)

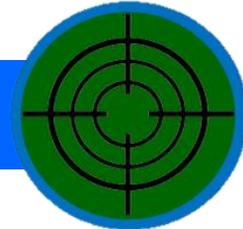


1. Investiga el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina.
2. Recolecta información sobre los clubes, colegios u otros lugares donde se practique esta disciplina, así como las diferentes categorías.
3. Investiga la historia y evolución de este deporte, así como la



- historia de mundiales e historia de tu país.
- 4. Practica esta disciplina regularmente.
- 5. Cumple con el plan diseñado.
- 6. Participa y compite en un torneo de esta disciplina.

## TIRO



- 1. Investiga los reglamentos y normas de seguridad para el desarrollo de esta disciplina.
- 2. Estudia el código del tirador.
- 3. Recolecta información sobre que es un arma de fuego, sus clases, etc.
- 4. Averigua las reglas para el tiro de competencia.
- 5. Reconoce por lo menos tres (3) calibres distintos propuestos por un experto.
- 6. Limpia y quita el óxido correctamente de un arma de fuego o de aire comprimido con la presencia de un experto.
- 7. Dispara de manera satisfactoria en un polígono con la presencia de un experto cinco (5) tiros como mínimo.
- 8. Participa y compite en un torneo de esta disciplina.

## VOLEIBOL



- 1. Investiga el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina. (Faltas, número de jugadores,



- dimensiones de la cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.)
2. Investiga la historia y evolución de este deporte así como la historia de mundiales e historia de tu país.
  3. Practica esta disciplina regularmente.
  4. Cumple con el plan diseñado.
  5. Diagrama una estrategia ofensiva y otra defensiva.
  6. Participa y compite en un torneo de esta disciplina.



**LISTADO DE ESPECIALIDADES  
ÁREA COMPROMISO ESPIRITUAL**



**Acolito**



**Conocimiento de  
textos sagrados**



**Conocimiento  
Ecuménico**



**Diacono**



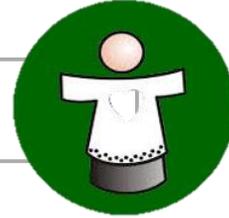
**Servicios  
Religiosos**



**Tradiciones  
religiosas**



## ACOLITO



(Para Scouts Católicos)

1. Participar de la celebración de la eucaristía.
2. Conocer los elementos de la eucaristía.
3. Ayudar a la celebración de la eucaristía.

## CONOCIMIENTO DE TEXTOS SAGRADOS



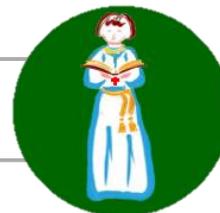
1. Explicar la importancia que tiene el texto sagrado (Biblia - cristianismo / Corán - musulmanes / La Torá - Judaísmo/ los cuatro vedas los Upanishads, los Puranas, el Ramayana, el Mahabharata y el Bhagavad Gita. - Hinduismo / "Los Tres Cestos de la Sabiduría o el tripitaka - Budismo).
2. Saber cómo se divide los textos sagrados de las diferentes religiones del mundo.
3. Haber aprendido al menos tres versículos que le gusten, y puede contar lo que significan para él.
4. Conoce la historia de al menos 2 personajes de cada religión que tenga relación con los textos sagrados y puede contarlas a su Patrulla o Tropa.
5. En casa, dedica unos minutos de cada día a leer los pasajes del texto sagrado de la religión que profesa, al menos durante 2 semanas.

## CONOCIMIENTO ECUMÉNICO



- 1) Conocer las religiones más grandes a nivel mundial.
- 2) Explicar en qué consiste cada una de las religiones más grandes a nivel mundial.
- 3) Saber las diferencias y similitudes entre las religiones más grandes a nivel mundial.
- 4) Conocer los hechos más relevantes de los fundadores o personajes más relevantes de cada religión.
- 5) Explicar la diferencia entre espiritualidad y religiosidad.

## DIACONO



Esta especialidad podrá ser obtenida de las siguientes maneras:

**Especialidad de Sacerdocio Mormón** (Para Scouts de la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días)

1. Participar activamente como Diacono en su Estaca.
2. Participar activamente como Maestro en su Estaca
3. Participa de encuentros juveniles de formación que su Estaca organice.

**Especialidad de ministro joven para Cristo** (Para Scouts de las diferentes denominaciones de las Iglesias Evangélicas Cristianas)

1. Participar activamente de la reunión de su ministerio evangélico.
2. Ayudar al ministro o Pastor en las tareas que le designen en su Iglesia Evangélica.
3. Participa de retiros espirituales que organiza su Iglesia para los jóvenes.

## SERVICIOS RELIGIOSOS



El Sinodal deberá ser el guía espiritual de la comunidad religiosa donde el/la Scout se congregate.

- 1) Presentar un certificado de servicio activo por parte del encargado respectivo sobre el servicio prestado por el Scout durante un período de tres meses.
- 2) Realizar una investigación a grandes rasgos sobre los principales principios religiosos de la Fe escogida.
- 3) Realizar un ensayo acerca de un personaje religioso a elección del Sinodal, en donde se analice el cumplimiento de la Promesa y Ley Scout por parte de los protagonistas de la historia.
- 4) Conocer cómo está organizada la comunidad religiosa de su Fe.

## TRADICIONES RELIGIOSAS



1. Conocer y describir cuáles son las ceremonias y conmemoraciones de la religión que profesa.



2. Investigar y explicar las características de las tradiciones religiosas de por lo menos 3 religiones diferentes a la que él / ella profesa.
3. Participar por lo menos en 3 actividades de tradición religiosa de la religión que profesa.
4. Conocer la historia de su religión y sus principales fundadores.
5. Conocer los países donde su religión es mayoritaria.



**LISTADO DE ESPECIALIDADES  
ARTE EXPRESION Y CULTURA**



**Actuación**



**Aeromodelismo**



**Alfarería**



**Alta Costura**



**Amigo del Mundo**



**Anfitrión**



**Alfarería**



**Arte**



**Baile**



**Bisutería**



**Bordados y tejidos**



**Botánica**



**Canto**



**Chef**



**Cívica**



**Cocina**



**Coleccionista**



**Costura**



**Declamación**



**Decoración de interiores**



**Diseño de páginas web**



**Diseño Grafico**



**Dj´s**



**Emprendedurismo**



**Escritura**



**Escultor**



**Guardián de Leyendas**



**Lectura**



**Magia**



**Manualidades**



**Modelos en  
miniatura**



**Música**



**Oratoria**



**Periodismo**



**Pintura**



**Piñatería**



**Repostería**



**Tradiciones  
indígenas**



## ACTUACIÓN



1. Conocer a grandes rasgos la historia del teatro.
2. Presentar un artículo escrito acerca del teatro griego.
3. Demostrar que conoce al menos tres obras de teatro clásico.
4. Dar prueba de haber desempeñado un papel de suficiente importancia en una comedia dada por su Tropa, colegio u otro grupo, delante de un auditorio de por lo menos 50 personas, para darle oportunidad de desarrollar sus habilidades dramáticas.
5. entregar al Sinodal una lista de cinco números de variedades que el/la Scout puede organizar para presentar dos escogidos por el Sinodal.
6. Dirigir satisfactoriamente por lo menos tres comedias de Patrulla durante una o más fogatas de campamento.

## AEROMODELISMO



1. Saber la teoría del vuelo y la causa porqué operan los aparatos más ligeros que el aire. sabe distinguir entre un aeroplano, un anfibia, un acuaticado, un helicóptero y un autogiro.
2. Demostrar por medio de dibujos elementales que



3. Construir dos modelos distintos de aviones, que vuelen.
4. Nombrar tres tipos de motores de avión y explicar las ventajas de cada uno.
5. Reconocer, por su silueta o en el aire, diez tipos de aviones, lo que se demostrará por medio de la identificación de fotografías o siluetas en que no aparezca el nombre del modelo.

## ALFARERÍA



1. Investiga cuales son las diferentes herramientas que se utilizan en la alfarería, indicando el uso de cada una de ellas.
2. Investiga cuales son los talleres de alfarería más cercanos a tu comunidad.
3. Construye una rueda de alfarero y explica cómo funciona.
4. Decora, utilizando una técnica a elección 2 objetos fabricados.

## ALTA COSTURA



1. Investiga cuales son las diferentes herramientas que se utilizan en la alta costura indicando el uso de cada una de ellas.
2. Investiga cuales son las sastrerías más cercanas a tu comunidad.
3. Crea una prenda hecha a medida y preséntala exponiendo su proceso completo



## AMIGO DEL MUNDO



1. Tener conocimientos elementales sobre geografía e historia del país y, además, de tres países extranjeros.
2. Durante un período previo de doce meses, haber tenido correspondencia regular con un Scout extranjero o haber acampado cuando menos tres días consecutivos con Scouts extranjeros en su país o fuera de él. En cualquiera de los casos, debe tener conocimientos generales de la geografía, costumbres y características del país en cuestión y de los medios de comunicación que existen con él.
3. Tener conocimientos de la organización internacional del Movimiento Scout Mundial y de cómo trabaja la Región Scout Interamericana.
4. Poder reconocer las banderas de 20 naciones extranjeras.

