



Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster



ÍNDICE

Organización e impartición del curso	2
Actividad de encuentro	10
Apertura y presentaciones	12
Metas y métodos de Scouting.....	14
El papel del Scoutmaster	17
El método de patrulla.....	20
La junta de tropa	26
Avance	31
El equipo de apoyo	35
Planificación anual.....	40
Conclusión	44
Clausura	45
Anexos	46
Anexo A: Equipo y materiales	47
Anexo B: Muestras de carteles del curso.....	48
Anexo C: Metas de Scouting.....	50
Anexo D: Organización de Boy Scouting	51
Anexo E: ¿Qué constituye ser un líder capacitado?	52
Anexo F: Lineamientos según la edad para las actividades Scouting.....	53
Anexo G: La Conferencia Scoutmaster	55
Anexo H: Preguntas muestra de la conferencia Scoutmaster	60
Anexo I: Listas de avance	62
Anexo J: Tarjetas de simulación de avance	63
Anexo K: Evaluación del participante del curso	72

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

¿Para qué capacitarse?

Para hacer cualquier cosa bien, las personas necesitan capacitación, en cualquier formato que sea necesario. La capacitación puede ser formal o informal; puede ayudar a alguien a aprender a andar en bicicleta, conducir un auto o desempeñarse mejor en un trabajo. La capacitación puede realizarse en grupo o individualmente. Al final, el resultado de la capacitación de alta calidad es la capacidad de una persona de hacer algo nuevo o mejor, y la sensación de satisfacción del logro.

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

La capacitación específica para el cargo de Scoutmaster, código de curso S24, es el nivel inicial de capacitación de BSA para los líderes de tropas Boy Scout. Está diseñado para Scoutmasters, Scoutmaster asistentes, y auxiliares del Scoutmaster asistente. Sin embargo, los miembros del comité y otros adultos que tengan vínculos con una tropa Boy Scout son bienvenidos a asistir.

Cuando la Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster e Introducción a las técnicas al aire libre para líderes (IOLS, por sus siglas en inglés) hayan sido completados, los nuevos Scoutmasters tendrán las herramientas necesarias para comenzar un eficaz programa Boy Scouting.

Cómo utilizar este programa

A lo largo del programa, los instructores encontrarán notas para el instructor que incorporan puntos importantes para ayudar a impartir capacitación de calidad. Los siguientes iconos se utilizan a través de todo el manual para enfocar la atención en puntos clave, las mejores prácticas y obstáculos potenciales:



Chispa

Este icono destaca puntos importantes que el instructor debe reforzar.



Herramienta útil

Este icono indica una explicación ampliada que puede ayudar a instructores y participantes a entender mejor el tema que se aborda.



Tratar de evitar

Esta advertencia ayudará al instructor a permanecer dentro de la intención de la lección y evitar discusiones tangenciales. Puede ser mejor llevar a cabo estas discusiones durante un descanso o en un entorno diferente.

La Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster está diseñado intencionalmente como un curso de medio día para respetar el tiempo de los Scoutmasters con agendas apretadas, y siempre que sea posible, se puede ofrecer junto con IOLS. La Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster no puede proporcionar a los líderes adultos todo lo necesario para ser Scoutmasters exitosos.

El comisionado de unidad, el *Manual del líder de tropa*, el *Manual Boy Scout*, y la capacitación complementaria llenarán la mayoría de los vacíos.

La carga está en el equipo de capacitación para asegurar que los participantes perciban esta capacitación inicial de manera eficaz, útil y divertida. Esta experiencia de capacitación debería dejar muy emocionados a los Scoutmasters que asistan con respecto a la participación en oportunidades de capacitación adicional ofrecidas a nivel distrito, concilio, región y nacional a medida que continúan en el programa.



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

Las notas de contenido en las lecciones individuales están, en la mayoría de los casos, escritas para ayudar a los instructores a desarrollar sus presentaciones. Ellos deberán estar familiarizado con el contenido y poder presentarlo sin tener que leerlo. Los instructores experimentados deberán utilizar sus propias palabras, pero deben asegurarse de abarcar todo el contenido y cumplir con los objetivos de las sesiones.

Una de las claves para el éxito es que los instructores observen a los participantes durante las sesiones, especialmente durante las fases de prácticas, para asegurarse de que están inmersos y que han aprendido el tema antes de continuar.

No se proporcionan diapositivas de PowerPoint. Se recomienda que el equipo de capacitación utilice una variedad de métodos para lograr los objetivos de aprendizaje deseados.

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

Prerrequisitos

La capacitación sobre Protección Juvenil es un requisito obligatorio para todos los líderes adultos registrados en Boy Scouts of America. Por lo tanto, se asume que cada adulto que asiste a este curso ha completado la capacitación en Protección Juvenil. Si este no es el caso, el individuo debe completar la Capacitación en Protección Juvenil tan pronto como sea posible. Asegúrese de verificar con cada participante del curso; si alguno no tiene la capacitación en Protección Juvenil, ayúdele a localizar una oportunidad conveniente para tomar la capacitación tan pronto como sea posible.

Asimismo, comparta con los participantes, preferentemente antes del curso, que la capacitación Fast Start para el líder Boy Scout es un breve curso en línea que proporciona algunos conocimientos básicos y una introducción a la terminología Boy Scouting. Fast Start ofrece a los nuevos líderes un punto de partida y la Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster se desarrolla sobre esa base. Fast Start no es un requisito para ser un líder "capacitado" (consultar "¿Qué constituye ser un líder capacitado?" Anexo E), pero los nuevos líderes encontrarán que es una excelente introducción al programa Scouting y se les debe animar a echarle un vistazo antes de tomar este curso. La capacitación en Protección Juvenil y Fast Start pueden encontrarse en www.MyScouting.org.

Objetivos del curso

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

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

Referencias

Los Scoutmasters necesitarán estar familiarizados con las publicaciones que se indican a continuación. Estas referencias también fueron utilizadas para crear este curso. La facultad de este curso debe resaltar y mostrar la literatura BSA relevante que se use durante cada lección.

Los equipos de capacitación del distrito y del concilio deberían considerar tener copias del *Manual del líder de tropa* y del *Manual Boy Scout* disponibles para su compra antes de la capacitación. Será necesario tener extractos de las siguientes publicaciones *Elementos del programa de tropas, equipos y grupos*, *Recursos del programa de tropa* y la *Guía para un Scouting Seguro* disponibles para su uso durante el trabajo en grupo o para repartir.

- *Manual del líder de tropa*
- *Manual Boy Scout*
- *Elementos del programa de tropas, equipos y grupo,s volúmenes 1, 2 y 3* (disponible en las tiendas Scout, en Scoutstuff.org, o en versión para Kindle en amazon.com)
- *Guía para un Scouting seguro* (disponible en PDF en www.scouting.org/HealthandSafety)
- *Recursos para el programa de tropa* (disponible en la tienda Scout de su concilio o www.scoutstuff.org)
- *Manual para el primer guía de patrulla*
- *Manual para el guía de patrulla*
- *Guía de avance* (disponible en PDF en www.scouting.org/advancement)
- Carteles, "Metas de Boy Scouting" y "Métodos de Boy Scouting" (Anexo B)



Asegurarse de que los participantes traigan sus copias del *Manual del líder de tropa* y del *Manual Boy Scout*, ya que necesitarán hacer referencia a estas publicaciones durante la capacitación.

Otras excelentes publicaciones BSA, tales como *Travesía sin incidentes* y *Safe Swim Defense*, deben ser reservados para oportunidades de capacitación complementaria en el futuro. La revista *Scouting* es otro recurso para mantenerse al tanto de ideas para el programa. También hay boletines y foros disponibles en www.scouting.org. Puede ser apropiado tener muestras de estos folletos, revistas, publicaciones y boletines de noticias en una mesa auxiliar con el fin de generar interés en el aprendizaje futuro y las oportunidades del programa. También es útil proporcionar a los participantes un folleto o volante con una lista de los próximos eventos de capacitación y de programa dentro del concilio y del distrito.

Tiempo

La Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster debe tomar aproximadamente 4 ½ horas. Las sesiones son intencionalmente cortas: presentan los temas y muestran a los participantes cómo utilizar la literatura de BSA. Las preguntas específicas deben dirigirse a los guías de tropa durante las pausas y durante las sesiones de asesoría y seguimiento con el comisionado de la unidad de la tropa.



Se insta a los equipos de capacitación llevar a cabo una sesión de desarrollo de la facultad antes de ofrecer esta capacitación para tomar el tiempo de las presentaciones y evitar la duplicación de la facultad.

Otra fabulosa oportunidad de explorar estos temas en detalle es a través de la capacitación complementaria proporcionada por el distrito o el concilio. La capacitación complementaria permite a los líderes de unidad experimentados a compartir con los nuevos Scoutmasters, lecciones que han aprendido. El concilio puede utilizar las mesas redondas y otras oportunidades de capacitación complementaria para ahondar en los temas adicionales con más detalle.

Una agenda de muestra para esta capacitación podría verse así:

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

Uniformes de la facultad

Los instructores del curso deben poner un buen ejemplo como instructores y representantes del concilio local. En consecuencia, se espera que usen de manera completa y correcta el uniforme de campo apropiado según su cargo Scouting durante el curso.

Organización de la clase: copiar el método de patrulla

La intención es que el curso se imparta en grupos pequeños de cinco a seis participantes con el fin de copiar y demostrar el método de patrulla, que es el método esencial de aprendizaje entre compañeros y para grupos pequeños de BSA. A veces durante el curso, un miembro de la facultad actuará como un facilitador para cada patrulla, copiando el papel de una guía de tropa, con un facilitador por cada grupo

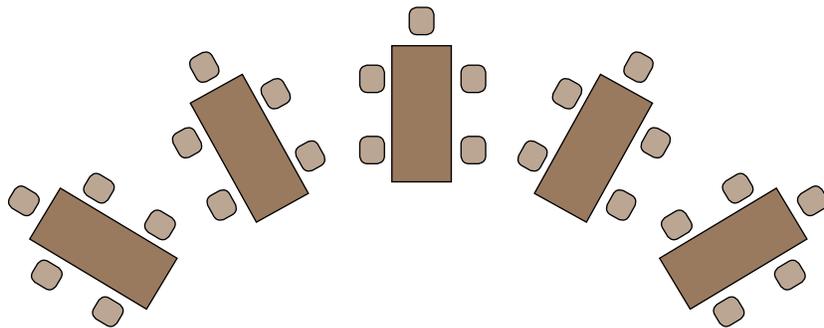
de cinco o seis participantes. Por lo tanto, el tamaño de clase determinará el número de instructores necesarios para impartir el curso. La capacitación está diseñada para llevarse a cabo con la mínima cantidad de lectura. Los niños y adultos permanecen en el programa Scouting cuando sus patrullas y tropas están activas, al aire libre, durante las juntas y cuando aprenden. El aprendizaje en este curso copia los sentimientos que los chicos experimentan cuando pertenecen a una patrulla, y el curso refuerza el método de patrulla con el ejemplo.



Incluso las sesiones de capacitación que tienen un pequeño número de participantes deben incluso tratar, lo más que sea posible, de modelar el método de patrulla. Se debería considerar el uso de pequeños grupos de tres o cuatro Scouters para recrear el sentido de camaradería.

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

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



Asegúrese de considerar cualquier requisito de acceso especial para facilitar la participación de Scouters con circunstancias únicas.

Debe haber suficiente espacio disponible para que los participantes lleven a cabo las actividades de grupo. Esté consciente del estado del tiempo y esté "Siempre listo".

Desarrollo de la facultad

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

El desarrollo de la facultad es un proceso continuo diseñado para garantizar la calidad, la coherencia y la eficacia de los programas de aprendizaje del concilio. El desarrollo de la facultad para la Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster se compone de sesiones de grupo pre y post curso, así como preparación individual.

