



**PLAN DE ADELANTO DE TROPA  
AVENTURAS PARA SCOUTS**



---

**PLAN DE ADELANTO DE TROPA - AVENTURAS PARA SCOUTS**

---

*“Os daréis cuenta de que el objeto de convertirlos en un Scout eficiente y capaz, no es solamente para gozar y correr aventuras, sino que, como los guardabosques, los exploradores y los guardafronteras a los que tratáis de imitar, os estáis capacitando para ser útiles a vuestro país y poder servir a vuestros semejantes cuando estos necesiten vuestra ayuda. Tal es la meta de los hombres mejores”.*

*Baden-Powell*

Te damos la bienvenida a esta nueva Aventura... ¡Tu Plan de Adelanto Scout!

Un maravilloso documento en el que encontrarás el camino para lograr todos tus sueños y las metas que te traces durante tu paso por la Tropa.

El punto de partida ya está marcado, ahora debes elegir el camino para llegar hasta donde te lo propongas... Pero recuerda, el **Scout Cóndor** espera por ti, por tu trabajo individual pero también por el esfuerzo entre todos los miembros de tu patrulla, así que... ¡Ánimo!

En este documento encontrarás:

- La línea de ascenso para Scouts: “Camino hacia el Scout Cóndor”, es decir, un esquema que te muestra un recorrido para que vayas progresando en la Tropa.
- Las Pruebas de Investidura: una serie de requerimientos que te servirán para que te integres a la Unidad de Tropa y la Patrulla que elijas. Con estas pruebas esperamos que conozcas sus integrantes, funcionamiento, estructura y los principios básicos del Escultismo (Movimiento Scout) y su fundador Baden-Powell. Cuando alcances este primer logro podrás portar tu uniforme verde de Tropa, con sus insignias oficiales CSA.
- Requisitos para obtener los ascensos. Luego de haber recibido tu uniforme, podrás empezar a realizar los requerimientos para tus demás ascensos: Tercera Clase, Segunda Clase y Primera Clase, también los méritos para ser un Scout Cóndor.
- Etapa de preparación para el paso a la Sociedad de Pioneros. Esperamos que el Escultismo y tu paso por la Tropa sea tan agradable que decidas continuar en la Unidad siguiente, la Sociedad de Pioneros, por lo que te presentamos unos requisitos para que te integres con facilidad el día que dabas realizar tu ceremonia de paso.
- Las Aventuras para Scouts: una serie de pruebas y proyectos que debes aprobar para poder obtener tus ascensos y que puedes elegir a tu gusto, además, puedes irlos logrando de manera individual o con todos los miembros de tu Patrulla. Estas son: Líder Scout, Explorador, Kim, Ciudadano Scout y Guardabosques.
- Los Proyectos Scouts: una explicación sobre los proyectos que debes realizar en cada una de las cinco Aventuras y sus respectivas guías para que las diligencias cuando decidas realizarlos.

¡Llegó la hora de la diversión y de la vivencia de las Aventuras, prepárate porque este es sólo el comienzo!

Siempre Listos para Servir,  
COMISIÓN DE TROPA CSA

**CAMINO HACIA EL SCOUT CÓNDOR:**

Para llegar a la Insignia de Scout Cóndor, debes obtener los diferentes ascensos hacia la máxima insignia de la Unidad; a medida que vas superando las pruebas y proyectos de las diferentes Aventuras y de las Especialidades irás logrando los respectivos ascensos en el Camino hacia el Scout Cóndor, así:



Imagen 1: Línea de Ascenso: Aventuras para Scouts

SCOUT



**Si llegas de la Manada:** renovarás tu Promesa una vez hayas cumplido con los requisitos y las pruebas de Investidura para ser un Scout y apruebes satisfactoriamente tu período de prueba (con una duración aproximada de un mes a un mes y medio).

En la ceremonia de renovación de Promesa cambiarás tu uniforme amarillo de Lobato por tu nuevo uniforme verde de Scout, con sus respectivas insignias oficiales de la CSA.