## ANFITRIÓN



1. Conocer las Normas de etiqueta.
2. Organizar una comida para la Patrulla, actuar como anfitrión, realizando invitaciones por escrito y entregándolas oportunamente.
3. Conocer los platillos que componen cada uno de los alimentos: desayuno,



- almuerzo y cena, además de las diferentes combinaciones que pueden tener los mismos, incluyendo bebidas.
4. Conocer los platillos más representativos de la localidad, servidos en ocasiones especiales.
  5. Saber qué tipo de música es la adecuada para cada tipo de reunión.
  6. Saber colocar los platos, cubiertos, copas, etc. En una mesa para comida o cena formal.
  7. Presentar una lista de puntos importantes de la educación como anfitrión y exponerlos.
  8. Organizar un convivio de Patrulla por lo menos con otras dos Patrullas más.

## ARTESANÍA



1. Fabricar tres artículos artesanales con cualquier técnica: barro, macramé, papel maché, piedra o madera.
2. Identificar las culturas prehispánicas, las principales técnicas artesanales.
3. Conocer las artesanías más representativas de las diversas regiones de nuestro país.
4. Presentar una exposición con las artesanías que ha elaborado.
5. Aplicar alguna técnica artesanal en la elaboración de un elemento del tesoro de la Patrulla o de un elemento para decorar el local de Patrulla.
6. Coordinar a la Patrulla en una visita a una exposición artesanal.
7. Explicar en qué consiste el valor de una artesanía, destacando su importancia en la cultura.



## ARTE



1. Demostrar que tiene interés y ha practicado y adquirido eficiencia en una de cada una de las siguientes actividades:  
Artes gráficas: Dibujo de imitación, lápiz de carbón, lápices de colores o acuartelarles, pintura al óleo, yeso pastel seco o de aceite, témpera o la acuarela, pinturas en aguafuerte, pinturas en madera, piedra, vidrio, etc. Artes plásticas: Modelado en yeso, loza, cemento blanco, mármol, etc. Tallado: en madera, piedra, etc.
2. Montar una exposición de trabajos pasados hechos con su propia mano y estar en la capacidad de realizar un dibujo a color cuyo tema será dado por el Sinodal en un tiempo estipulado.

## BAILE



1. Conocer la importancia de la disciplina escogida en la evolución de la humanidad.
2. Ejecutar en público una presentación a elección del Sinodal.
3. Conocer los diferentes tipos de representaciones de su disciplina en el país.
4. Conocer los aspectos históricos y el vestuario de la disciplina escogida.
5. Preparar con su Patrulla una presentación para algún festival de Grupo.
6. Demostrar que puede bailar solo, en pareja y en grupo



## BISUTERÍA



1. Describir y reconocer las herramientas y equipo necesario para la confección de accesorios.
2. Conocer 4 diferentes proveedores de material cerca de su casa.
3. Confeccionar 6 artículos diferentes a satisfacción del Sinodal. (Pulseras, aritos, esclavas, cadenas, accesorios pegados en ropa, zapatos y otros.).
4. Crear una caja o bolso artísticamente decorado donde guarde el material y equipo que utilice.
5. Enseñarle a un grupo de lobatos o a su Patrulla a elaborar un accesorio sencillo.

## BORDADOS Y TEJIDOS



1. Conocer los diferentes tipos y medidas de agujas para tejer.
2. Hacer algún artículo o prenda tejido a gancho o agujas, a petición del Sinodal.
3. Bordar algún artículo de decoración para el hogar.
4. Decorar por medio del bordado alguna prenda de uso personal.
5. Presentar una pequeña exposición a la Tropa de artículos fabricados durante los últimos 3 meses.
6. Presentar un muestrario que contenga por lo

menos 20 diferentes tipos de puntadas.

7. Demostrar que sabe trabajar un deshilado, punto de cruz, punto atrás, cadeneta, etc.

## BOTÁNICA



1. Explicar a su modo, y como resultado de su propia observación, la fertilización y desarrollo de una flor silvestre.
2. Identificar en el campo por lo menos 20 plantas diferentes, incluyendo al menos una de cada uno de los siguientes grupos:
  - a) Alimenticias,
  - b) Textiles,
  - c) Maderables,
  - d) Medicinales,
  - e) Perjudiciales, y
  - f) Ornamentales.
3. Conocer cuáles plantas nativas abundan poco en su localidad y qué se está o se debe estar haciendo para su conservación.
4. Identificar la relación que existe entre las plantas y el hábitat natural del lugar donde vive.
4. Conocer todas las partes de que se compone una flor y demostrarlo prácticamente en tres ejemplos. Conocer los principales tipos de reproducción vegetal.
5. Hacer una colección de ejemplares de 10 árboles distintos, secarlos y presentarlos.
6. debidamente montados para exhibirlos. Cada ejemplar deberá llevar una rama con hojas y flores frutos.

## CANTO



1. Realizar una investigación acerca de la música como parte importante del desarrollo de la humanidad a través de la historia.
2. Investigar acerca del canto y su historia, así como los diferentes tipos y clasificaciones de voces que existen, utilizando canciones representativas en cada caso, para su exposición.
3. Participar activamente en un grupo de canto en la iglesia, colegio u otra agrupación musical como vocalista en un periodo de tres meses.
4. Realizar una presentación artística a la tropa donde demuestre, sus dotes como cantante, escogiendo 5 canciones de su predilección y ejecutando 3 a elección del sinodal.

## CHEF



1. Preparar una cena para 4 personas con los diferentes platillos formales que la componen: entremés, entrada, plato fuerte y postre, escogiendo los ingredientes por sí mismo, yendo a comprarlos con el Sinodal al mercado.
2. Presentar al Sinodal un menú de recetas selectivas de 10 platos diferentes que puede preparar el Scout realizando uno escogido por el Sinodal.
3. Demostrar que reconoce y puede utilizar los diversos utensilios de cocina.

## CÍVICA



1. Conocer la constitución de la República y la organización del gobierno nacional y municipal.
2. Conocer los derechos y deberes de los niños, niñas y adolescentes.
3. Escoger dos gobiernos extranjeros y explicar en qué se diferencian del gobierno de Honduras.
4. Escribir 3 ideas de cómo embellecer y hacer saludable la comunidad en que vive.
5. Conocer las reglas sobre los honores a la bandera.
6. Saber cuáles son los principales derechos y deberes de un buen ciudadano. (El objetivo es enseñar al scout aquellos deberes que todo buen ciudadano debe realizar o puede ser llamado a que realice.)

## COCINA



1. Preparar los siguientes platos: Pollo frito o guisado, espaguetis con salsa, Guarnición de verduras, huevos revueltos, sopa de frijoles con carne, frutas cocidas o cualquier otro manjar que el Sinodal considere equivalente. Hacer una bebida refrescante con frutas de temporada. Poder hacer té, leche, chocolate o café.
2. Saber embodegar provisiones de manera higiénica.
3. Demostrar que puede limpiar el refrigerador de

4. su casa de manera satisfactoria.
5. Demostrar que ha cocinado para la familia, por lo menos durante un día completo. Preparar un menú adecuado y económico para una semana de siete días.
6. Demostrar en forma práctica que sabe clasificar adecuadamente los tipos de basura tanto en la casa como en campamento.

## COLECCIONISTA



Un objeto deja de ser de colección cuando se usa. La colección debe estar formada por objetos no usados y en perfectas condiciones, se exceptúan los objetos adquiridos antiguos que por su importancia son considerados de valor histórico y aquellos artículos contenidos en otras Especialidades tales como: timbres, monedas, rocas, hojas, etc.

1. Poseer una colección de objetos formada a lo largo de un año como mínimo.
2. Mantener en buenas condiciones su colección (ordenada y clasificada adecuadamente).
3. Explicar el porqué de la colección, así como sus características, clasificación, montaje y una breve historia de cada pieza.
4. Presentar y explicar la colección en público.
5. Elaborar un instructivo referente a la clasificación, manejo, cuidados, etc. de la colección.

## COSTURA-SASTRERÍA



1. Conocer el funcionamiento de una máquina de coser.
2. Demostrar que sabe cortar con patrón al menos una falda o blusa / camisa o pantalón.
3. Demostrar que sabe hacer ruedos a diferentes prendas de vestir.
4. Saber zurcir calcetines y ropa descosida.

## DECLAMACIÓN



1. Tener buena dicción, que consiste en pronunciar correctamente las palabras. Usarlas adecuadamente y darle la entonación correspondiente a lo que se quiere expresar.
2. Leer en voz alta una página proporcionada por el sinodal de manera clara y elocuente, con un porcentaje de error del 2%.
3. Saber controlar la respiración y llevar el aire hasta la zona baja del abdomen. Para comprobarlo se hará lo siguiente: sentándose con la espalda recta frente a una vela que estará a una distancia de 18 cm, se intenta hablar sin que la llama oscile, lo cual indicara que se está hablando sin soplar, es decir utilizando la respiración abdominal en lugar de la torácica.
4. Explicar en qué consiste lo siguiente: tiempo de pausa indicada por los signos de puntuación, acentuación de los silencios entre ideas, que



es ritmo literario, tono y timbre de voz.

5. Explicar en qué consiste el lenguaje no verbal en la declamación.
6. Establecer una conversación con una persona señalada por el sinodal acerca de un tema, utilizando un lenguaje sencillo seleccionado con anterioridad, a

satisfacción del evaluador.