Las sesiones de desarrollo de la facultad previas al curso ofrecen al equipo de capacitación la oportunidad de revisar, asignar y ajustar las responsabilidades para la promoción, instalación, registro, tareas de la lección y logística. El desarrollo de la facultad es también una oportunidad para la cooperación en equipo entre el equipo de capacitación. Ya que los instructores también donan su tiempo, talentos y "tesoros", el

miembro encargado de la facultad debe esforzarse para hacer las sesiones de desarrollo de la facultad tan eficaces, útiles y divertidas como el curso de capacitación será para los participantes.

La facultad deberá practicar las presentaciones para que los nuevos instructores puedan observar a los más experimentados, todos los instructores pueden practicar dando retroalimentación significativa y comentarios constructivos, y los nuevos instructores tienen la oportunidad de practicar frente a un público "amigable" y comprensivo. Practicar las presentaciones también ofrece un "seguro" de que los otros instructores están listos para intervenir si se presentan imprevistos que eviten que el instructor principal imparta la enseñanza.

Durante el desarrollo de la facultad previa al curso, debe realizarse lo siguiente:

- Revisar la agenda del curso.
- Revisar las evaluaciones del curso anterior o iteraciones del mismo curso.
 - Buscar tendencias de cursos anteriores y las evaluaciones de seguimiento proporcionadas por los comisionados de la unidad.
 - Analizar cómo se abordarán preocupaciones anteriores y cómo los eventos positivos se repetirán en este curso.
- Asignar tareas específicas:
 - Promoción
 - Logística
 - Registro
 - Guías de tropa (instructores asignados a cada patrulla para impartir el aprendizaje)
- Repasar oportunidades para Fundamentos de la capacitación y Trainer's EDGE para mejorar la presentación y las técnicas de impartición.
- Practicar los juegos y la simulación de avance.
- Practicar una ceremonia de apertura significativa.
- Hacer los arreglos para la instalación (confirmar la ubicación, tiempo disponible, acceso, estacionamiento, tarifa de uso, mesas y sillas, banderas).
- Ser conscientes del presupuesto: usar los procedimientos del concilio para rendir cuentas de los fondos.
- Preparar u obtener los materiales didácticos necesarios (rotafolios, pizarras, marcadores, regletas, cables de extensión, caballetes, cinta azul, computadora, proyector, pantalla, suministros para la actividad, materiales para el juego).
- Imprimir material de capacitación (fotocopias, etc.).
- Preparar el local (señalamientos, calefacción y aire acondicionado, iluminación, registro, reloj).
- Obtener elementos necesarios para el confort y refrigerios (café, tentempiés, refrescos, etc.).
- Preparar un plan de limpieza.

Evaluación

En los anexos, se proporciona una evaluación sugerida para que llene el participante. Considere invitar a la capacitación a una tercera persona neutral para observar y evaluar el curso, los comentarios de un observador pueden ayudar a superar el estancamiento del programa. A modo de seguimiento, dar tiempo en la agenda para que la facultad reflexione sobre el curso.

Asegurar que los comisionados de la unidad den seguimiento con los participantes entre 90 y 180 días después del curso para determinar la efectividad del curso y sugieran mejoras. Esta comunicación también proporciona una oportunidad para recibir retroalimentación sobre las necesidades de capacitación complementaria.

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

Inmediatamente después de que concluya el curso y los participantes hayan salido, se debe realizar una breve sesión de reflexión de la facultad. La intención de esta sesión es que la facultad reflexione sobre la efectividad del curso que acaba de concluir. La reflexión es una herramienta simple y efectiva para la mejora continua. La clave para una reflexión exitosa es mantener un espíritu de apertura y aprendizaje, en lugar de reparación. Los miembros de la facultad deben ofrecer sus propias evaluaciones de la efectividad de las lecciones de ese día y presentar ideas para mejorar.

Pueden utilizarse varios métodos para la reflexión. Entre los más comunes utilizados en Scouting están: "Empezar-Detener-Continuar", "Espinas, capullos y rosas," y "Qué, y qué, qué sigue," aunque cualquier modelo puede ser utilizado siempre que el equipo de capacitación capture los resultados deseados, los resultados reales, y por qué los resultados fueron diferentes (tanto lo positivo y lo negativo) de lo esperado.

Una vez que la facultad ha completado su reflexión interna del curso, los miembros entonces revisan las evaluaciones de los participantes. Tomados en conjunto, las diferentes formas de evaluación ayudarán al equipo de capacitación a mantener la calidad y pertinencia de los cursos que se ofrecen.

La simulación

La simulación del avance es una técnica de capacitación con múltiples propósitos que utiliza un juego para presentar el programa de avance de los Scouts. Fomenta la interacción de la facultad con los participantes a medida que los guías de tropa responden a las preguntas sobre el avance. También fomenta la camaradería y el trabajo en equipo entre los participantes, mientras que también copia la sana competencia entre patrullas. Por último, refuerza el método de patrulla al fomentar la cooperación dentro de las patrullas a medida que los participantes trabajan hacia el avance Boy Scout individualmente y como patrulla.

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

Resumen: en diferentes puntos dentro del curso, un "Scoutmaster" voltará las tarjetas de avance (Anexo J). Cada tarjeta corresponde a un requisito de rango como se describe en la tarjeta. Las tarjetas de avance de rango y de insignia de mérito han sido diseñadas para ser impresas en cartulina. Los equipos de capacitación pueden optar por laminarlas para ahorrar costos de impresión para futuras presentaciones del curso.

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



Es importante tener en cuenta que los niños deben ganar sus requisitos de rango e insignias de mérito. El uso de insignias de mérito como "recompensas" o "incentivos" por la participación durante el curso es para hacer la capacitación divertida y activa para los participantes y **no** implica que los requisitos de rango e insignias de mérito son **regalados**.

Proporcionar a cada miembro de la facultad con una pila de tarjetas de insignia de mérito. La facultad debe dar estas insignias de mérito a los participantes como "recompensas" por interactuar con la facultad al llegar y durante los descansos, y también por participar en los juegos y ejercicios. Esta interacción ayuda a garantizar que la facultad esté totalmente comprometida con los participantes y también alienta a los participantes a comprometerse entre sí durante el curso. A medida que surjan las preguntas sobre el avance, los guías de tropa deberán asegurarse de que los participantes entiendan totalmente cómo las insignias de mérito apoyan y mejoran el programa.

A medida que las tarjetas de adelanto se voltean, los participantes llenarán sus hojas de seguimiento. Se utilizan las tarjetas de insignia de mérito para los rangos Star, Life e Eagle. Se debe dejar en claro que los participantes probablemente no completarán el avance de rango durante el curso.

Desarrollo de la cultura de aprendizaje

La Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster se centra en lo fundamental para ser un buen Scoutmaster. La capacitación se desarrolla con base en otros recursos y oportunidades de capacitación mediante la enseñanza a los participantes de cómo tener éxito en el futuro como nuevos líderes de tropa, pero no los abruma con materiales que es mejor que aprendan en una capacitación a futuro.

Los miembros de la facultad deben traer sus propias personalidades y entusiasmo a las sesiones de capacitación, pero no deben desviarse de los resultados de aprendizaje deseados establecidos en esta guía. Los programas de aprendizaje suplementario de alta calidad, ofrecidos por distritos y concilios proporcionarán muchas oportunidades para los nuevos Scoutmasters de adquirir técnicas y herramientas adicionales que necesitarán para crecer como líderes.

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

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

Los participantes deberán salir del curso confiados de que tienen las habilidades iniciales y recursos que necesitarán para tener éxito como Scoutmasters. Lo más importante, quizás, es que salgan con la sensación de que el tiempo que dedicaron a la capacitación fue tiempo bien invertido. La gente habla. Un equipo de capacitación que constantemente ofrece una experiencia de aprendizaje divertida, activa y de alta calidad, será bien conocido. Lo contrario también es cierto.

Por último, al término de esta capacitación, los nuevos Scoutmasters se deberían sentir que ahora son parte de un grupo más grande de Scouters dedicados y afines. También deben saber que el distrito y el concilio están ahí para ayudarles con circunstancias inesperadas, para crear programas emocionantes para los Scouts, y para hacer su compromiso con Boy Scouting divertido tanto para los muchachos como para los otros líderes adultos en sus tropas.

¡Diviértanse!



La facultad del curso deberá asegurarse de centrar su entusiasmo en esta capacitación inicial. La Insignia de madera, Powder Horn y otras oportunidades de capacitación avanzada serán presentadas a los participantes después de que hayan obtenido algo de experiencia como líderes en Boy Scouting.

Actividad de encuentro

Tiempo

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

Objetivos

El propósito de esta actividad es:

- Copiar la actividad de encuentro de una junta de tropa
- Proporcionar una manera divertida y activa de que los participantes lleguen a conocerse
- Proporcionar una forma informal de que los participantes conozcan a la facultad
- Hacer que los participantes se sientan bienvenidos

Referencia

- *Recursos para el programa de tropa*

Materiales

- Informe de asistencia a la capacitación
- Materiales para el juego (ver sugerencias a continuación)
- Tarjetas de insignia de mérito para que la facultad reparta
- Copias de la página de la actividad de encuentro seleccionada de *Recursos para el programa de tropa* para repartir

Método de impartición

Juego

Preparación

Durante el registro, tener una hoja para anotar el número de años que cada participante ha estado en Scouting. Se debe abordar a la persona con el menor número de años para que "voluntariamente" sea el Scoutmaster. Tranquilízela diciéndole que usted proveerá las preguntas que necesitará hacer en el momento adecuado.

Introducción

Se le atribuye a Robert Baden-Powell, el fundador del Movimiento Scout, el dicho de "Scouting es un juego con un propósito". Esto es especialmente cierto cuando se proporciona un programa para los Scouts que cumple con los objetivos de Scouting. El propósito de una actividad de encuentro antes de una junta de tropa es darle a los niños algo divertido que hacer mientras llegan los demás. Cuando se utiliza como parte de esta capacitación, ayuda a los participantes a sentirse bienvenidos y hace una primera impresión de Scouting como algo divertido y activo. Esta misma filosofía se aplicaría también a nuevos miembros potenciales que visitan la tropa, una primera impresión de un grupo que es divertido, activo y acogedor.

Las actividades de encuentro deben ser sencillas; no deben requerir una explicación detallada de las reglas, y deberían alentar a los participantes a compartir e interactuar, y añadir fácilmente a nuevos jugadores. Elegir uno de los juegos de iniciativa más sencillos del capítulo 2 de *Recursos para el programa de tropa*. Algunas muestras se encuentran más adelante. Asegúrese de mencionar a los participantes el origen de estos y otros juegos apropiados para los Scouts.

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

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

Opciones del juego

Estos y otros juegos se encuentran en *Recursos para el programa de tropa*.

El laberinto

Este juego es similar al "Nudo humano", el cual los participantes puedan haber jugado antes.

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

Pelota de playa

Equipo: Una o dos pelotas de playa

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

Anillo en un cordel

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

Procedimiento: hacer que los Scouts formen un círculo, mirando hacia el interior, con un Scout en el centro. Deslizar el cordón a través del anillo y atar los extremos juntos. Colocar el cordón dentro del círculo y hacer que cada Scout lo sostenga con ambas manos. La idea es pasar el anillo alrededor del círculo de mano en mano, sin que el Scout en el centro se dé cuenta. El Scout en el centro dice: "Alto", y en ese momento los otros Scouts dejan de pasar el anillo y el Scout en el centro intenta adivinar dónde está el anillo señalando la mano que piensa que sostiene el anillo. Si es correcto, el que tiene el anillo pasa al centro y el que adivinó toma su lugar en el círculo. El Scout en el centro debe continuar adivinando hasta que él localice el anillo.