7. Presentar ante la tropa, tres actos declamatorios: un monologo, un poema y la lectura de una historia a elección personal. Relatar a la manada un capítulo del libro de las Tierras Vírgenes de Rudyard Kipling, a satisfacción del dirigente de manada.

## DECORACIÓN DE INTERIORES



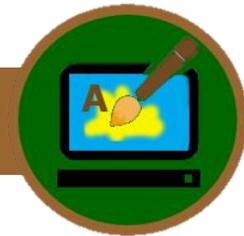
1. Saber cuál es la importancia de la decoración de interiores.
2. Conocer los diferentes estilos de muebles y accesorios.
3. Conocer los diferentes tipos plantas de ornamentación usadas en la decoración de interiores.
4. Conocer la relación entre el diseño, la arquitectura y la decoración de interiores.
5. Hacer un proyecto de distribución de muebles y accesorios para el hogar.
6. Hacerse cargo de la decoración de un espacio de su casa designado por el Sinodal, realizando previamente un dibujo de distribución a colores.

## DISEÑO DE PÁGINAS WEB



1. Conocer los conceptos básicos de Diseño Web.
2. Conocer el código base sobre HTML.
3. Conocer que es un Hosting y como adquirirlo.
4. Conocer que es un dominio y como adquirirlo
5. Crear un sitio web básico con los protocolos necesarios en HTML sobre su patrulla que debe incluir:
  - Encabezado
  - Fotografías
  - Texto justificado a la izquierda
6. Hacer una presentación del trabajo realizado.

## DISEÑO GRÁFICO



1. Investiga un poco sobre la historia del diseño gráfico.
2. Conocer cuáles son las herramientas digitales para el diseño gráfico.
3. Investiga cuales son las 4 áreas fundamentales en el campo del diseño gráfico.
4. Prepara y expone un trabajo de diseño gráfico creado por ti mismo.



## DJ´s



1. Investigar la historia de los Disc Jockeys y sus diferentes ámbitos de trabajo: radio, discoteca y hip hop.
2. Investigar la terminología empleada por los Dj´s realizando un glosario de palabras más frecuentes.
3. Describir el equipo básico utilizado y sus correspondientes elementos.
4. Poder realizar las conexiones apropiadas del equipo a emplear para una función de Dj.
5. Explicar las diferentes técnicas para mezclar y fusionar música empleada por los Dj´s.
6. Demostrar sus habilidades de Dj.

## EMPREDIDURISMO



1. Realizar una entrevista a una personalidad empresarial en la cual investigue sobre la manera de cómo iniciar una empresa, los retos a enfrentar y cómo aprovechar las oportunidades.
2. Comenzar una pequeña empresa con su Patrulla y reportar ganancias desde los seis meses de su fundación.
3. Establecer un método de mercadeo y publicidad para promocionar su empresa, con asesoramiento de su Sinodal.
4. Llevar los libros necesarios para una

buena administración de la empresa.

5. Presentar 3 productos elaborados artesanalmente para su venta al mercado Scout.

## ESCRITURA



1. Conocer a grandes rasgos la historia de la Literatura.
2. Identificar las principales características de los diferentes géneros literarios (novela, ensayo, cuento, historia, etc.).
3. Conocer a grandes rasgos la vida de 3 escritores y sus obras. Presentar la sinopsis de la obra de uno de ellos a elección del Sinodal, y explicar las diferencias entre los estilos de los tres escritores seleccionados.
4. Demostrar que conoce las reglas de redacción y que tiene buena ortografía.
5. Escribir un ensayo de por lo menos 10 cuartillas.
6. Colaborar con el periódico mural de la Tropa u otra publicación cercana con: 2 o más editoriales y un reportaje de actualidad.
7. Elaborar las reseñas de las actividades de la Patrulla para el álbum de Patrulla al menos durante 3 meses.

## ESCULTURA



1. Conocer la evolución de la escultura a través de la historia.
2. Conocer a los principales escultores que han existido y sus obras principales.



3. Exponer por medio de imágenes las principales obras escultóricas de la ciudad y conocer la biografía de sus autores.
4. Explicar por qué la escultura forma parte de las bellas artes.
5. Conocer los diferentes materiales y mezclas para la fabricación de esculturas.
6. Hacer la reproducción a escala de una escultura famosa.
7. Conocer y saber usar las herramientas necesarias para la fabricación de esculturas.
7. Asistir a una exposición escultórica y comentar con el sinodal acerca de las obras vistas.

## GUARDIAN DE LEYENDAS



1. Poseer la especialidad de actuación.
2. Conocer cuál es el papel del Guardián de Leyendas, el Guardián del Fuego y el Histrión en una Fogata Scout.
3. Numerar las normas de seguridad que se deben de seguir para la realización de una fogata exitosa, desde la elección del lugar adecuado hasta su apagado.
4. Dibujar tres maneras de distribución y colocación de personas en una fogata, así como la ubicación de los siguientes elementos: fuego, leña, agua/arena de seguridad, entrada/salida de actores, personas importantes, escenario, personal de servicio, lugar para preparación de personajes y otros elementos escénicos que puedan ser requeridos.
5. Mencionar el material y equipo que se necesita para el encendido y apagado del fuego.



6. Conocer y presentar por escrito las normas de etiqueta para fogatas de campamento.
7. Elaborar 3 programas de fogata e implementar uno de ellos con su Tropa o evento Nacional.
8. Llevar en una libreta de campo: tres (3) Historias Místicas para relatar, un Cancionero Scout (25 canciones), 10 dinámicas, 10 Hurras, 10 aplausos y 10 números artísticos; listos para ser presentados en una fogata.
9. Conocer por lo menos 3 maneras distintas de iniciar el encendido de una fogata y su correspondiente clausura.
10. Demostrar al menos 2 técnicas para el encendido mágico de fogatas de campamento.
11. Demostrar al menos 2 técnicas para provocar efectos especiales en las llamas de la fogata.
12. Demostrar la habilidad para improvisar un disfraz con elementos comunes y sencillos.
13. Haber caracterizado al menos cada uno de los personajes del programa en dos fogatas diferentes.

## LECTURA



1. Haber leído 12 libros en los doce meses anteriores de la prueba y proporcionar al Sinodal una lista de ellos con sus nombres y los de sus autores. Los libros se deberán escoger dentro de los siguientes grupos, además de Escultismo para Muchachos.
  - Tres de Historia, tres de viajes y tres sobre asuntos de su interés particular.

2. Demostrar que sabe tener cuidado de los libros.
3. Elaborar fichas bibliográficas de los libros que posee.
4. Demostrar que sabe consultar un tema en la biblioteca.

## MAGIA



El sinodal definirá los requisitos:

1. Explicar las distintas ramas en que se divide la Magia.
2. Animar una velada, noche de campamento o celebración de manera espontánea.
3. Preparar 5 trucos de magia y presentarlos a la Unidad y explicar al menos 1 de ellos.
4. Explicar qué tipo de utilería se usan para hacer trucos de magia.

## MANUALIDADES



1. Realizar una manualidad usando como base el material siguiente: Madera, tela, papel, vidrio, cerámica fría o cualquiera seleccionada por el sinodal.
2. Describir los diferentes tipos de herramientas y manualidades.
3. Presentar una exposición de 10 manualidades con técnicas diferentes desarrolladas en un lapso de 3 meses a la unidad.
4. Realizar un taller donde se enseñe a la unidad scout una de las técnicas seleccionadas por el sinodal.

## MODELOS EN MINIATURA



1. Poseer una colección con un mínimo de 10 modelos de cualquiera de las siguientes áreas: espacial, naval, comercial (barcos, automóviles, ciencia, ciencia ficción, construcción de viviendas o construcciones Scouts, etc.) manteniendo la colección en buenas condiciones.
2. Conocer la historia de cada uno de los modelos de la colección.
3. Construir por lo menos dos modelos originales, con los materiales a elección del Scout.
4. Tener las herramientas necesarias para el trabajo de modelado, conservándolas en buen estado.
5. Organizar una exhibición en la Tropa, presentando todos los modelos y explicando sus características.

## MÚSICA



1. Investigar sobre la evolución de la música desde sus inicios hasta nuestros días.
2. Tocar su instrumento musical elegido satisfactoriamente en una banda o conjunto musical, demostrar los cuidados del instrumento que domina, así como su origen y evolución.
3. Saber afinar su instrumento musical.
4. Leer a primera vista una página de música simple,



- interpretándola a satisfacción del Sinodal.
5. Conocer a grandes rasgos la vida y la obra de tres compositores famosos.
  6. Dirigir 5 canciones Scouts en campamento y hacer una libreta con la letra de cantos Scouts.

## ORATORIA



1. Conocer la importancia histórica de la Oratoria.
2. Demostrar habilidad para expresarte en público, proponer por lo menos dos mociones y objetar por lo menos otras dos en un debate conducido propiamente.
3. Hablar en el curso de un debate, en presencia de un Sinodal, por lo menos durante cinco minutos, acerca de un asunto o discusión, haber preparado convenientemente este asunto y haber sometido apuntes concisos y ordenados con relación a este discurso.
4. Conocer las reglas ordinarias de un debate y los deberes y poderes del presidente de debates. Miembro del Movimiento Scout Mundial y de la Oficina Scout Interamericana
5. Leer, en voz alta, correctamente un texto de 300 palabras entregada por el Sinodal sin conocimiento previo del contenido.

## PERIODISMO



1. Conocer a grandes rasgos la historia del periodismo en Honduras.
2. Conocer las reglas de redacción y demostrar que la puede usar.
3. Escribir un artículo sobre:
  - Un campamento efectuado por su Tropa
  - La vida de algún personaje Scout de fama mundial.
  - El Escultismo en el país.
4. Obtener la publicación de uno de los artículos anteriores.
5. Presentar una ilustración para encabezar uno de los artículos anteriores.
6. Haber trabajado por lo menos tres meses en algún periódico colegial o Scout, realizando una entrevista a algún personaje de relevancia en la comunidad o de la Asociación Scout sobre algún tema de interés.
7. Explicar la organización de un periódico.

## PINTURA



1. Conocer a grandes rasgos la historia de la pintura.
2. Conocer los colores primarios y saber obtener los colores secundarios.
3. Presentar un estudio de color en dos tipos diferentes de técnica (acuarela, yeso pastel seco o de aceite-, óleo, etc.).
4. Presentar con cualquiera de las técnicas, una pintura de imitación y trazo al natural.



5. Mostrar que domina dos técnicas.
6. Montar una exposición con los trabajos hechos, a satisfacción del Sinodal.
7. Organizar un taller de pintura para la Tropa.

## PIÑATERÍA



1. Realice una investigación cerca de la historia de la piñatería y demostrar que conoce donde queda los lugares más próximos a su casa para la compra de materiales para hacer una piñata.
2. Realizar un presupuesto para la elaboración de una piñata.
3. Describir los materiales y las herramientas para la elaboración de una piñata.
4. Explicar y hacer el proceso para realizar una piñata de 1mt de alto.
5. Hacer la cabeza de piñata de un animal escogido por él/ella mismo para la presentación en una fogata.

## REPOSTERÍA - PASTELERÍA



1. Saber seguir instrucciones de un recetario y conocer los utensilios que se usan para la repostería.



2. Conocer el funcionamiento de un horno doméstico.
3. Saber hacer un tipo de galletas, gelatinas, pasteles horneados y en frío, presentando un pastel para su degustación a la Patrulla satisfacción del Sinodal.
4. Saber hacer conservas.
5. Demostrar que sabe decorar pasteles para tres diferentes ocasiones.
6. Construir un horno de campamento y preparar al menos 2 postres del menú planificado por él mismo.
7. Conocer el equivalente de pesos y medidas usuales en la repostería.

## TRADICIONES INDÍGENAS



1. Hacer una composición de no menos de 500 palabras sobre la historia de la raza indígena más cerca de su comunidad, diciendo algo sobre su origen y costumbres, se deberá hacer un mapa donde se ubique las principales etnias indígenas que hay en el país.
2. Escoger una comunidad indígena y hacer un modelo de una vivienda típica indígena con materiales tradicionales (bahareque, zacate, lodo, etc.).
3. Tener una colección de artesanías indígenas que abarquen, al menos, 2 etnias del país y 3 extranjeras.
4. Estar familiarizado con los vocablos indígenas que aún se conservan.



**LISTADO DE ESPECIALIDADES  
SERVICIOS A LOS DEMÁS**



**Alfabetizació**



**Atención a  
párvulos**



**Bombero**



**Contingencias**



**Enfermería**



**Guía**



**Higienista**



**Interprete**



**Pedagogía**



**Primeros  
Auxilios**



**Radiotelegrafía**



**Salud  
Pública**



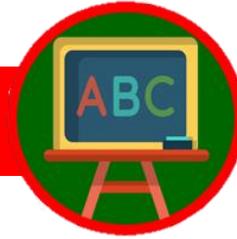
**Servicio a la  
comunidad**



**Seguridad  
Vial**



## ALFABETIZACIÓN



1. Conocer qué es una campaña de alfabetización.
2. Conocer los apoyos didácticos que existen para la alfabetización.
3. Colaborar en una campaña de alfabetización realizando las actividades que indique el Sinodal:
  - Preparación de materiales,
  - Sesiones de lectura,
  - Juegos o como monitor en algunas sesiones.

## ATENCIÓN DE PÁRVULOS



Los scouts deberán de poseer 14 años o más para poder optar a esta especialidad.

1. Aplicar técnicas de atención en salud e higiene de los niños y niñas en términos de aseo personal y limpieza;
2. Atender a los párvulos en baño, y muda de los más pequeños, registrar temperaturas y administrar remedios bajo control facultativo;
3. Realizar acciones de primeros auxilios en golpes caídas y accidentes menores;
4. Identificar características del desarrollo de niños y niñas en cada uno de los niveles de educación párvula;
5. Aplicar técnicas destinadas a atender a los niños y niñas en horas de descanso y recreación, desarrollando actividades

lúdicas, alternativas del uso de tiempo libre y generando actividades lúdico pedagógicas colectivas;

6. Aplicar técnicas y dinámicas grupales para el trabajo con padres de familia y sus hijos.

## BOMBERO



1. Saber el teléfono del Cuartel de Bomberos más cercano a su casa.
2. Conocer el peligro de los artículos que contiene materiales inflamables, tales como lámparas de petróleo o gasolina, cocinas de gas propano, gas natural líquido, franela, decoraciones de navidad, algodón, celuloide o plásticos, y el método resultante para abatir los fuegos resultantes.
3. Tener conocimientos sobre los métodos para prevenir fuego en la casa y en las fábricas.
4. Saber manejar mangueras e hidrantes, escaleras, salvavidas y la manera de cómo improvisarlos. Conocer los distintos tipos de extinguidores y su uso en las distintas ocasiones de fuego. Saber hacer un cordón para mantener alejada a la multitud.
5. Conocer las distintas maneras de transportar una persona inconsciente, incluyendo el Nudo Silla de Bombero. Saber dar respiración artificial por el método de RCP.
7. Saber controlar el pánico y rescatar animales.
7. Conocer el peligro de una instalación eléctrica defectuosa.

## CONTINGENCIAS



1. Tener la especialidad de Primeros Auxilios.
2. Explicar las funciones y las estructuras de COPECO.
3. Describir los deberes del Comité de Emergencias de su localidad.
4. Identificar los niveles de alerta según COPECO.
5. Explicar cuáles son los pasos a seguir en caso de: inundación, incendio y terremoto.
6. Anotar y portar siempre, los números telefónicos de: Dirección de Tránsito, Policía Preventiva, Bomberos y COPECO.
7. Impartir a un grupo de niños (as) una charla relacionada con lo anterior.

## ENFERMERÍA



1. Investigar la historia de la enfermería y sus beneficios a la humanidad.
2. Enumerar los procedimientos y cuidados que se deben tener para la recuperación de un paciente es estos casos: Fiebre, intoxicación, diarrea, insolación, deshidratación, y fracturas.
3. Definir la terminología básica usada en enfermería.
4. Poder realizar curaciones y limpieza básica que se

beben de hacer con los pacientes.

5. Cuidar y atender efectivamente a un paciente durante un periodo de convalecencia

de 3 semanas o en su defecto cuidar a un paciente con enfermedad permanente o y trastorno genético durante un periodo de terminado por el sinodal.

## GUÍA



1. Demostrar que tiene un conocimiento general de su distrito dentro de un radio de 5 Km. Si vive en el campo y de 10 Km. Si vive en la ciudad.
2. Conocer la población de 5 ciudades o pueblos cercanos y decir cómo llegar a ellos.
3. Si vive en la ciudad saber dar las direcciones para llegar a tres hoteles y cinco lugares donde pueda obtener provisiones. Si vive en el campo saber los animales que hay en cinco fincas cercanas.
4. Dirigir turistas a por lo menos cinco lugares importantes de la localidad.
5. Dar el número de teléfono y decir cómo llegar a la estación de la policía, el juzgado de paz, el doctor, el veterinario y el hospital más cercano a su casa.
6. Saber ir rápidamente a cualquier lugar por medio de la dirección en un radio de 5 Km (5 direcciones diferentes). Del lugar donde vive.



## HIGIENISTA



1. Conocer la importancia de conservar en buenas condiciones el corazón, los pulmones, la piel, los dientes, los pies, el estómago y los órganos de los sentidos (ojos, nariz y oídos) y los peligros principales contra los cuales hay que precaverse.
2. Saber las reglas generales con respecto a la buena alimentación, bebidas, respiración, sueño, aseo y ejercicio físico, y dar pruebas evidentes de que personalmente ha observado estas reglas por lo menos durante seis meses.
3. Conocer los peligros que trae consigo el abusar del tabaco y del alcohol, conocer el grave error de salud que trae consigo el consumo de drogas y estupefacientes. El peligro en hacer ejercicios demasiado violentos y el uso continuo de una sola forma de ejercicios.
4. Adiestrar a una Patrulla en los ejercicios de la fogata No. 17 del libro "Escultismo para Muchachos", explicando cada ejercicio

## INTERPRETE



1. Conocer los orígenes del idioma motivo de la Especialidad, presentando en un mapa los países donde se habla.
2. Sostener una conversación en el idioma motivo de la Especialidad de por lo menos 10 minutos y escribir una

carta de 300 palabras sobre un asunto dado por el Sinodal.