Pelota muerta

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

Equipo: una pelota de voleibol, baloncesto o de goma

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

Incentivo

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

Apertura y presentaciones

Tiempo

15 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Presentar formalmente a los participantes, unos a otros
- Hacer que la facultad interactúe con los participantes
- Copiar una apertura significativa

Referencia

- *Recursos para el programa de tropa*

Materiales

- Una copia de la agenda del curso para cada participante
- Una bandera de Estados Unidos
- Una bandera de la tropa (opcional)
- Una bandera del estado (opcional)
- Copia de las listas de control de avance (Anexo I)
- Cartel del Juramento Scout, exhibir muy a la vista (puede ser escrito a mano)
- Cartel de la Ley Scout, exhibir muy a la vista (puede ser escrito a mano)

Método de impartición

Ceremonia

Preparación

Elegir una apertura adecuada del capítulo 3 de *Recursos para el programa de tropa* .

La facultad debería practicar la apertura durante el desarrollo de la facultad.

Apertura



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

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

- Destacar los principales materiales de referencia.
- Llevar a cabo una ceremonia significativa.
- Pedir a un participante que dirija al grupo a decir el Juramento Scout.
- Pedir a otro participante que dirija al grupo a decir la Ley Scout.

- Presentar brevemente a la facultad (nombre y cargo actual es suficiente).
- Hacer que los participantes se presenten con sus patrullas.
- Hacer que los guías de tropa expliquen a sus patrullas brevemente la simulación de avance.

Resumen

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

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

Más allá de los manuales para Scoutmasters y Boy Scouts, la organización BSA ofrece una gran cantidad de recursos escritos como *Recursos para el programa de tropa* y *Guía para un Scouting seguro*. En este curso hablaremos de ellos cuando surja su importancia.

Incentivo

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

El director del curso dará la vuelta a tres tarjetas de avance. Decir a los participantes que marquen los recuadros correspondientes en la hoja de avance por cada tarjeta. Los guías de tropa deberán estar listos para asesorar a sus miembros de patrulla.

Metas y métodos de Scouting

Tiempo

15 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

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

Referencias

- *Manual del líder de tropa*
- Metas de Scouting (Anexo C)
- Lineamientos según la edad para actividades Scouting (Anexo F)
- El programa Boy Scout al aire libre en: www.scouting.org/Home/OutdoorProgram/BoyScoutOutdoorProgram

Materiales

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

Método de impartición

Lluvia de ideas como tropa (todo el grupo)

Introducción

Esta sesión está destinada para que los participantes aprendan cómo Boy Scouting utiliza sus métodos únicos y adecuados a la edad para alcanzar las metas de Scouting.

Metas de Scouting

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

Pida a los participantes que definan cada meta brevemente con el fin de verificar el entendimiento de los participantes más allá de un simple listado de las tres metas. Pueden utilizar sus hojas como referencia.

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

Incentivo

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

Declaración

El director del curso debe decir, "el comité de tropa está buscando un Scoutmaster". Pida voluntarios y luego "seleccione" a la persona menos experimentada identificada anteriormente durante el registro.

Proporcionar al nuevo Scoutmaster la baraja de tarjetas con avance de rango.

Métodos de Boy Scouting

Proporcionar copias del *Manual del líder de tropa*. Distribuir rotafolios y marcadores.

Asignar a cada patrulla dos o tres métodos para investigar y compartir con el grupo. Hacer que cada patrulla busque los métodos utilizados por Boy Scouting. Los guías de tropa deben facilitar el análisis dentro de sus patrullas. Luego hacer que cada patrulla informe cómo los métodos logran las metas de Scouting. Las respuestas de las patrullas pueden incluir:

Desarrollo del carácter:

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

Formación cívica:

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

Bienestar físico y mental:

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

Concluir con una reafirmación de la misión de Boy Scouts con el fin de reforzar la vinculación entre las metas y métodos. Decir: "la misión de Boy Scouts of America es preparar a los jóvenes para tomar decisiones éticas y morales a lo largo de su vida al inculcarles los valores del Juramento Scout y la Ley Scout. Utilizamos los métodos de Scouting, como el adelanto, actividades al aire libre y la asociación con adultos, para lograr estos objetivos".

Incentivo

Una vez que las patrullas hayan descrito cómo sus métodos alcanzan las metas de Scouting, hacer que el Scoutmaster participante dé vuelta a otras tres tarjetas de avance. Los participantes deberán marcar las casillas correspondientes en sus hojas de avance.

Cómo se desvían los programas

Una vez que los participantes comienzan a hablar de experiencias que han tenido a medida que han aplicado los métodos al programa Boy Scouting, dirigirlos a entablar un breve análisis de posibles trampas a evitar. Este análisis está diseñado para permitirles aplicar sus experiencias Scouting anteriores y personales a sus papeles como Scoutmasters.

Algunas respuestas posibles pueden ser:

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



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

Incentivo

Cuando las patrullas hayan terminado de analizar cómo podrían evitar alejarse de las metas y métodos, hacer que el Scoutmaster participante dé vuelta a otras tres tarjetas de adelanto. Los participantes deberán marcar las casillas correspondientes en sus hojas de avance.

Conclusión

Boy Scouting es un programa que sirve a jóvenes de 10 a 17 años de edad. Los Scoutmasters deben permanecer fieles a las metas de Scouting y ayudar a los jóvenes líderes en las tropas a planificar y llevar a cabo actividades emocionantes, divertidas y seguras, utilizando los métodos del programa Boy Scouting.

El papel del Scoutmaster

Tiempo

20 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Analizar las cualidades de un Scoutmaster en una tropa dirigida por los niños
- Describir lo que un Scoutmaster debe ser, saber y hacer

Referencia

- *Manual del líder de tropa*

Materiales

- Rotafolios y marcadores

Método de impartición

Análisis en pequeños grupos

Cualidades de un Scoutmaster

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

A medida que los participantes dan ideas sobre las cualidades y aptitudes de un Scoutmaster eficaz, hacer una lista de sus respuestas en una pizarra o rotafolio. Asegurarse de que las siguientes cualidades y aptitudes se incluyan:

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

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

Ser, saber, hacer

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

Pida a cada patrulla que pase cinco minutos haciendo una lluvia de ideas sobre lo que un Scoutmaster debería ser, saber, hacer y que luego registre sus respuestas. Después de cinco minutos, hacer que las

patrullas contribuyan con respuestas al grupo. Esto se puede hacer al pedir que cada patrulla proporcione una respuesta para cada categoría hasta que se agoten todas las respuestas, o al hacer que una patrulla presente sus respuestas para una sola categoría y luego hacer que las otras patrullas agreguen a la lista de la primera patrulla.

<i>Ser</i>	<i>Saber</i>	<i>Hacer</i>
------------	--------------	--------------

Las respuestas deben incluir al menos lo siguiente:

Un Scoutmaster debe SER...

- Un buen modelo de las habilidades de liderazgo que se esperan de los niños
- Un entrenador y un guía a medida que los chicos crecen a través de Scouting
- Un ejemplo de las metas de Scouting
 - Carácter ejemplar
 - Ciudadano modelo
 - Físicamente fuerte, mentalmente alerta y moralmente recto
- Accesible
- Respetuoso
- De confianza

Un Scoutmaster debe SABER...

- Que el programa Boy Scouting funciona mejor cuando los niños son los líderes
- Que el método de patrulla es la mejor manera de operar una tropa
- Las técnicas básicas que se esperan de los niños
- Cómo utilizar la *Guía para un Scouting seguro* al desarrollar el programa de la tropa
- Las herramientas y recursos disponibles del distrito y concilio
 - Comisionados de la unidad
 - Oportunidades de capacitación para jóvenes y adultos
 - Mesas redondas y oportunidades de capacitación complementaria
 - Oportunidades de aventura extrema para mantener entusiasmados a los niños mayores

Un Scoutmaster debe HACER...

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



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

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

Incentivo

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

Mientras que un miembro de la facultad coloca en las paredes las hojas Ser-Saber-Hacer, hacer que el Scoutmaster participante voltee otras tres tarjetas de avance. Los participantes deberán marcar las casillas correspondientes en sus hojas de avance.

Resumen

Los Scoutmasters tienen importantes papeles que desempeñar para asegurar una exitosa experiencia Scouting para los Scouts y para la organización autorizada. Los mejores Scoutmasters dan a los Scouts las oportunidades de aprender, practicar y demostrar buen liderazgo en las tropas dirigidas por los Scouts.

El método de patrulla

Tiempo

35 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

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

Referencia

- *Manual del líder de tropa*

Materiales

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

Método de impartición

Juego y análisis guiado

Preparación

Tener cuatro hojas de rotafolios preparadas como se indica. Tener hojas adicionales disponibles para agregar si los participantes llenan una hoja durante la actividad.

¿Qué es una patrulla?

Tipos de patrullas

Liderazgo de patrulla

¿Para qué las juntas de patrulla?

Introducción

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

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

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



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

Juego

Hacer que los guías de tropa coloquen las hojas del rotafolios previamente preparadas alrededor de la habitación. A cada patrulla se le da un color diferente de marcador y se le asignará una de las cuatro preguntas. No les diga qué pregunta les será asignada antes de dar las instrucciones. Las patrullas deben usar el *Manual del líder de tropa* para ayudarse a responder a las preguntas.

Cuando el facilitador dice "Comenzar", cada patrulla irá a su pregunta asignada. Tendrán un minuto para escribir sus respuestas. Enfaticé que la pulcritud de la escritura cuenta, ya que las otras patrullas deben ser capaces de leer y entender las respuestas de las otras patrullas.

Después de un minuto, las patrullas se rotan a la siguiente pregunta y añaden a las respuestas de las patrullas anteriores. No dé un descanso a medida que se rotan (las patrullas no tendrá un minuto entero en las rondas dos y tres). Un minuto después, las patrullas se rotan otra vez y añaden más respuestas.

Para la cuarta ronda, dar a las patrullas dos minutos. Este tiempo adicional les permitirá leer el capítulo del *Manual del líder de tropa* un poco más despacio, y pueden asimilar algunos de los puntos más pequeños que hayan sido pasados por alto por las otras patrullas.

Una vez que los participantes han tomado sus asientos otra vez, haga que los guías de tropa muevan los rotafolios terminados al frente de la sala. Determinar qué patrulla dio la mayor cantidad de respuestas (con base en los diferentes colores de marcadores para cada patrulla), y declarar un ganador.

Reflexión

P: ¿Cuál fue el objetivo del juego que acabamos de jugar?

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

P: ¿Qué elementos del método patrulla observaron?

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

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

R: Enseñar a los Scouts a incorporar los juegos y actividades de desarrollo de técnicas de los *Recursos para el programa de tropa* en sus planes para la junta de tropa y alentar a los Scouts a idear sus propias maneras de hacer sus juntas de tropa divertidas, emocionantes y activas.

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

¿Qué es una patrulla?

- Unidad básica de una tropa
- 6 a 8 Scouts
- Tiene un niño líder
- Tiene un nombre
- Tiene una bandera
- Tiene un grito
- Acampa junta
- Compite en equipo
- Conduce ceremonias
- Son semi permanentes

Tipos de patrullas

- Patrulla con Scouts novatos
- Patrulla tradicional
- Patrulla con Scouts mayores
- Patrulla de Honor nacional (premio)

Liderazgo de patrulla

- Guía de patrulla
- Asistente del guía de patrulla
- Escribano
- Intendente
- Animador
- Guía de tropa (como entrenador)
- Asesor de patrulla (como asesor)

¿Para qué las juntas de patrulla?

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

Dirigir un análisis guiado sobre los diferentes tipos de patrullas. Pedir a los participantes que describan los tres tipos de patrullas. Escribir sus respuestas en una pizarra u otro rotafolio.