3. Leer y traducir a primera vista un pasaje de algún libro periódico.

**Nota:** esta Especialidad deberá volverse a pasar anualmente.

## PEDAGOGÍA



1. Investigar y explicar el significado de la Pedagogía.

2. Explicar los tipos de pedagogía que existen.

3. Investigar acerca de la clasificación de objetivos utilizados en la taxonomía de Bloom.

4. Realizar una investigación sobre un tema específico y preparar un plan de clases para una exposición de 45 minutos.

5. Preparar material didáctico sobre el tema investigado, tomando en cuenta tamaños, tipo de letra, márgenes, colores y

otros que el sinodal estime conveniente.

6. Realiza la exposición del tema investigado, tomando en cuenta las recomendaciones del sinodal. (Manejo de atención, control del volumen de voz, facilidad de expresión, abordaje de preguntas y dudas).

## PRIMEROS AUXILIOS



El Scout deberá tener por lo menos trece años de edad.

1. Demostrar cómo se improvisa una camilla y cómo se aplica una venda de rollo.
2. Demostrar 3 distintos métodos de transportar un herido.
3. Demostrar cómo tratar los distintos casos de envenenamiento.
4. Demostrar las causas y cómo tratar los siguientes males comunes en campamento:  
  
Estreñimiento, esguinces, dolores de cabeza, indigestión, escalofríos y gripe

**Nota:** esta Especialidad deberá volverse a pasar anualmente.

## RADIOTELEGRAFÍA



1. Transmitir y recibir a razón de 25 letras por minuto con un 95% de eficiencia.
2. Conocer las regulaciones gubernamentales con respecto a operadores y Estaciones de Radiotelegrafistas.
3. Dibujar un diagrama y explicar los principios elementales de trabajo de un aparato transmisor y receptor simple.
4. Construir un receptor inalámbrico sencillo con trabajo satisfactorio y



conocer las señales de auxilio.

5. Explicar cómo instalar una antena para recibir, cómo hacer la tierra correctamente y cómo protegerla de los rayos.

## SALUD PÚBLICA



1. Decir las causas y cómo se transmiten las siguientes enfermedades: Tuberculosis, fiebre tifoidea, difteria, malaria y parasitismo.
2. Decir qué precauciones se deben tomar para que no se difunda una enfermedad contagiosa durante la reclusión del paciente y después de dado de alta.
3. Explicar métodos por los cuales se puede disponer de la basura y cómo potabilizar el agua.
4. Decir las precauciones que deben tomarse en la distribución de la leche para preservarla de contagio y decir los requisitos locales y hasta qué punto se cumplen.
5. Explicar varios modos de cómo una persona puede inmunizarse contra enfermedades contagiosas.
- s.6. Escribir un estudio sobre el problema del parasitismo en las áreas rurales del país y los medios para combatirlo.

## SERVICIO A LA COMUNIDAD



1. Participar en tres proyectos de ayuda o mejoras a la comunidad en que vive.
2. Dirigir uno de los anteriores.
3. Sembrar y mantener un árbol por un periodo de 4 meses.
4. Planificar, ejecutar y evaluar un proyecto de ayuda a la comunidad.

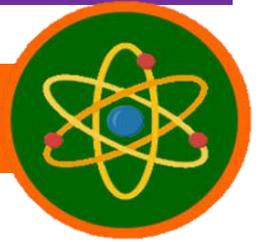
## SEGURIDAD VIAL



1. Conocer el reglamento de tránsito del país.
2. Conocer las señales de tránsito, sus clasificaciones y características, así como las señales usadas por los policías en los retenes.
3. Demostrar que conoce las reglas de seguridad en accidentes o vehículos accidentados en calles o carreteras.
4. Conocer las reglas de seguridad para caminar a lo largo de las carreteras.



**LISTADO DE ESPECIALIDADES  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**



**Arqueología**



**Astronomía**



**Arquitectura**



**Biblioteca**



**Biología**



**Carpintería**



**Construcción**



**Contabilidad**



**Electricidad**



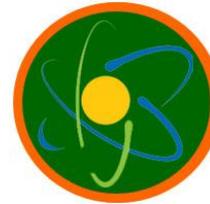
**Electrónica**



**Encuadernación**



**Filatelía**



**Física**



**Fontanería**



**Fotografía**



**Geografía**



**Geología**



**Habilidoso**



**Herrería**



**Historia  
Nacional**



**Historia  
Mundial**



**Hojalatería**



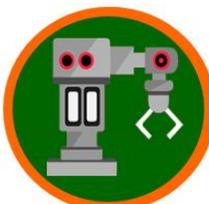
**Matemáticas**



**Mecánica  
Automotriz**



**Mecánica  
industrial**



**Mecatrónica**



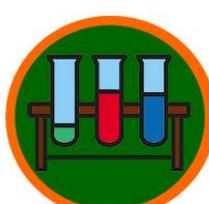
**Oficinista**



**Ofimática**



**Paleontología**



**Química**



**Talabartería**



**Tipografía**



## ARQUEOLOGÍA



1. Identificar la importancia de la arqueología para comprender el mundo de hoy.
2. Conocer cuáles son las principales zonas arqueológicas del país, así como su clasificación.
3. Conocer las medidas de seguridad en el momento de visitar lugares arqueológicos.
4. Elaborar una exposición de una zona arqueológica y presentar un informe (audiovisual, fotográfico, reporte escrito, etc.) contemplando:  
Localización, estado actual, aspectos más interesantes, vestigios indígenas de la zona, importancia histórica, social, económica y turística.
5. Presentar el informe anterior a la Tropa en forma de conferencia.
6. Conocer, por medio de la investigación, 2 zonas arqueológicas de otros países y sus culturas.

## ARQUITECTURA



1. Presentar un plano satisfactorio a mano de una casa o un edificio.  
manteniendo las proporciones.
2. Dibujar a mano las cinco órdenes de arquitectura
3. Saber leer un plano arquitectónico.



4. Poder utilizar el escalímetro, escuadras de 60 y 45 grados, lápices, estilógrafos o plumillas (chinografos) de diferente

punto y explicar cuáles son los cuidados que se deben de tener para su mantenimiento.

## ASTRONOMÍA



1. Realizar una investigación a grandes rasgos sobre las culturas antiguas que hayan tenido relación con la observación del cielo y mencionar cuáles fueron las aportaciones de cada una de ellas.
2. Conocer la historia del telescopio, en qué año fue desarrollado y quiénes fueron sus inventores.
3. Explicar cuál es la unidad astronómica para medir las distancias entre las estrellas, qué es lo que representa, e investigar qué tiempo se tardaría un ser humano en salir del sistema solar en una nave espacial.
4. Reconocer 15 constelaciones y 6 estrellas de primera magnitud en su localidad.
5. Poder encontrar el Norte por medio de las estrellas, sin incluir la Polar, y saber determinar la hora por medio del Sol y las estrellas.
6. Explicar las causas de las mareas, los eclipses, estaciones del año y el movimiento aparente de la Tierra.
7. Tener un conocimiento general del Sistema Solar, incluyendo el Sol, Luna, Planetas, Meteoros, Cometas, Nebulosas, etc.



## BIBLIOTECA



1. Busca información sobre las distintas bibliotecas existentes en tu zona; averigua sus direcciones, teléfonos y horarios de atención.
2. Infórmate sobre la conducta que debe mantenerse en una Biblioteca.
3. Averigua cómo se catalogan los libros.
4. Clasifica, enumera y realiza una ficha de los libros existentes en tu biblioteca
5. Ordénalos separándolos por los diferentes géneros literarios y/o temas.
6. Demuestra las medidas y cuidados para mantener tus libros en buenas condiciones.
7. Expone ante tu patrulla o grupo de la manera que creas más conveniente, lo investigado anteriormente.
8. Forma una Biblioteca, o amplía la existente en tu patrulla, Unidad, escuela, etc. manteniéndola en perfectas condiciones y llevando un control de los libros, que entran y salen si no hay un sistema elabóralo.

## BIOLOGÍA



1. Investigar la historia de la biología, conocer qué estudia la biología y cuáles son sus ramas.
2. Explicar, utilizando ejemplos, las características de los seres vivos.
3. Conocer las principales teorías del origen y la evolución de la vida.



4. Hacer un cuadro descriptivo de la clasificación de los seres vivos, identificando sus principales características.
5. Conocer y saber usar los principales materiales y el equipo de un laboratorio de biología.
6. Demostrar que conoce los principios, el funcionamiento y los cuidados del microscopio óptico. Llevar una bitácora de sus observaciones.
7. Hacer un reporte de los principales organismos vivos de la localidad y su relación con el medio.
8. Preservar, al menos, 5 especímenes con tres diferentes técnicas.

## CARPINTERÍA



1. Investiga sobre las herramientas y materiales que se usan para carpintería, como también el uso, cuidado de cada uno de ellas y cuáles son las medidas de Seguridad.
2. Expone ante tu patrulla o grupo de la manera que creas más conveniente, lo investigado anteriormente.
3. Haz un muestrario de diferentes tipos de madera y explica sus diferentes aplicaciones.
4. Explica la manera correcta de encolar, clavar y atornillar madera.
5. Cepilla el borde, extremidad y superficie ancha de una tabla.
6. Diseña y realiza un mueble útil para tu patrulla, grupo scout, hogar, escuela, etc.

## CONSTRUCCIÓN



1. Conocer los materiales más comunes en la construcción y explicar su uso.
2. Distinguir la diferencia entre cemento y concreto, Describir agrandes rasgos la historia del cemento y el concreto.
3. Conocer las medidas de seguridad cuando se está trabajando.
4. Preparar concreto y mortero, indicando su uso.
5. Saber utilizar las siguientes herramientas: cuchara, plomada, llana o plana, martillo, cinta métrica, nivel de caja o burbuja, cincel, pita, alicate, sierra para cortar hierro, serrucho, escuadra, pisón y almágana.
6. Colocar por lo menos cuatro hiladas de ladrillo de barro o bloque de concreto en un muro recto, con esquina, previa cimentación.
7. Saber preparar mezcla y poder sacar niveles horizontales y verticales.
8. Dar pruebas de haber ayudado a un albañil en su trabajo durante cinco días por lo menos.
9. Poder leer un plano arquitectónico, eléctrico, de agua potable y aguas negras sencillo, de una casa de un nivel entregado por el Sinodal.



## CONTABILIDAD



1. Investigar la historia de la contabilidad y quien es el padre.
2. Identificar las cuentas de balance.
3. Identificar las cuentas de resultados.
4. Saber cuándo es un débito, un crédito y sus saldos.
5. Poder elaborar un libro de ingresos y egresos de su patrulla.
6. Saber la teoría de la partida doble.

## ELECTRICIDAD



1. Tener conocimientos elementales de los términos y unidades usados en trabajos eléctricos.
2. Historia de la electricidad la ley de Ohm y su medida principales
3. Saber conectar alambres eléctricos, repara interruptores defectuosos, sockets, y alambres de fusible.
4. Conocer las construcciones de las baterías, timbres eléctricos, teléfonos, motores y dínamos simples. Elaborar un circuito bien sea serie o paralelo.
5. Explicar la diferencia entre corriente alterna y directa.
6. Decir qué precauciones se deben tomar antes de trabajar con conexiones y

- material eléctrico que estén conectados a circuitos vivos.
7. Medidas de seguridad y medidas de higiene al hacer trabajos eléctricos.
  8. Demostrar cómo rescatar a una persona en contacto con un alambre eléctrico con corriente y tener conocimientos de cómo se resucita a una persona insensible en esta clase de shock.

## ELECTRÓNICA



1. Investigar los antecedentes históricos de la electrónica identificando quienes fueron los precursores; elaborar un artículo sobre la biografía de uno de ellos.
2. Investigar cómo se desarrolló la válvula incandescente (foco), cómo fue descubierta y qué materiales utilizó su inventor.
3. Investigar qué es un elemento tipo "N" y "P", de qué materiales están elaborados y en qué se ocupan estos elementos para dispositivos electrónicos, mencionar 3 de ellos.
4. Conocer los diferentes tipos de diodos y cómo funcionan, mencionar 5 de ellos.
5. Conocer el funcionamiento del transistor y mencionar dos diferentes usos; presentar un diagrama donde se demuestre esta aplicación.
6. Demostrar que conoce el uso correcto de los aparatos de medición más comunes en un laboratorio de electrónica (osciloscopio, multímetro, etc.)
7. Conocer a grandes rasgos el funcionamiento de los aparatos electrónicos que



se utilizan en el hogar (T.V. de plasma, Horno microondas, equipo de sonido, MP4, MP5, etc.).

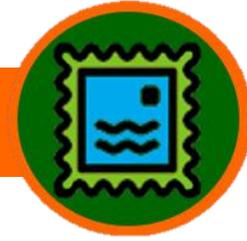
8. Conocer las principales áreas de aplicación de la electrónica, explicando una de ellas

## ENCUADERNACIÓN



1. Conocer las diferentes partes de un libro, así como las herramientas y materiales que se usan en la encuadernación.
2. Llevar a cabo las siguientes reparaciones en la encuadernación de un libro: páginas cortadas o desgarradas, esquinas desgarradas y páginas sueltas en 3 libros en mal estado.
3. Tener conocimientos sobre la conservación de los libros contra las polillas, moho y otros insectos.
4. Preparar las partes y secciones para ser pegadas y coserlas a las cintas.
5. Doblar y pegar.
6. Cortar las pastas y forrarlas con cuero o tela y colocar el libro dentro de la pasta.

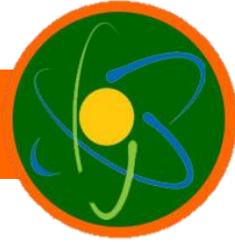
## FILATELIA



1. Ser dueño y exhibir una de las siguientes colecciones personalmente reunidas:
  - 300 sellos portales en buenas condiciones, incluyendo por lo menos 20 países distintos.
  - 170 sellos postales o más en buenas condiciones de un solo país o grupo de países en los cuales él se ha especializado.
  - 200 sellos postales o más en buenas condiciones, de los distintos tipos de materiales filatélicos (sellos nuevos y usados, cancelaciones de primer día de uso, cancelaciones especiales, etc.).
2. Exhibir un sello de por lo menos dos de los siguientes grupos: sobrecargados, perforado, imperforado, estereotipo, prensa rotativa, conmemorativo, sobre, semipostal, ocupación, pre cancelado y provisional.
3. Exhibir y explicar los sellos de por lo menos tres de las siguientes clasificaciones: postal, correo aéreo, propiedad de guerra, rentas públicas, pagarés, inscripción y paquetes.
4. Demostrar su habilidad para catalogar correctamente cinco sellos que le serán entregados por el Sinodal.
5. Conocer la historia del Servicio Postal Hondureño.
6. Explicar los siguientes términos usados por los filatélicos:
  - Papel acarilado, airtelado y de seda.
  - Marca de agua.
  - Grabado, tipograbado y litograbado.



## FÍSICA



1. Conocer qué estudia la física y cuáles son sus ramas, explicando al menos 3 de ellas.
2. Explicar ante un público en qué consiste el Método científico, aplicándolo a un experimento.
3. Realizar dos experimentos para comprobar las leyes involucradas en cualquiera de las ramas de la física y presentar un informe de las mismas.
4. Explicar en algún fenómeno de la naturaleza los principios o leyes físicas involucradas.
5. Explicar la naturaleza del sonido y el comportamiento de la luz como onda y como partícula.
6. Explicar en qué consiste el electromagnetismo.
7. Resolver los problemas que de acuerdo al nivel de conocimientos le plantee el Sinodal.

## FONTANERÍA



1. Investigar civilizaciones antiguas que tenían sistema de drenaje y de agua potable.
2. Cuáles son las herramientas más utilizadas en la fontanería y cuál es su función.
3. Poder realizar una junta en tubería de plomo de un sistema de agua potable

- utilizando los accesorios adecuados.
- Realizar una conexión de tubería de agua potable con junta rápida con tubos de PVC y sus respectivos accesorios.
  - Reparar un grifo de hierro fundido que gotea cambiando sus empaques y sustituirlo si es necesario.
  - Realizar una conexión de tubería de agua potable con junta rápida con tubos de PVC y sus respectivos accesorios.
  - Reparar un grifo de hierro fundido que gotea cambiando sus empaques y sustituirlo si es necesario.
  - Realizar una conexión de tubería de agua potable con junta rápida con tubos de PVC y sus respectivos accesorios.
  - Poder describir los diferentes accesorios de tubería y diámetros de ésta, sus usos y la colocación de las mismas en longitudes de profundidad en el terreno.

## FOTOGRAFÍA



- Conocer los fundamentos de la fotografía. cámara y conservarla en buen estado.
- Hacer una investigación sobre la historia de la fotografía usando para ello videos e imágenes de referencia.
- Conocer los modelos más comunes de cámaras modernas y su funcionamiento, así como los tipos de películas, tarjetas de memoria y sus características.
- Tomar, revelar o imprimir un mínimo de 12 fotografías diferentes: 3 de interiores, 3 de retratos, 3 de paisajes y 3 instantáneas.
- Conocer los fundamentos de la fotografía.
- Tener conocimientos sobre la teoría y el uso de las lentes: construcción de las cámaras, y la acción de reveladores y fijadores. Construir una cámara con lente y otra sin lente para su exposición a la Tropa.



7. Llevar el archivo fotográfico de la Patrulla en el libro de Oro, durante tres meses.
8. Explicar qué errores comunes de exposición,

revelado e impresión tienen los ejemplos a él presentados por el Sinodal.

## GEOGRAFÍA



1. Conocer qué estudia la geografía.
2. Elaborar una reseña histórica de la geografía.
3. Conocer las ramas en que se divide la Geografía y los aspectos que estudia cada una de ellas.
4. Interpretar adecuadamente un mapa geográfico.

5. Conocer a grandes rasgos, la geografía de honduras.
6. Realizar una visita al Instituto Geográfico Nacional y presentar un reporte sobre la misma.
7. Elegir una rama de la Geografía y realizar un trabajo de este aspecto sobre la región donde vive.

## GEOLOGÍA



1. Conocer la historia del estudio de la geología.
2. Explicar las diferentes ramas de la Geología, explicando cada una de

ellas a satisfacción del Sinodal.