Patrulla con Scouts novatos	Patrulla tradicional	Patrulla con Scouts mayores
<ul style="list-style-type: none">• Acaban de incorporarse a la tropa al mismo tiempo• Nuevos en Scouting• Eran probablemente un den de Webelos o grupo de amigos• Los guías de patrulla sirven plazos más cortos• Tiene un Scout de mayor edad para ayudarles (guía de tropa)• Tiene un Scoutmaster asistente para orientarlos	<ul style="list-style-type: none">• Amigos con intereses y capacidades similares• Deciden estar juntos en la patrulla• Rango de edades (no más de tres años entre el más grande y el más joven)	<ul style="list-style-type: none">• Scouts experimentados• 14 años o más• Participan en aventuras más intensas (véase los lineamientos según la edad)• Sirven como líderes juveniles• Mantiene a los Scouts mayores comprometidos y contribuyendo

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

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



Numerosas tropas asignan a un Scoutmaster asistente, llamado un asesor de patrulla, a cada patrulla. Como mínimo, un Scoutmaster asistente deberá servir como asesor de patrulla a la patrulla de Scouts novatos. El asesor de patrulla asesora y apoya al guía de patrulla y al guía de tropa, pero no asume sus responsabilidades de ninguna manera.

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



Un Scoutmaster asistente asignado a la patrulla de Scouts mayores, ayuda a los miembros a convertir sus ideas de excursión en acción. Trabaja para asegurar que las actividades de patrulla complementen, en vez de causar conflicto, con las actividades de la tropa y guía a los miembros a lo largo del sendero hacia el rango Eagle Scout.

Cómo equilibrar las necesidades de las patrullas

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

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

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster



Esta actividad sirve el doble propósito de conseguir que la patrulla comparta ideas con base en su tema asignado y también provocar nuevas ideas para actividades de tropa de todo el grupo.

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

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

Con la capacitación apropiada, guía y aprobación, una patrulla puede llevar a cabo excursiones de un día y proyectos de servicio sin la presencia de líderes adultos. Sin embargo, el liderazgo adulto apropiado debe estar presente para todas las actividades Scouting con pernocta.



Para ayudar a reducir las oportunidades de intimidación, debería haber no más de tres años de diferencia de edad entre los miembros más grandes y más jóvenes de la patrulla.

Premio Patrulla de Honor Nacional

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

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

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



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

Resumen

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

Incentivo

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

Tomar un descanso de 10 minutos

Recuerde, esta es una oportunidad para los participantes de interactuar informalmente con los miembros de la facultad y hacer preguntas para las que necesitan explicaciones más detalladas que el tiempo permitido durante las lecciones. Los guías de tropa deben tomar nota de las preguntas sin respuesta y dar seguimiento con los participantes durante el descanso.

La facultad deberá entregar insignias de mérito a aquellos que participen con la facultad y con otros participantes con temas relacionados con el liderazgo y Scouting en general. Sea generoso.

La junta de tropa

Tiempo

30 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Explorar los propósitos de las juntas de tropa
- Analizar el valor de usar el Plan para la junta de tropa
- Explicar la importancia de permitir que una junta de tropa sea planeada, realizada y revisada por los propios Scouts
- Examinar el papel vital que desempeña un Scoutmaster al proporcionar asesoría, apoyo y liderazgo a los Scouts

Referencia

- *Manual del líder de tropa*

Materiales

- Rotafolios y marcadores

Fotocopias

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

Método de impartición

Análisis guiado

Introducción

¿Los niños se unen a Scouting solo para asistir a las juntas? La respuesta probablemente es no. Pregúnteles y le dirán que se inscribieron para divertirse, participar en aventuras, hacer amigos, aprender nuevas habilidades y explorar la naturaleza.

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

¿Para qué tener juntas de tropa?

Las juntas de tropa sirven muchos propósitos, incluyendo estos:

- Motivar a los Scouts
- Fortalecer a las patrullas

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

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

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



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

Cómo utilizar el Plan para la junta de tropa

Quizás el recurso más importante para ayudar a los Scouts a desarrollar juntas de tropa efectivas es el método comprobado llamado el plan para la junta de tropa. Se puede hallar un plan para la junta de tropa en blanco en *Elementos del programa de tropas, equipos y grupos*. En las mesas, los participantes encontrarán un ejemplo de un tema mensual del programa. Tomar un momento para revisar el tema para su patrulla y observar que ofrece sugerencias para que el concilio de guías de patrulla ejecuten todo un mes de juntas divertidas y productivas relacionadas con el tema, así como ideas para el evento mensual al aire libre. Decir a los participantes que si su tropa todavía no tiene copias de *Elementos del programa de tropas, equipos y grupos* disponibles, puede encontrarlas en las tiendas Scout, en Scoutstuff.org, o en una versión para Kindle en amazon.com.

Señalar que el plan de la junta consiste en siete partes distintas:

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



Al analizar los elementos esenciales de una junta de tropa, las siguientes descripciones serán útiles. Los participantes también pueden encontrar esta información en el *Manual del líder de tropa*.

Preapertura

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

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



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

Apertura

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

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

Una típica ceremonia puede seguir estas pautas:

- Un instructor en el papel de primer guía de patrulla dirige a la escolta y la presentación de las banderas. El guía de patrulla de la escolta de bandera se hace cargo, llama a los miembros de la tropa a prestar atención, pidiéndoles hacer el saludo Scout, luego da instrucciones a la escolta de avanzar y presentar las banderas.
- Después de que la bandera ha sido colocada en el soporte del asta al frente de la sala (la escolta también puede presentar la bandera de la tropa), el guía de patrulla lidera al grupo para recitar el Pledge of Allegiance, el Juramento Scout y la Ley Scout, luego indica a la escolta que se retire.

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

Enseñanza de técnicas

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

El adiestramiento debe ser estilo aprendizaje práctico en lugar de clases.

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

Juntas de patrulla

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

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

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

Actividad entre patrullas

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

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

Clausura

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

Los Scouts deberán prestar atención. Puede ayudar atenuar las luces y hacer que todos se sienten. Los asuntos más destacados pueden ser tratados en primer lugar, tal como recordatorios de próximas juntas o salidas. Aquellos Scouts que han avanzado desde la última junta puede ser reconocidos. Este también es un buen momento para felicitar a los Scouts que han realizado Buenas acciones, tomado decisiones éticas positivas y realizado un buen trabajo.

El centro de la clausura es el Minuto del Scoutmaster, es la oportunidad del Scoutmaster de compartir una historia basada en los valores Scout. Las experiencias personales o uno de los muchos Minutos del Scoutmaster que se encuentran en el capítulo "Referencias a la mano" del *Manual del líder de tropa* se pueden utilizar.

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

Después de la junta

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

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

Planificación

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

El papel del Scoutmaster en las juntas de tropa

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

- Al ofrecer al primer guía de patrulla apoyo y orientación cuando la junta comienza.
- Al compartir el Minuto del Scoutmaster durante la clausura de la junta.
- Al reunirse con el primer guía de patrulla y los miembros del concilio de guías de patrulla para evaluar la junta y revisar los planes para la próxima junta de tropa.

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

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

Conclusión

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

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

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

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

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

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

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

Avance

Tiempo

20 minutos



Los instructores deben tener en cuenta que en esta sección sólo se pretende presentar a los participantes el programa de avance e inspirarlos a hacer preguntas a sus guías de tropa y aprender más en las oportunidades de capacitación complementaria de su concilio y distrito, tales como mesas redondas y Universidad de Scouting.

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

- Describir cómo el avance se vincula con las metas y métodos
- Analizar la importancia del crecimiento personal y la responsabilidad como parte del avance
- Entender el papel de coordinador de avance de la unidad
- Describir las responsabilidades del Scoutmaster con relación al avance

Fotocopias

- La Conferencia Scoutmaster (Anexo G)
- Preguntas de muestra para la Conferencia Scoutmaster (Anexo H)

Referencias

- *Manual Boy Scout*
- *Guía de avance* (El instructor debe estar familiarizado con el contenido de esta importante referencia, especialmente Responsabilidades del avance de la unidad; Mecánica del avance: en Boy Scouting y Varsity Scouting; Conferencia del líder de unidad (Scoutmaster); Iniciar un consejo de revisión Eagle Scout bajo circunstancias disputadas; y Completar todos los requisitos.)
- Premios, actividades y oportunidades en www.scouting.org/Home/BoyScouts
- *Requisitos para Boy Scout* para el año en curso

Método de impartición

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

Esquema

El avance presenta a un Scout una serie de desafíos de una manera educativa y divertida. A medida que completa los requisitos, alcanza las tres metas de Scouting: desarrollo del carácter, formación cívica y bienestar físico y mental.

Preguntar, "¿de qué manera ofrece el avance oportunidades de crecimiento personal y para asumir responsabilidad?" Las respuestas de los participantes pueden incluir:

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

- Demostrando confiabilidad a través de cargos con responsabilidad
- Aprendizaje de nuevas habilidades
- Instruir a otros técnicas Scout

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

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

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

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

Hay muchos recursos disponibles para un Scoutmaster para proporcionar ideas sobre formas de planificar las actividades a través de las cuales los niños aprenden técnicas y avanzan a través del programa Scouting. Pida a los participantes que nombren algunos de estos recursos que conozcan y que pueden ayudar a las unidades con su planificación. Las respuestas podrían incluir:

- *Elementos del programa de tropas, equipos y grupos*
- *Manual Boy Scout*
- *Fieldbook*
- *Boys' Life*
- Programas de la mesa redonda
- Cursos de la Universidad de Scouting
- Introducción a las técnicas al aire libre para líderes

Hay cuatro pasos en el avance Boy Scout. Estos son:

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

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

Incentivo

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

Coordinador de la unidad de avance

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

- Apoya la visión del Scoutmaster para el avance
- Ayuda a estimular el programa de avance
- Ayuda a planificar las cortes de honor regulares
- Obtiene las insignias y los certificados necesarios
- Organiza juntas de revisión oportunas
- Mantiene los registros de avance de la unidad
- Informa al concilio local sobre el avance de la unidad
- Mantiene al día la lista de consejeros de insignias de mérito de la unidad
- Trabaja con los jóvenes dirigentes para mantener una biblioteca de tropa con literatura de avance

El Scoutmaster y el avance

Mientras que el Scoutmaster tiene muchas responsabilidades relacionadas con el avance, vamos a destacar algunas sobre las que se hacen preguntas con más frecuencia. Ver *Guía de avance* para obtener más detalles.

- **Dirigir a los jóvenes a planificar un programa rico en oportunidades de avance.** Un principio fundamental del avance será que el progreso del niño sea un resultado natural de sus actividades en su unidad.

- **Seleccionar y capacitar a quienes aprueban el avance.** Una vez que un Scout ha sido puesto a prueba y aprobado por alguien que el Scoutmaster ha aprobado para ello, se ha cumplido con el requisito.

Como con cualquier oportunidad educativa, sin embargo, simplemente firmar un requisito no es el final del proceso de aprendizaje. Después de que un requisito ha sido pasado, el programa de la unidad debe continuar poniendo al Scout en situaciones prácticas que desarrollen la retención a través del uso repetido de dichas técnicas.

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

- **Aprobación de horas de servicio.** Las horas de servicio para rangos que no sean Eagle necesitan solo de la participación. La planificación, el desarrollo y liderazgo no debe ser necesario. La aprobación previa es importante porque requiere que un niño piense en lo que podría ser aceptado, y a estar listo para discutirlo.
- **Asesoría en puestos de responsabilidad.** La unidad debería proporcionar expectativas claramente establecidas para cada joven que acepte una posición de responsabilidad. Si esas expectativas no se cumplen, es responsabilidad del Scoutmaster abordar la situación con prontitud.
- **Emitir y recibir tarjetas azules (solicitud para insignia de mérito).** Un Scout puede comenzar a trabajar en cualquier insignia de mérito en cualquier momento que él elija. Sin embargo, cuando él desee empezar a trabajar con un consejero de insignia de mérito, él debe entrevistarse con el Scoutmaster para analizar sus planes y obtener el nombre de un consejero de insignia de mérito registrado y aprobado. El Scoutmaster y el Scout deben llegar a un acuerdo sobre el consejero. Ante

la falta de acuerdo, sin embargo, el Scout debe poder trabajar con el asesor de su elección, siempre y cuando el consejero esté registrado y haya sido aprobado por el comité de avance del concilio.

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

- **Llevar a cabo Conferencias Scoutmaster.** La Conferencia Scoutmaster es una forma en la que el Scoutmaster evalúa la salud de la tropa y se asegura de que cada Scout está teniendo éxito. Tiene la intención de ser una oportunidad gratificante tanto para el Scoutmaster como para el niño, ayudándole a crecer en el programa Scouting. No es una prueba; un Scout tiene la obligación de participar, no de "pasar" la conferencia, para proceder a un consejo de revisión.

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

Para todas las preguntas relacionadas con el avance, sus recursos acreditados son las ediciones actuales de la *Guía de avance* y *Requisitos para Boy Scout*.

Incentivo

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

Resumen

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

El equipo de apoyo

Tiempo

20 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

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

Referencia

- *Guía del comité de tropa*

Fotocopias

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

Materiales

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

Método de impartición

Análisis guiado

Introducción

Compartir con los participantes que un Scoutmaster "no tiene que hacerlo solo". Hay muchos otros Scouters cuya función es ayudarles a servir a los Scouts en sus tropas. Entre ellos se incluyen sus comités de tropa y los equipos de apoyo del distrito y del concilio.

Puede parecer obvio, pero pregunte a los participantes, "¿qué es un comité de unidad?"

Explicar que el comité está integrado por un mínimo de tres miembros, uno de los cuales sirve como presidente del comité. No hay un número máximo de miembros del comité. Los miembros del comité suelen ser con más frecuencia los padres de los muchachos de la tropa y miembros de la organización autorizada que están interesados en los programas para la juventud. Para aquellos padres que quieran participar, el servicio en el comité de unidad puede permitirles aprovechar su experiencia especial.

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

Papel del comité de unidad

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

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

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

Cargos en el comité de tropa

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

Un comité de tres personas:

- Presidente del comité
- Administración
- Logística

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

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

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

Incentivo

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

Distrito y concilio

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

Las cuatro funciones de los concilios y distritos:

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

Algunos ejemplos de apoyo del concilio y distrito incluyen:

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

Repasar el calendario de distrito y concilio de los próximos meses que muestre las actividades de apoyo y alentar a los participantes a sacar provecho de las mesas redondas, oportunidades de capacitación complementaria y capacitación de liderazgo para los jóvenes y adultos de sus tropas.

Compartir con ellos que cada tropa tiene un defensor, amigo, entrenador y consejero que está a la espera y quiere ayudarlos, llamado un comisionado de unidad. Los comisionados de su unidad están dispuestos para ayudar a las tropas a tener éxito.

Comisionados de unidad

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

El papel del comisionado de la unidad es ser:

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

Una de las principales funciones del comisionado de la unidad es asegurar la renovación de estatutos a tiempo. El comisionado de unidad también ayuda con la orientación del nuevo líder, capacitación, mantenimiento de registros y presupuesto si se le solicita.

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

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

- Retención deficiente de jóvenes
- No reclutar jóvenes
- Programa estancado o falta de programa
- Juntas de tropa de mala calidad o falta de juntas
- Padres desinteresados
- Escasez de adultos activos
- Líderes jóvenes y adultos no capacitados
- Insatisfacción de la organización autorizada con la tropa

Asesorar a los participantes que su comisionado de unidad es un recurso excepcional del distrito que está capacitado y listo para ayudarles a tener éxito como líderes adultos. Animar a los Scoutmasters a construir fuertes vínculos con sus comisionados de unidad.

Resumen

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

Compartir con los participantes que hay un curso de capacitación para los miembros del comité de tropa llamado el Reto del comité de tropa. Proporcionar las fechas del próximo curso, y exhorte a los Scoutmasters a alentar a su comité de tropa a aprovechar el curso.

Incentivo

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

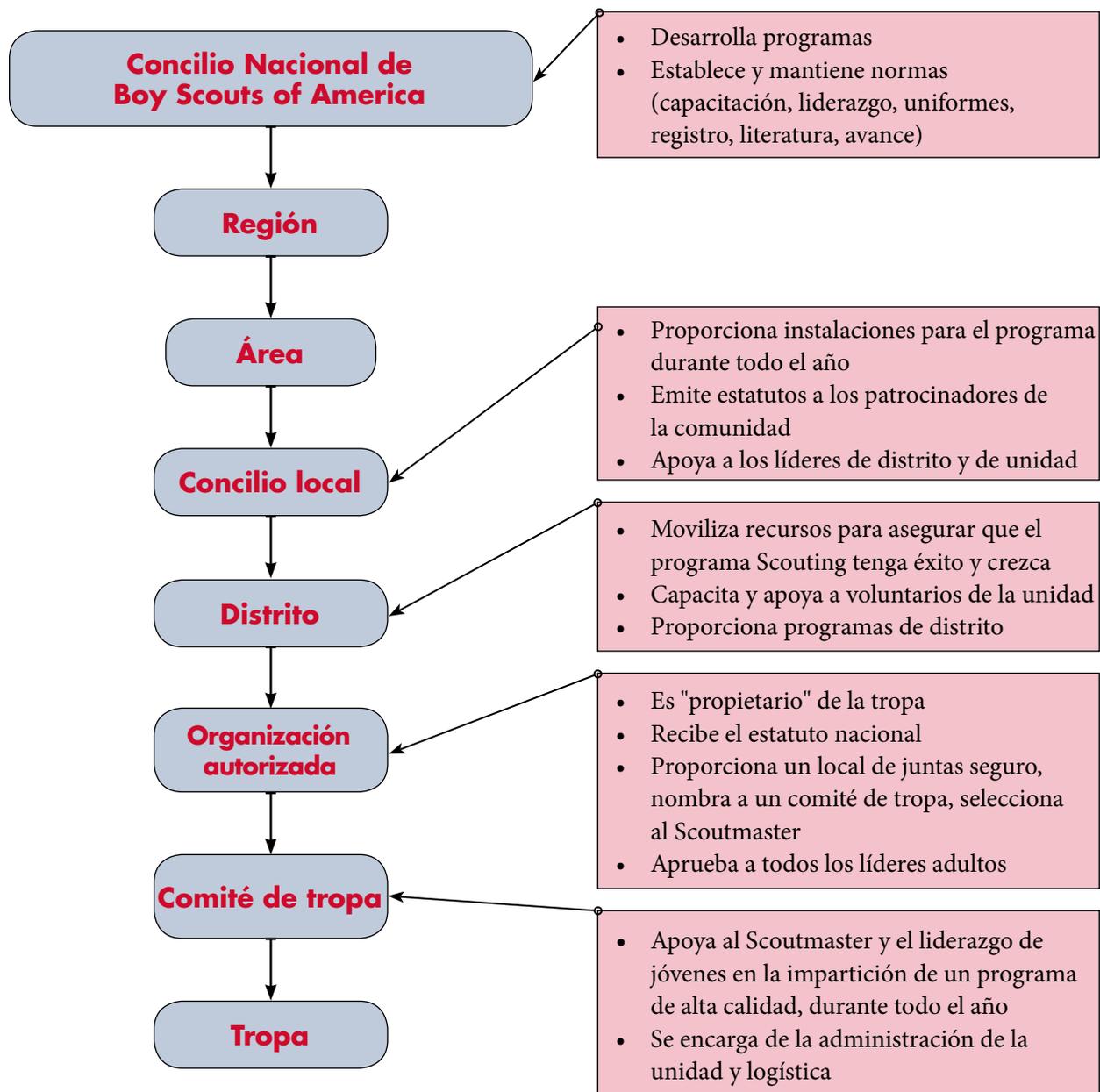
Conclusión

Los Scoutmasters nunca deben sentir que tienen que hacerlo solos.

El distrito, el concilio y la organización BSA proporcionan consistencia, recursos, actividades y apoyo que hacen posible el programa Scouting. El comité de tropa está allí para cargar con gran parte del peso para que una tropa sea exitosa, por lo tanto libera a los Scoutmasters para invertir su tiempo y energía en el desarrollo de líderes juveniles.



La gráfica del equipo de apoyo en la página siguiente ayudará al miembro de la facultad a explicar los diferentes roles de todos los elementos de Boy Scouting disponibles para ayudar al Scoutmaster a tener éxito.



Tomar un descanso de 15 minutos

Este descanso es un poco más largo que el anterior porque los participantes probablemente tienen más preguntas para los guías de la tropa y miembros de la facultad de las que tenían durante el primer descanso. Como antes, los guías de tropa deben tomar nota de las preguntas anteriores que queden sin respuesta y darles seguimiento con los participantes durante el descanso.

Entregar insignias de mérito a aquellos que se involucren con la facultad y con otros participantes con temas relacionados con el liderazgo y Scouting en general.

Planificación anual

Tiempo

40 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

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

Referencias

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

Fotocopias

- Encuesta de recursos de la tropa (una por participante)
- Plan anual de a tropa (una por participante)

Materiales

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

- Imprimir copias de varios programas mensuales diferentes para cada patrulla; por ejemplo, Expedición con mochila para la patrulla 1, Primeros auxilios para la Patrulla 2, Civismo para la Patrulla 3, etc.
- No olvidar incluir el resumen, los planes de junta de tropa y el plan de programa al aire libre
- Copias del Plan de junta de tropa, una por participante

Método de impartición

Análisis en pequeños grupos

¿Por qué planificar?

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

Un elemento común entre las tropas fuertes es un buen programa anual planificado un año por adelantado que es entonces compartido con todas las familias en forma de un calendario. El resultado importante de un calendario de un programa anual compartido es que su tropa atraerá a más familias, y los muchachos van a mantenerse involucrados por más tiempo.

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

Demasiado a menudo, el programa de una tropa es planeado por los adultos y luego ofrecido a los muchachos. Es mucho más eficaz dar a los muchachos la responsabilidad de seleccionar y ejecutar el programa de una tropa con los adultos en los papeles de apoyo y asesores.

Dirigir el análisis para llegar a la comprensión de que a través de sus líderes jóvenes, una tropa utiliza dos formas de planificación para asegurar el mejor programa posible:

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

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

- Dirigir a los participantes en un análisis de los cinco pasos de la planificación anual del programa de tropa. Los participantes pueden hacer referencia a la primera parte de *Elementos del programa para tropas, equipos y grupos* a medida que se desarrolla la discusión.
- Los lineamientos que siguen están diseñados para animar esta presentación al involucrar a los participantes como líderes de una tropa imaginaria que está desarrollando su programa anual.
- Al principio de este ejercicio, dar a cada patrulla una copia de la hoja de Planificación de la tropa.

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

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

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

Nota: El equipo de capacitación tal vez desee crear un cartel con estos cinco pasos para colocarlos en el área de capacitación.