3. Explicar las principales eras geológicas. Poner un ejemplo relativo a cada



- una de ellas en el suelo del país.
4. Explicar sobre el terreno la acción de las fuerzas naturales: agua, escarcha, viento, etc. En la formación del relieve.
  5. Hacer una maqueta donde se muestren la conformación de los continentes actuales a través de las eras geológicas.
  6. Identificar y coleccionar, indicando su posibilidad práctica, 10 rocas o minerales y 10 fósiles o 20 rocas y minerales.
  7. Reconocer la naturaleza y características de un terreno dado (arcilloso, arenoso, limoso, calcáreo) sus relaciones con la vegetación, la hidrografía y los cultivos.

## HABILIDOSO



Poder ejecutar diez de las siguientes cosas, de las cuales, tres por lo menos deben ser demostradas (a elección del Sinodal):

1. Colocar cuadros o cortinas.
2. Pintar una puerta o mueble ya sea con brocha o con espray.
3. Pintar una pared o techo.
4. Instalar bombillos eléctricos, pantallas o fusibles.
5. Reparar muebles, tapicería o loza.
6. Afilar cuchillos.
7. Poner vidrios a una ventana.
8. Cambiar una llanta a un vehículo.
9. Colocar un papel tapiz.



10. Saber los pasos a dar en caso de que se rompa una tubería de agua.

11. Blanquear una pared.

12. Colocar calzas o cuñas

## HERRERÍA



1. Investigar sobre la historia de la herrería.
2. Investigar las herramientas utilizadas en la herrería.
3. Investigar los tipos de metales más usados en la herrería y cuál es su punto de fundición.
4. Forjar un hierro en forma sencilla como por ejemplo

un gancho en forma de S, una armella, una grapa y soldar dos piezas de hierro.

5. Construir un remache soldado de hierro de una dimensión dada de hierro redondo de 1/2 pulgada.
6. Saber usar el martillo y templar un cincel.

## HISTORIA NACIONAL



1. Elabora con tu sinodal 20 sucesos más importantes de la historia de tu país e investiga sobre ellos.
2. Investiga cuantos periodos históricos ha tenido tu país y escribe un poco de cada uno de ellos.

3. Dominar, a satisfacción del Sinodal, un período importante en la Historia de Honduras.

4. Hacer una investigación sobre la historia de tu ciudad, antecedentes y datos relevantes de los últimos 20 años.



5. Investigar la historia Scout de la región (Departamento) a la que perteneces.
6. Investigar en cuantas regiones (Departamentos) está activo el movimiento Scout.
7. Elabora una presentación de todo lo solicitado a tu grupo o rama Scout.

## HISTORIA UNIVERSAL



1. Investigar e identificar porque, a partir de que suceso se toma en cuenta el orden cronológico de la historia de la humanidad.
2. Tener una noción general de la Historia, realizando un reporte de cada uno de los períodos más representativos de la humanidad.
3. Elabora con tu sinodal 20 sucesos más importantes de la historia de la humanidad e investiga sobre ellos.
4. Explicar la diferencia entre Historia y una sucesión cronológica.
5. Exponer ante el grupo o rama, apoyándose en ayudas audiovisuales, un hecho histórico a elección del Sinodal.

## HOJALATERÍA



1. Hacer algún objeto decorativo de hojalata.
2. Describir las herramientas más comunes que se emplean



- en hojalatería y los usos a que se le destina.
3. Explicar la composición de algunas soldaduras adherentes y metales para soldar.
  4. Mostrar la forma correcta de efectuar los siguientes trabajos: cortes con tijeras, doblados, dobladillos, bordes acordonados, limados, moldeados y repujados.
  5. Demostrar las diferentes formas para decorar piezas de metal.
  6. Efectuar tres trabajos indicados por el Sinodal con cualquiera de los siguientes materiales: cobre, latón, aluminio u hojalata.
  7. Hacer y soldar una caja de lata de 10 cm. Con su tapa correspondiente

## MATEMÁTICAS



1. Hacer una investigación sobre la importancia de las matemáticas en la evolución y desarrollo de la humanidad.
2. Formar un grupo de estudio para ayudar a otros Scouts, durante un mínimo de dos meses.
3. Presentar un cuadro de rendimiento del grupo de estudio desde el comienzo, a la mitad y al final de tiempo designado.
4. investiga 8 trabajos en los cuales las prácticas de las matemáticas son fundamentales y explica el porqué.
5. Conocer las principales áreas de las matemáticas, explicando el objetivo de cada una.
6. Resolver los problemas que de acuerdo al nivel de conocimientos le plantee el Sinodal.



7. Poseer buenas calificaciones en la materia, en base a las notas escolares.

## Mecánica



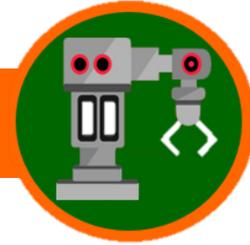
1. Investiga sobre la historia de la mecánica.
2. Investiga cuantas ramas se deriva la mecánica.
3. Describir el funcionamiento de un equipo de aire acondicionado, un equipo de soldadura autógena y eléctrica de 250 V y una planta eléctrica de 1400 HP.
4. Nombrar por lo menos 10 de las principales herramientas usadas por los mecánicos.
5. Construir un modelo de máquina utilizando los principios de las palancas y poleas.
6. Entender un plano de corte y sección de un dibujo mecánico.

## MECÁNICA AUTOMOTRIZ



1. Investigar los orígenes de la Mecánica Automotriz.
2. Explique el funcionamiento de un motor de combustión interna.
3. Hacer una lista de las herramientas más utilizadas en la reparación de un motor de combustión interna.
4. Cuáles son las medidas de seguridad e higiene en la mecánica automotriz.
5. Elabora con tu sinodal un proyecto o tarea donde puedas poner en práctica tu conocimiento.

## MECATRÓNICA



1. Investigar sobre el origen de la mecatrónica.
2. Investigar cuáles son las ingenieras que se combinan para realizar la mecatrónica.
3. Herramientas y materiales que se utilizan en la mecatrónica.
4. Investigue las medidas de seguridad.
5. Investigar los avances más recientes en la mecatrónica y como esta ayuda en su comunidad.
6. Elabora un proyecto de Mecatrónica básico.
7. Elabora una exposición a su patrulla o grupo scout sobre la investigación anterior de la mecatrónica.

## OFICINISTA



1. Pasar una prueba de escritura a mano con letra de molde y de mecanografía: 15 palabras por minuto todo ello con buena ortografía.
2. Escribir de memoria una carta sobre un asunto determinado que se le ha dado con cinco minutos de anticipación.
3. Tener conocimientos elementales de contaduría de libros y poder contestar preguntas sobre interés, porcentaje y conteo.
4. Poder utilizar los siguientes equipos de oficina: Fax, Scanner, Impresora, cámara digital, contómetro (sumadora).



5. Poder ensamblar una computadora de escritorio con sus diferentes partes y accesorios.
6. Poder redactar cartas, memorándums, solicitudes diversas, recibos y pagarés.

## OFIMÁTICA



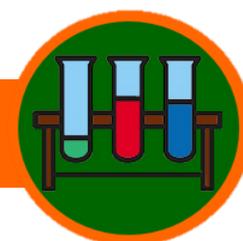
1. Conocer el término "Ofimática".
2. Conocer la historia de las computadoras.
3. Explicar el desarrollo y las características de las generaciones de procesadores hasta la actualidad.
4. Saber cuál es la diferencia entre hardware y software.
5. Cuántos y cuáles son los sistemas operativos para las computadoras y los celulares.
6. Demostrar el dominio de un procesador de textos, hoja de cálculo, procesador de imágenes y programa de presentación sencillo.
7. Aplicar los conocimientos informáticos en beneficio de la Patrulla y de la Tropa haciéndose cargo durante tres meses de los archivos proporcionados por el Sinodal.

## PALEONTOLOGÍA



1. Investigar que es paleontología y cuál es su diferencia con la Arqueología.
2. Investigar cuales fueron y son los grandes científicos de la Paleontología.
3. Investigar cuales son los métodos con los cuales se investiga en la Paleontología.
4. Investigar con que métodos se determina las edades de los hallazgos paleontológicos.
5. Investigar cuales son los hallazgos paleontológicos más importantes de tu región, donde se exhiben y/o están ubicados.
6. Investigar que otras ciencias ayudan a la paleontología.
7. Elabora una presentación para tu rama o grupo Scout sobre lo investigado.

## QUÍMICA



1. Conocer qué estudia la Química y su importancia en el desarrollo de la humanidad.
2. Conocer los distintos útiles de uso corriente en los laboratorios químicos.
3. Conocer las diferentes partes de la llama de un mechero.
4. Explicar las características de los diferentes estados de la materia mediante



ejemplos prácticos usando el agua.

5. Poder determinar si tres líquidos dados, los cuales le serán entregados por el

Sinodal, son ácidos o bases.

6. Preparar y obtener uno de los siguientes gases: oxígeno, hidrógeno, cloro o amoníaco.

## TALABARTERÍA

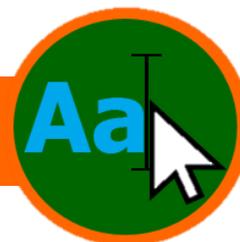


1. Hacer una investigación sobre el uso de las pieles en la historia de la humanidad.
2. Conocer los diferentes tipos de pieles y los procedimientos más comunes para curtirlas y conservarlas.
3. Saber utilizar el tipo de cuero adecuado al trabajo a realizar.
4. Conocer las diferentes partes del cuero.
5. En trabajos decorativos conocer las diferentes clases de pieles que se usan, la herramienta

necesaria y cómo debe usarse.