Hacer su tarea

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

- Solicitar a las patrullas sugerencias de prioridades para su tropa en el año que viene. Escribir las sugerencias en un rotafolios. La lista puede ser algo como esto:
 - Asistir al campamento de verano.
 - Tener una aventura al aire libre por lo menos una vez al mes.
 - Hacer una Buena acción para la comunidad.
 - Tener al menos una actividad cada mes que no sea una junta de tropa.
 - Ganar el Premio Nacional de Campamento.
 - Llevar a cabo una actividad de recaudación de fondos para obtener dinero para nuevas tiendas y otro material para acampar.
- Elaborar un esquema general del programa anual. Hacerlo tan flexible como sea posible pero que aún cumpla con los logros previstos para la tropa. Por ejemplo, el plan anual de la tropa deberá, como mínimo, incluir por lo menos cuatro campamentos a corto plazo con pernocta para cubrir el estándar Bronce del programa Journey to Excellence.
- Reunirse con su primer guía de patrulla para revisar el esquema. Compartir con él sus pensamientos sobre el año que viene y buscar su retroalimentación. Él puede tener muy buenas ideas que no se le han ocurrido a usted.
- En las conversaciones con el primer guía de patrulla, un Scoutmaster a continuación explora la gama de opciones que están disponibles para la tropa. Por ejemplo, un Scoutmaster puede sentir que las necesidades de la tropa pueden cubrirse mejor mediante la adopción de cualquiera de los 20 elementos del programa seleccionados. Reducir esas posibilidades a una docena, una por cada mes, será una tarea para la conferencia anual de planificación de la tropa, presidida por el primer guía de patrulla.

Obtener los comentarios de la patrulla

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

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

- Después de que los guías de patrulla han reunido los comentarios de los miembros de la patrulla, el concilio de guías de patrulla y otros dirigentes clave de la tropa están listos para reunirse.

Llevar a cabo una Conferencia de planificación del programa de tropa

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

Consultar con el Comité de tropa

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

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

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

Anunciar el Plan anual de la tropa

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

Dar a conocer el Plan anual de la tropa

Comunicar el plan anual a través de una variedad de medios sirve valiosos propósitos para la tropa:

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

Resumen

Recordar a los participantes que los Scoutmasters encontrarán que su papel como líderes de tropa será mucho más fácil cuando ponen energía en asegurar que se produzca el proceso de planeación del programa anual de tropa y que el concilio de guías de patrulla lleva a cabo la planificación mensual de corto plazo. También descubrirán que sus responsabilidades se simplifican cuando ellos dependen de los Scoutmasters asistentes y del comité de tropa para ayuda y orientación.

Por último, señalar que todo lo discutido en esta presentación puede encontrarse en la literatura de BSA, específicamente el *Manual del líder de tropa; Elementos del programa para tropas, equipos y grupos, volúmenes 1, 2 y 3; y Recursos para el programa de tropa.*

Conclusión

Tiempo

10 minutos

Observaciones para la clausura

- Repartir los certificados para reconocer a aquellos participantes que completaron con éxito el sendero simulado hacia Eagle.
- Dar las gracias a los participantes por asistir.
- Recordarles que deben completar y enviar sus críticas del curso. Hacerles saber que sus comisionados de unidad darán seguimiento en los siguientes 90 a 180 días para una evaluación adicional de esta capacitación.
- También recordar a los participantes que esta capacitación era sólo una introducción al cargo de Scoutmaster o de Scoutmaster asistente. Esta capacitación fue solo una de muchas oportunidades disponibles para los Scouters. Los temas de liderazgo que no se incluyen en las sesiones de Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster se abordarán en oportunidades de aprendizaje posteriores, incluyendo Introducción a las técnicas al aire libre para líderes, mesas redondas, Insignia de madera y capacitación complementaria.
- Asegúrese de anunciar y promover la asistencia a los próximos cursos de Introducción a las técnicas al aire libre para líderes libre, así como a las oportunidades de capacitación complementaria en el concilio y los distritos como Universidad de Scouting, Primeros auxilios en la naturaleza, Travesía sin incidentes, programas de seguridad de actividades acuáticas y otros.
- Reforzar el papel del comisionado de unidad como un recurso del distrito disponible para ayudar a las tropas.

Clausura

Tiempo

10 minutos

Objetivos

El propósito de esta sesión es:

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

Referencia

- *Recursos para el programa de tropa*
- *Manual del guía de patrulla*

Método de impartición

Ceremonia

Preparación

Elegir una clausura adecuada del capítulo 3 de *Recursos para el programa de tropa*. Los miembros de la facultad deberían practicar la ceremonia de clausura durante el desarrollo de la facultad.

Anexos

Anexo A: Equipo y materiales

Anexo B: Muestras de carteles del curso

Anexo C: Metas de Scouting

Anexo D: Organización de Boy Scouting

Anexo E: ¿Qué constituye ser un líder capacitado?

Anexo F: Lineamientos según la edad para las actividades Scouting

Anexo G: La Conferencia Scoutmaster

Anexo H: Preguntas muestra de la conferencia Scoutmaster

Anexo I: Listas de avance

Anexo J: Tarjetas de simulación de avance

Anexo K: Evaluación del participante del curso

Anexo A: Equipo y materiales

- Bandera estadounidense y soporte
- Bandera de BSA (opcional)
- Tarjetas de avance (Anexo I)
- Rotafolio (uno por patrulla)
- Marcadores de borrado en seco (surtido de colores, incluyendo un montón de negros y azules)
- Una forma de distinguir las patrullas (por ejemplo, manteles de color o pequeñas banderas de papel de color en una espiga. Mantenerlo simple ya que los participantes se identificarán con su patrulla a medida que se entusiasmen con el curso y sus grupos pequeños.)

Carteles para exhibir

- Juramento Scout
- Ley Scout
- Metas de Scouting
- Métodos de Boy Scouting
- Papel del comité de tropa
- Código de convivencia con la naturaleza (opcional)
- Cinco pasos de la planificación del programa anual (opcional)

Folletos impresos

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

- Metas y métodos
- Organización de Boy Scouting
- ¿Qué constituye ser un líder capacitado?
- Lineamientos según la edad para Actividades Scouting (el PDF también se puede descargar en www.Scouting.org/FILESTORE/PDF/34416_insert_web.pdf y en papel de 11 " x 17")
- La Conferencia Scoutmaster
- Plan para la junta de tropa de www.scouting.org/filestore/pdf/34425.pdf y *Elementos del programa de tropas, equipos y grupos, volumen 1*
- Encuesta de Recursos de la tropa de www.scouting.org/filestore/pdf/512-116_WB.pdf (2014 Printing)
- Extractos de *Elementos del programa de tropas, equipos y grupos* para varios diferentes programas mensuales para cada patrulla; por ejemplo, Expedición con mochila para la patrulla 1, Primeros auxilios para la Patrulla 2, Civismo para la Patrulla 3, etc. No olvidar incluir el resumen, los planes de junta de tropa y plan de programa al aire libre.
- Formulario del Plan anual de tropa de www.scouting.org/filestore/pdf/33110_insert_web.pdf y *Elementos del programa de tropas, equipos y grupos, volumen 1*

Anexo B: Muestras de carteles del curso

Se recomienda que los siguientes carteles sean creados y colocados de manera prominente durante la capacitación.

Metas de BoyScouting

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

Métodos de Boy Scouting

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

Código de convivencia con la naturaleza

Como estadounidense, haré mi mejor esfuerzo para mantener limpios los lugares que visito, tener cuidado con el fuego, tener consideración con la naturaleza, y tener la mente enfocada en la conservación del medio ambiente.

Papel del comité de tropa

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

Anexo C: Metas de Scouting



Carácter

El programa Scouting tiene tres metas. Uno es el desarrollo de la fortaleza moral y del carácter. Podemos definir esto como la definición de la persona joven de sus cualidades personales, valores y perspectivas.

Civismo

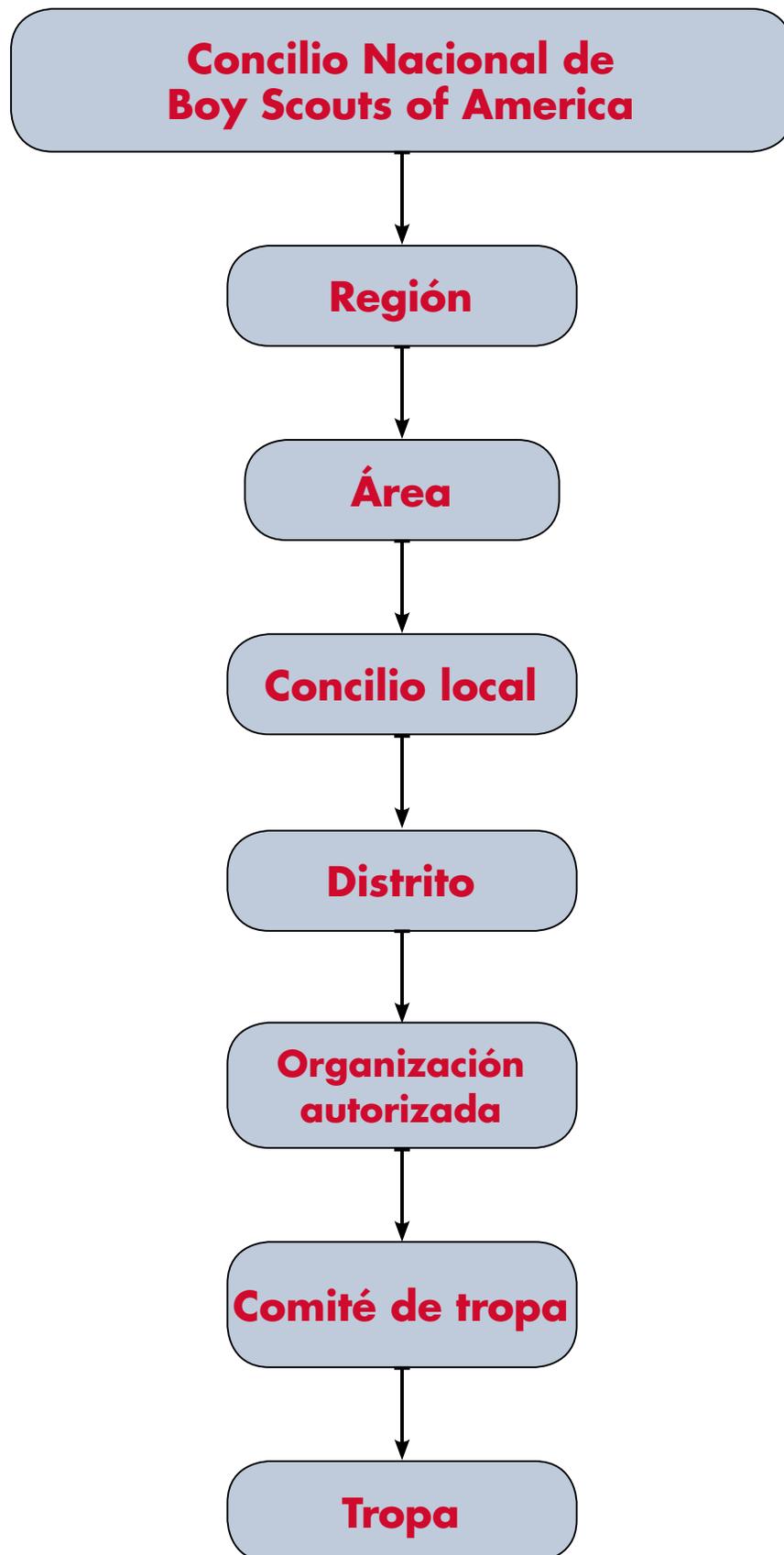
El segundo objetivo es la participación cívica. En general, civismo significa la relación que tiene el joven con otras personas. Ellos vienen a aprender de sus obligaciones hacia otras personas, con la sociedad en la que viven y con el gobierno que preside esa sociedad.

Bienestar

El tercer objetivo de Scouting es el desarrollo del bienestar físico, mental y emocional. El bienestar incluye el cuerpo (en forma y saludable), la mente (capaz de pensar y resolver problemas) y las emociones (autocontrol, valor y amor propio).



Anexo D: Organización de Boy Scouting



Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

Anexo E: ¿Qué constituye ser un líder capacitado?

¿QUÉ CONSTITUYE SER UN LÍDER CAPACITADO?



Los líderes adultos en las unidades se consideran capacitados y elegibles para usar el emblema oficial Trained cuando han completado la capacitación sobre Protección Juvenil y los cursos de capacitación que se detallan a continuación, o han completado la capacitación sobre Protección Juvenil y un curso de capacitación básica previa cuando era actual.

La capacitación sobre Protección Juvenil es un requisito para inscribirse para todos los adultos registrados, ¡y debe volverse a cursar cada dos años!

CUB SCOUTING

*Capacitación específica para su cargo**

BOY SCOUTING

*Capacitación específica para Scoutmaster y Scoutmaster asistente e
Introducción a las técnicas al aire libre para líderes (Scoutmasters y asistentes)
Troop Committee Challenge (miembros del comité)*

VARSITY SCOUTING

*Varsity Coach Position-Specific e
Introducción a las técnicas al aire libre para líderes (Entrenadores y asistentes)
Team Committee Challenge (miembros del comité)*

VENTURING & SEA SCOUTS**

*Venturing Advisor Position-Specific (Asesores y asistentes)
Crew Committee Challenge (miembros del comité)
Todos los adultos en los buques: Sea Scout Adult Leader Basic*

¿Necesita ayuda?

Contacte a Scouting University
972-580-2000
www.Scouting.org/training

* Los instructores de la manada cursan Pack Committee Challenge and Fundamentals of Training.

** Capacitación sobre Protección Juvenil Venturing
Los Representantes de la organización autorizada cursan This is Scouting y Training the Chartered Organization Representative.

11/16/2015

Anexo F: Lineamientos según la edad para las actividades Scouting

LINEAMIENTOS SEGÚN LA EDAD PARA ACTIVIDADES SCOUTING					
	TIGRES (CON COMPAÑERO ADULTO)	WOLF/BEAR CUB SCOUTS	WEBELOS SCOUTS	BOY SCOUTS	BOY SCOUTS MAYORES, VARSITY SCOUTS Y VENTURERS
TÉCNICAS AL AIRE LIBRE					
Camporees			Solo visita		
Proyectos de conservación					
Cocina al aire libre					
Armar fogatas					
Pesca					
Dispositivos con combustible <small>(estufas y linternas)</small>					
Caminata — un día					
Caminata — múltiples días					
Montar a caballo					
Caza					Solo Venturers
Mapa y brújula	Solo mapa				
Monopatín todo-terreno					
Viajes de montañismo/trepada/a campo traviesa					
Orientación					
Pionerismo					
Puentes de cuerda/torres de pionerismo <small>(Verificar requisitos para restricciones de estatura.)</small>					
Capacitación de supervivencia					
Campamento de invierno					
DEPORTES					
Juegos de campo, a campo abierto					
Fútbol con bandera					
Gimnasia					
Hockey sobre hielo					
Patinaje sobre hielo					
Patines					
Scoters, sin motor					
Skateboarding					
Esquí/snowboard					
Trineo/neumáticos					
Fútbol					
Hockey callejero					
HERRAMIENTAS					
Hachas					
Sierras de mano					
Hacha de mano					
Herramientas manuales					
Navaja de bolsillo		Solo Bear			
SENDERISMO					
Espedición, con pernocta, en zonas despobladas					
Travesías en bicicleta, paseo de día					
Travesías en bicicleta, varias noches					
Bicicleta BMX					
Excursiones de un día					
Travesías a caballo					
Ciclismo de montaña					
Misiones de búsqueda y rescate					
Práctica de búsqueda y rescate					
Esquí de travesía — cargar equipo por varios días y noches					
AERONAVES					
Experiencia de vuelo comercial					
Escuela teórica					
Experiencia práctica de vuelo					
Globos aerostáticos (solo atado)					
Vuelo de orientación					
Remontar el vuelo <small>(Solo vuelos de orientación)</small>					

2015 Printing

LINEAMIENTOS SEGÚN LA EDAD PARA ACTIVIDADES SCOUTING						
		TIGRES (CON COMPAÑERO ADULTO)	WOLF/BEAR CUB SCOUTS	WEBELOS SCOUTS	BOY SCOUTS	BOY SCOUTS MAYORES, VARSITY SCOUTS Y VENTURERS
VEHÍCULOS						
Vehículos todo terreno (ATV)					Solo para uso del concilio aprobado; no para uso de la unidad	
Motocicleta enduro					Solo Venturers	
Conducir Derbies						
Embarcación personal (PWC)					Solo para uso del concilio aprobado; no para uso de la unidad	
Motos de nieve						
TIRO						
Rifle .22						
Rifle de aire comprimido (pistolas de balines)				Campamento de residencia Webelos solamente		
Tiro con arco, campo						
Tiro con arco, objetivo, acción (blancos en movimiento)		Solo programas al aire libre del concilio/distrito				
Pistolas de aire comprimido		Solo programas al aire libre del concilio/distrito				
Catapultas						
Rifles de alto calibre					Solo Venturers	
Armas de avancarga						
Pistolas *					Solo Venturers	
Escopetas						
Honda (resortera)		Solo programas al aire libre del concilio/distrito				
COPE Y ESCALADA						
Amarre de seguridad						
Escalada en bloque						
Espeleología (a excepción de las actividades simples de novato)						
Escalada (instalaciones artificiales apropiadas para la edad)						
Escalada avanzada						
Escalada en roca						
Escalada de avanzada						
Rappel						
Escalada en hielo y nieve						
COPE (actividades apropiadas para Scouts más jóvenes)						
Parques de aventura aérea						
Recorridos en las copas de los árboles						
Tirolesa						
ACTIVIDADES ACUÁTICAS						
Canotaje, agua plana		Solo programas al aire libre del concilio/distrito				
Canotaje, agua con corriente						
Kayak, agua plana				Solo programas al aire libre del concilio/distrito		
Kayak, agua con corriente						
Lancha a motor, operada por un adulto		Solo programas al aire libre del concilio/distrito				
Lancha a motor, operada por un menor						
Descenso de río, agua plana		Solo programas al aire libre del concilio/distrito				
Descenso de río, agua con corriente						
Remar, agua plana		Solo programas al aire libre del concilio/distrito				
Remar, agua con corriente						
Windsurf						
Navegación a vela, operada por un adulto		Solo programas al aire libre del concilio/distrito				
Navegación a vela, operada por un menor						
Buceo						
Esquí acuático (en aguas claras, confinadas, todas las edades y habilidades pueden usar equipo de esquí acuático. El esquí acuático en mar abierto se limita a Boy Scouts con Snorkeling BSA o equivalente).						
Surf						
Natación						
Deslizamiento en cámaras (flotar en una cámara de neumático)				Eventos de agua plana del concilio/distrito		
Deportes de remolque (incluyendo esquí acuático, wakeboarding, kneeboarding y cámaras)						
CAMPAMENTO						
Campamento diurno						
Pernoctas del den						
Camporees						
Campamento familiar						
Aventura extrema						
Jamboree						
Pernoctas de padre/hijo						
Campamento de residencia						
Pernoctas de fin de semana						

*Puede haber excepciones para programas piloto autorizados operados por un concilio bajo un memorándum formal de entendimiento.

2015 Printing

Capacitación específica para el cargo de Scoutmaster

Anexo G: La Conferencia Scoutmaster

El propósito de la Conferencia Scoutmaster

Según el estatuto de Boy Scouts of America, el propósito de Boy Scouting es desarrollar en un joven la capacidad de hacer cosas por sí mismo y para los demás; capacitarlo en técnicas al aire libre; y enseñarle patriotismo, valor, autosuficiencia y virtudes afines. Utilizamos los métodos de Scouting, incluyendo el avance, actividades al aire libre y asociación con adultos para llevar a cabo estos objetivos. La Conferencia Scoutmaster permite al Scoutmaster revisar estos puntos de referencia:

- El crecimiento del Scout en su comprensión de los ideales de Scouting
- Cómo el Scout aplica estos ideales en su vida diaria y en la tropa
- Los requisitos del siguiente rango del Scout para que pueda ser animado adecuadamente

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

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

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

Cuándo y dónde celebrar una Conferencia Scoutmaster

La Conferencia Scoutmaster se debería celebrar en un lugar tranquilo que sea propicio para un intercambio entre el Scout y el Scoutmaster. No debe haber ninguna posibilidad de avergonzar al Scout. Recuerde que la política de Protección Juvenil de BSA requiere que las sesiones individuales entre un joven y un adulto, deben ser visibles y accesibles para otras personas.

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

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

Tipos de Conferencias Scoutmaster

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

- La falta de avance de un Scout
- Una dificultad percibida entre el Scout y otros en la tropa
- Un determinado evento en el último campamento o junta de tropa

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

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

Cómo celebrar una Conferencia Scoutmaster

La Conferencia Scoutmaster no es un interrogatorio ni otra prueba de la competencia de un Scout.

Debe ser una conversación informal entre el Scout y el Scoutmaster ya sea hacia una cierta meta o como un requisito para el avance. En cualquier caso, las preguntas abiertas son buenas para dar pie a los comentarios del Scout. Anímelo a que llegue por sí mismo a las conclusiones; no le diga simplemente lo que piensa.

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

Escuche cuidadosamente lo que está diciendo el Scout, y luego escuche lo que no está diciendo. Los consejeros calificados a menudo responden a los comentarios de los demás simplemente sonriendo o con interjecciones alentadoras como "ajá" o "bien". Pida al Scout que repita lo que está diciendo pero de una manera diferente para obtener una opinión completamente diferente sobre la situación. Confirme que ha comprendido lo que está diciendo el Scout al resumirlo, pero intente no poner al niño en un rincón.

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

En la conferencia de avance, usted evaluará si el Scout está preparado para su consejo de revisión y su progreso desde su última Conferencia Scoutmaster. Esto no debería ser un momento para reexaminar su aptitud en las técnicas Scout; alguien ya lo ha atestiguado. El Scout debe haber completado todos sus requisitos para el rango antes de que la conferencia pueda tener lugar.

Es apropiado revisar los logros del Scout y analizarlos pero sin repetir la prueba.

Por supuesto, este puede ser el momento para comprobar que el registro de avance tenga las firmas correspondientes.

Puede y debe preguntar a un Scout cómo se sintió acerca de ciertos logros y cómo siente que se comportó en un proyecto de servicio. Pregúntele a un Scout sobre su cargo de liderazgo y si él cree que tuvo éxito. Pueden analizar cualquier problema con miras a resolverlo.

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

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

La primera Conferencia Scoutmaster: una introducción

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

Esta conferencia ofrece una oportunidad para el Scoutmaster de explicar un poco el programa Scouting, la tropa y sus tradiciones, y sobre como Boy Scouting difiere de Cub Scouting. Un Scout probablemente no conocerá al Scoutmaster, ni el Scoutmaster probablemente conocerá al Scout, y esta es una buena oportunidad para ambos de aprender uno de otro.

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

Asegúrese de preparar algunas preguntas para el Scout así como algunos puntos clave a explicar.

Las Conferencias Scoutmaster para Tenderfoot hasta First Class

Las Conferencias Scoutmaster de Tenderfoot hasta First Class son formas de llegar a conocer mejor al Scout, de revisar su progreso en logros y para analizar cómo se sintió acerca de los distintos pasos que ha tomado en el sendero Scouting, incluyendo sus logros individuales. Esto no debería ser un tipo de prueba sino un momento para reflexionar sobre las habilidades aprendidas y cómo el Scout ha absorbido los ideales de Scouting.

Las preguntas aquí naturalmente se tratarán de un determinado campamento, por ejemplo, o la dificultad que el Scout ha tenido con los nudos, pero también puede hablarse de cómo se está llevando bien con algunos otros Scouts o cómo muestra los ideales Scouting fuera de la tropa.

Otros aspectos de la conferencia nunca deben tomar un papel secundario. Este es el momento de preguntar al Scout cómo se siente acerca del programa de tropa, si siente que está aprendiendo algo y si se está divirtiendo.