6. Conocer y saber cómo se usan y mezclan varios tintes.
7. Hacer un artículo por sí mismo tal como una bolsa de mano, cartera o portamonedas, en los cuales pondrá un dibujo entintado.
8. Presentar un mínimo de 3 trabajos en cuero o piel fabricados por el/la Scout.
9. Elaborar un trabajo en cuero para el local de Patrulla.

## TIPOGRAFÍA



1. Investigar la historia de la impresión.
2. Describe el proceso de impresión, desde la elaboración de los moldes hasta la impresión.
3. Formar e imprimir un anuncio a una página con tipo.
4. Conocer el sistema de puntos para los tipos y los nombres de seis clases de tipos comunes en tipografía.
5. Conocer los signos de corrección de los impresores y los nombres de algunos papeles que se usan en la imprenta con sus tamaños y medidas.
6. Poder dar una idea sobre el funcionamiento de un linotipo.

## REQUISITOS MÁXIMA DISTINCIÓN DAMA O CABALLERO SCOUT LEMPIRA

1. La solicitud de reconocimiento de "Máxima Distinción" deberá realizarse antes de los seis meses previos, a cumplir la edad estipulada en los requisitos de máxima distinción.
2. Haber realizado su promesa Scout (requisito también para comenzar a obtener especialidades).
3. Deberá contar también con las siguientes especialidades:
  - A. **Especialidades generales:** una especialidad de cada una de las 6 áreas de formación, diferentes a las especialidades requeridas adelante.

- B. **Especialidades para Cordón Scout:** Tres especialidades de la siguiente lista:



APICULTURA	CARPINTERIA	MECANICA	PALEONTOLOGIA
BIOLOGIA	DISEÑO GRAFICO	COSTURA/SATRERIA	CONTABILIDAD
CHEF	NATURISTA	NATURALISTA	ARQUEOLOGIA
AVICULTURA	ELECTRICIDAD	ELECTRONICA	EMPRENDEDURISMO
DISEÑO PAGINA WEB	ALFABETIZACION	FONTANERIA	MATEMATICAS
ALTA COSTURA	HORTICULTURA	ENFERMERIA	SERVICIOS RELIGIOSOS
ARQUITECTURA	ENCUADERNACION	QUIMICA	CONOCIMIENTO DE TEXTOS SAGRADOS
MANTENIMIENTO DE EMBARCACIONES	CULTIVOS HIDROPONICOS	PEDAGOGIA	RECICLAJE



#### 4. Especialidades para Correa de los Manigua:

- Acampador
- Pionerismo
- Exploración
- Al menos una especialidad de cada uno de los grupos del área de Vida en la Naturaleza (una de cada uno de los grupos que siguen)



##### Grupo 1

RASTREO	ACECHO	OBSERVACION	CABUYERIA	EXCURSIONISMO
PESCA	CARTOGRAFIA	TOPOGRAFIA	TRADICIONES MARINERAS	

##### Grupo 2

FORESTAL	METEOROLOGIA	ASTRONOMIA	CONSERVACION	AGRICULTURA
AGRIMENSURA	CULTIVOS HIDROPONICOS	GANADERIA	SEGURIDAD MARITIMA	

##### Grupo 3

BOTANICA	MINERALOGIA	GEOLOGIA	ENTOMOLOGIA	ZOOLOGIA
OFIDIOLOGIA	ORNITOLOGIA			

#### 5. Especialidades para Scout Lempira:

- Guía
- Primeros Auxilios
- Al menos una especialidad de la siguiente lista:

INTERPRETE	GUARDACOSTAS	CIVICA	BOMBERO	SEÑALIZACION
DEFENSA PERSONAL	CICLISTA	ORATORIA	SALUD PUBLICA	OFIMATICA
SALVAVIDAS	PILOTO			

6. Haber recibido la insignia de la etapa de Travesía.

7. Haber obtenido alguna insignia del programa mundial de servicio "CONSTRUIR UN MUNDO MEJOR" (Scout del Mundo, Mensajeros de Paz, o Programa Mundial del Medio Ambiente).

8. Se deberá de adjuntar copia de lo siguiente:

- Partida de nacimiento del beneficiario o beneficiaria.
- Solicitud de entrega de máxima distinción por parte del consejo de grupo.
- Presentar las siguientes constancias:
  - Constancia de buena conducta extendida por la institución educativa a la que pertenece.
  - Constancia de la congregación religiosa en la cual se reúne.
  - Copia de las calificaciones con un índice mínimo del 85% al momento de solicitar la máxima distinción.
  - Constancia de actividades extracurriculares (si las hubiera).
  - Adjuntar hoja de vida personal y en el movimiento scout.
  - La solicitud deberá ser acompañada de la documentación que avale el desarrollo de la progresión personal del beneficiario (cumplimiento de Objetivos educativos).
  - Informes de especialidades o destrezas obtenidas.
  - Fotocopia del carnet scout vigente.

9. Requisitos internos al grupo

Al momento de optar a la Máxima Distinción Caballero/Dama Scout Lempira deberá presentar dos (2) copias de la siguiente documentación a la Corte de Honor de la unidad de Tropa:

- Historial de vida scout con datos generales e información scout como:
  - Fecha de promesa.



- Fecha de obtención de las distintas etapas de progresión.
- Cargos que ha desempeñado en su patrulla y tropa.
- Solicitud de entrega de Máxima Distinción Caballero/Dama Scout Lempira a la Corte de Honor de su Tropa, firmada por el scout solicitante, adjuntando constancia del Consejo de Patrulla que indique que el aspirante es un Scout que vive su Promesa y Ley Scout.

## REFERENCIAS

- Especialidades de la Rama Scouts Manual Oficina Interamericana.
- Especialidades para Scouts, Scouts del Perú 2008.
- Especialidades Scouts de El Salvador 2018.
- Distintas referencias utilizadas por el Equipo de trabajo de Rama Intermedia.
- Política Nacional de Programa de Jóvenes, Asociación scout de Honduras, Marzo 2019
- Reglamentos Disciplinas deportivas Villa Olímpica, Tegucigalpa, Honduras C.A.
- Convención sobre los Derechos de las personas con Discapacidad.  
<http://www.un.org/esa/socdev/enableddocuments/tccconvs.pdf>

## AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento especial a los hermanos scouts que con su apoyo invaluable y su entrega desinteresada pusieron su grano de arena para finalizar este tan esperado proyecto, gracias a:

- Adrián Chavarría
- Arnulfo Pineda
- Erick Pineda
- Francisco Ramos
- Marco Tulio Martínez
- Mario Berrios
- Mario Morales
- Manuel García Ordoñez
- Marlon Rodríguez



## ANEXOS

	<b>ASOCIACION SCOUTS DE HONDURAS OFICINA SCOUT NACIONAL Formulario para solicitar Reconocimiento de Máxima Distinción</b>	<b>ASH-CNPJ-002-2015</b>
		<b>FICHA</b>
		<b>VERSION I</b>

**ESPECIALIDADES CABALLERO O DAMA SCOUT LEMPIRA**

**ESPECIALIDADES GENERALES**

Área de Especialización	Especialidad	Fecha
<b>Vida en la Naturaleza</b>		
<b>Deportes</b>		
<b>Compromiso Espiritual</b>		
<b>Arte, Expresión y Cultura</b>		
<b>Servicio a Los Demás</b>		
<b>Ciencia y Tecnología</b>		
<b>ESPECIALIDADES CORDON SCOUT</b>		
<b>ESPECIALIDADES CORREA DE LOS BOSQUES</b>	Acamp_____	
	Pionero_____	
	Explorador_____	
<b>ESPECIALIDADES SCOUT LEMPIRA</b>	Guía_____	
	Primeros Auxilios_____	

**Nota:**

En el área de especialidades generales se solicita solamente una especialidad por área, el otro espacio se deja para que, si él o la aspirante sacó más de una especialidad por área la coloque en este espacio.





**ASOCIACIÓN SCOUT DE HONDURAS**  
**GRUPO SCOUT N° \_\_\_\_\_**  
" \_\_\_\_\_ "  
**DISTRITO SCOUT N° \_\_\_**



**REPORTE DE CUMPLIMIENTO ESPECIALIDAD**

**Nombre:** \_\_\_\_\_ **Patrulla:** \_\_\_\_\_  
**Especialidad:** \_\_\_\_\_ **Área de Formación:** \_\_\_\_\_  
**Fecha:** \_\_\_\_\_ **Sinodal:** \_\_\_\_\_

Requisito	Actividad Realizada	Fecha de realización

**Observaciones:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
**Sinodal**

\_\_\_\_\_  
**Responsable unidad**



Asociación Scout De Honduras  
Grupo Scout \_\_\_\_\_

“ \_\_\_\_\_ ”



## Certificado de Especialidad

El Grupo Scout “ \_\_\_\_\_ ” otorga el presente  
reconocimiento al Scout: \_\_\_\_\_

El presente reconoce el esfuerzo en el desarrollo y alcance de  
las destrezas necesarias para portar la especialidad de:  
\_\_\_\_\_

Dado en \_\_\_\_\_ a los \_\_\_\_\_ días del mes  
de \_\_\_\_\_ del 20 \_\_\_\_\_

Responsable Unidad

Responsable de Grupo



**SCOUTS**  
Honduras