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

Las Conferencias Scoutmaster para Star y Life

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

Como un Scoutmaster, quizás usted puede evaluar cómo se ha desempeñado un Scout en sus cargos de liderazgo, pero este no es el momento para decirle a un Scout que su desempeño como líder fue deficiente. Si este fuera el caso, esto debería haber sido el objeto de una Conferencia Scoutmaster antes de una conferencia de avance. Las habilidades de liderazgo deben revisarse a medida que se exhiben, no aplazadas hasta una Conferencia Scoutmaster donde se repruebe al Scout por no cumplir con las expectativas.

Por otro lado, puede ser que un Scout concluirá que necesita trabajar sobre determinados aspectos de liderazgo antes de que logre el siguiente rango, y usted debería apoyar este concepto.

Como antes, usted evaluará su espíritu Scout. Recuerde que a esta edad el Scout cambiará fundamentalmente mucho más rápido de lo que se podría imaginar, y la Conferencia Scoutmaster puede ser una oportunidad para usted de volver a evaluar al candidato.

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

La Conferencia Scoutmaster para Eagle

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

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

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

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

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

La Conferencia Scoutmaster para Eagle Palms

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

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

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

La Conferencia Scoutmaster y la tropa saludable

Hasta ahora esta discusión debe darle una apreciación de las formas en las que la Conferencia Scoutmaster puede contribuir a una tropa sana. Esta conferencia es el lugar ideal para fomentar el liderazgo, para controlar problemas que puedan estar desarrollándose, para evitar problemas en el futuro y para asegurarse de que el Scout está en camino de lograr los objetivos y métodos de Scouting.

Nunca debe haber un enfoque de mano dura en una conferencia; esta junta no es el momento para disciplinar a un Scout descarriado. Por el contrario, se debe pensar en ella como una manera de facilitar para el Scout el hacer las cosas que contribuyen a la salud de la tropa. Tal vez se pueda alentar a un Scout a trabajar con Scouts más jóvenes o dejar que otros Scouts desempeñen sus funciones en la tropa sin insistir que lo hagan.

La Conferencia Scoutmaster y el Scout saludable

Lo más importante es que la Conferencia Scoutmaster debería ser una forma de fomentar al Scout individual. La Conferencia Scoutmaster es el método más personal en el movimiento Scout de evaluar las necesidades y deseos de un Scout; para fomentarle y apoyarle; para aprender sobre sus temores y esperanzas; para ayudarlo a verse en el gran contexto del movimiento Scout; y para fomentar su crecimiento personal, tanto en aptitudes como para vivir bajo el honor de los ideales de Scouting.

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

Anexo H: Preguntas muestra de la conferencia Scoutmaster

La Conferencia Scoutmaster de integración y el Scout

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

Usted deberá explicar:

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

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

Las Conferencias Scoutmaster para Tenderfoot hasta First Class

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

Puede revisar lo que un Scout ha aprendido de los logros hasta ahora y ver cómo él ha absorbido las técnicas. Pregunte al candidato sobre las horas de servicio que contribuyó, cómo se sintió acerca de sus esfuerzos, si el esfuerzo fue significativo para él, y cómo los esfuerzos en general impactaron a otros.

Usted deberá explicar:

- Que un Scout no siempre mantienen una habilidad simplemente al hacerla para el avance; debe repetirla y en algunos casos, enseñarla, para realmente adueñarse de la habilidad
- El valor de la planificación para alcanzar sus objetivos
- Cómo establecer metas de avance implica ver hacia el futuro para ver lo que se debe lograr y el orden
- Cómo utilizar el programa de insignias de mérito para explorar intereses y lograr el avance

Las Conferencias Scoutmaster para Star y Life

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

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

Usted deberá explicar:

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

La Conferencia Scoutmaster para Eagle

- ¿Cómo crees que estuvo tu proyecto de servicio Eagle?
- ¿Te enfrentaste con momentos escabrosos?
- ¿Planificaste lo suficiente como para superar esos momentos escabrosos?
- ¿Cómo trabajaste con el beneficiario de tu proyecto?
- ¿Fue el beneficiario del proyecto claro en sus objetivos para ti?
- ¿Harías el proyecto de manera distinta ahora?
- ¿Cómo crees que le va a la tropa?
- ¿Cómo pretendes ayudar a la tropa después de convertirte en Eagle Scout?
- ¿Tienes metas para la tropa?
- ¿Cuáles son tus metas y ambiciones personales?
- ¿Sientes que estás preparado para ser un Eagle Scout?
- ¿Crees que has logrado todo lo que necesitas para convertirte en un Eagle Scout?

Usted deberá explicar:

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

La Conferencia Scoutmaster para Eagle Palms

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

Puede explicar:

- Oportunidades Scouting para muchachos mayores
- Capacitación nacional de liderazgo juvenil
- Liderazgo en Order of the Arrow
- Oportunidades como personal de campamento
- Los premios Hornaday
- Venturing
- Qué sucede cuando un Scout cumple 18 años
- Servicio potencial como Scoutmaster asistente
- Permanecer activo en el movimiento Scout en la universidad o cuando uno se muda

Anexo I: Listas de avance

✓	Requisitos Tenderfoot
	Presentarse para el campamento
	Campamento
	Cocina
	Cuerda y nudos
	Excursiones seguras
	Bandera estadounidense
	Juramento Scout, Ley, lema y divisa
	Nombre de patrulla, grito y bandera.
	Sistema de compañeros e intimidación
	Condición física
	Plantas venenosas
	Primeros auxilios
	Demostrar espíritu Scout
	Conferencia Scoutmaster
✓	Consejo de revisión

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

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

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

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

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

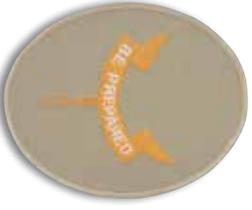
Anexo J: Tarjetas de simulación de avance

 <p>Primeros auxilios</p>	 <p>Cocina</p>
 <p>Civismo comunitario</p>	 <p>Salud y Bienestar</p>
 <p>Civismo nacional</p>	 <p>Plan para emergencias</p>
 <p>Civismo mundial</p>	 <p>Salvavidas</p>
 <p>Comunicación</p>	 <p>Ciencia del medio ambiente</p>

 <p>Sustentabilidad</p>	 <p>Administración personal</p>	 <p>Natación</p>	 <p>Excursionismo</p>	 <p>Ciclismo</p>
 <p>Campanamento</p>	 <p>Vida en familia</p>	 <p>Patrimonio nacional</p>	 <p>Tiro con arco</p>	 <p>Ajedrez</p>

 <p>Escalada</p>	 <p>Tecnología digital</p>	 <p>Conciencia sobre discapacidades</p>	 <p>Geoescondite</p>	 <p>Música</p>
 <p>Mascotas</p>	 <p>Navegación en bote de velas</p>	 <p>Exploración espacial</p>	 <p>Descenso en ríos</p>	 <p>Supervivencia</p>

 <p>Tenderfoot 1 Presentarse para un viaje de campamento. Mostrar tu equipo. Mostrar la forma correcta de empacarlo y cargarlo.</p>	 <p>Tenderfoot 2 Campamento</p>	 <p>Tenderfoot 3 Cocina</p>	 <p>Tenderfoot 4 Cuerda y nudos</p>	 <p>Tenderfoot 5 Excursiones seguras</p>
 <p>Tenderfoot 6 Bandera estadounidense</p>	 <p>Tenderfoot 7 Repetir de memoria y explicar el Juramento Scout, la Ley Scout, el lema y la divisa.</p>	 <p>Tenderfoot 8 Conocer tu nombre de patrulla dar el grito de patrulla y describir el banderín de tu patrulla.</p>	 <p>Tenderfoot 9 Explicar la importancia del sistema de compañeros. Describir lo que es un bravucón y cómo responderle a un bravucón.</p>	 <p>Tenderfoot 10 Condición física</p>

 <p>Tenderfoot 11 Plantas venenosas</p>	 <p>Tenderfoot 12 Primeros auxilios</p>	 <p>Tenderfoot 13 Demostrar espíritu Scout.</p>	 <p>Tenderfoot 14 Conferencia Scoutmaster</p>	 <p>Segunda clase 1 Mapa y brújula</p>
 <p>Second Class 2 Leave No Trace</p>	 <p>Second Class 3 Campamento, herramientas para madera, fogatas y cocina</p>	 <p>Second Class 4 Ceremonia de honores a la bandera</p>	 <p>Second Class 5 Proyecto de servicio</p>	 <p>Second Class 6 Animales salvajes locales</p>

 <p>Second Class 7 Primeros auxilios</p>	 <p>Second Class 8 Natación</p>	 <p>Second Class 9 Salud y seguridad personal</p>	 <p>Second Class 10 Finanzas personales</p>	 <p>Second Class 11 Demostrar espíritu Scout.</p>
 <p>Second Class 12 Conferencia Scoutmaster</p>	 <p>First Class 1 Encontrar direcciones sin una brújula.</p>	 <p>First Class 2 Orientación</p>	 <p>First Class 3 Campamento</p>	 <p>First Class 4 Cocina</p>

 <p>First Class 5 Civismo</p>	 <p>First Class 6 Plantas nativas locales</p>	 <p>First Class 7 Amarres</p>	 <p>First Class 8 Primeros auxilios</p>	 <p>First Class 9 Natación</p>
 <p>First Class 10 Reclutar un nuevo Scout.</p>	 <p>First Class 11 Seguridad en Internet</p>	 <p>First Class 12 Demostrar espíritu Scout.</p>	 <p>First Class 13 Conferencia Scoutmaster</p>	 <p>Star 1 Estar activo durante 4 meses como un Scout First Class.</p>

 <p>Star 2 Demostrar espíritu Scout.</p>	 <p>Star 4 Proyecto de servicio</p>	 <p>Star 5 Liderazgo</p>	 <p>Star 6 Conferencia Scoutmaster</p>	 <p>Life 1 Estar activo durante 6 meses como un Star Scout.</p>
 <p>Life 2 Demostrar espíritu Scout.</p>	 <p>Life 4 Proyecto de servicio</p>	 <p>Life 5 Liderazgo.</p>	 <p>Life 6 Enseñar a otro Scout.</p>	 <p>Life 7 Conferencia Scoutmaster</p>

 <p>Eagle 1 Estar activo durante 6 meses como un Life Scout.</p>	 <p>Eagle 2 Demostrar que vives bajo el Juramento Scout y la Ley Scout.</p>	 <p>Eagle 4 Liderazgo</p>	 <p>Eagle 5 Liderazgo en un proyecto de servicio</p>	 <p>Eagle 6 Conferencia Scoutmaster</p>
--	---	--	--	---

Anexo K: Evaluación del participante del curso

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

Por favor califique lo siguiente:

Promoción del curso

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

Muy bueno Bueno Necesita mejorar Deficiente

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

Efectividad de la facultad

¿Fue efectiva la facultad para ayudarlo a entender los materiales y lograr los objetivos de aprendizaje?

Muy bueno Bueno Necesita mejorar Deficiente

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

Recomendación

¿Recomendaría este curso a otros Scouters?

¡Sí! Tal vez Probablemente no ¡No!

Contenido del curso

¿Acaso las lecciones y métodos de capacitación modelados le proporcionaron los fundamentos del papel de Scoutmaster?

Muy bueno Bueno Necesita mejorar Deficiente

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

Instalaciones

¿Las instalaciones respaldaron la impartición del curso?

Muy bien Bueno Necesita mejorar Deficiente

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

En general

¿Hay algo más que sienta que necesitamos saber?

Muy bueno Bueno Necesita mejorar Deficiente

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

Muchas gracias por tomarse el tiempo para darnos su opinión.

El equipo de capacitación