**Si llegas al Movimiento Scout por primera vez:** debes cumplir satisfactoriamente los requisitos y las pruebas de Investidura para ser Scout y el período de prueba (que en este caso es de dos a tres meses, aproximadamente) para poder hacer tu Promesa y portar el uniforme verde de Scout, con sus respectivas insignias oficiales de la CSA, así como la pañoleta del Grupo Scout al cual perteneces.

Tal y como lo manifestó Baden-Powell, para ser Scout debes inscribirte en un Grupo Scout con el permiso escrito de tus padres; por esta razón debes entregar a tu Jefe de Tropa o al Jefe de Grupo la autorización para ser Scout y tu historia clínica debidamente firmada por tus padres o acudientes.

Para ser Scout debes pasar las Pruebas de Investidura para demostrar que quieres ingresar a esta gran hermandad y que estás decidido/decidida a continuar; no se trata de nada difícil y con los libros y manuales Scouts y con el apoyo de los compañeros de la Patrulla que elegiste y del Guía podrás superarlas correctamente.

Estas son las pruebas que debes superar para ser un Scout:

1. Elabora tu cuaderno scout, decóralo como prefieras, escribe en él tus investigaciones para superar tus pruebas y proyectos y empieza a narrar tus experiencias y aventuras como scout.

*Averigua en los libros o manuales scouts, en la Internet o con tus amigos de la Patrulla sobre:*

2. La Historia del Escultismo y su fundador Baden-Powell.
3. Los saludos que utilizamos los Scouts y la Señal Scout y cuál es su respectivo significado.
4. La historia de la mano izquierda.
5. La historia de la buena acción.
6. La Oración de la Tropa y la biografía de San Jorge.
7. Las señales con las que nos comunicamos los Scouts mediante el uso de silbato (atención, firmes, llamada general, guías, jefatura) y las formaciones con sus respectivas señales de brazo (herradura, rectángulo, círculo, fila, hilera, barras, columnas).
8. Qué es la Corte de Honor, cuáles son sus miembros, su importancia para la Tropa y cada cuánto debe reunirse.
- 9.Cuál es la historia del Grupo Scout al cual perteneces y la historia de tu Tropa.
10. Qué significado tienen el uniforme verde de la Tropa con sus respectivas insignias.
11. Qué significado tiene la pañoleta del Grupo Scout al cual perteneces y cuáles son sus usos.

*Demuestra que conoces y que en tus vivencias actúas según:*

12. La Ley y la Promesa Scout.
13. La Divisa y el Lema de los Scouts.
14. Los Principios Scouts y las Virtudes Scouts.

*De manera práctica demuestra que sabes hacer lo siguiente:*

15. Armar de manera técnica una carpa, empacar tu morral y aplicar las normas básicas para acampar.
16. Realizar los nudos: Llano o rizo, ballestrinque, leñador, margarita, vuelta escota, pescador, as de guía, cabeza de turco. Realizar los amarres: cuadrado, redondo, trípode y diagonal.

*Demuestra:*

17. Con tu informe académico: rendimiento en tus estudios, tanto en las asignaturas como a nivel disciplinario.
18. Con una apreciación personal y con otra de tu Guía: los conocimientos que tienes sobre tu patrulla, sus integrantes, sus símbolos, historia y mística, así como el cariño que sientes por ella y que has aprendido la promesa al Guía.

Una vez hayas cumplido los requisitos obtendrás, mediante una ceremonia, tu uniforme oficial CSA con sus respectivas insignias.

También podrás portar la Pañoleta del Grupo Scout al cual perteneces.

## TERCERA CLASE



Para ser Scout de Tercera Clase debes cumplir los siguientes requisitos:

- Lograr una (1) Aventura.
- Obtener la Especialidad de Campismo.
- Obtener dos (2) Especialidades de tu preferencia.
- Consigue y personaliza tu bordón Scout.
- Para utilizar correctamente tu navaja: conoce sus cuidados, usos y los tipos.

Una vez hayas cumplido los requisitos obtendrás, mediante una ceremonia, la insignia oficial CSA de Scout de Tercera Clase, la cual deberás portar encima del bolsillo izquierdo del uniforme.

También podrás portar tu navaja y tu bordón.

## SEGUNDA CLASE



Para ser Scout de Segunda Clase debes cumplir los siguientes requisitos:

- Lograr dos (2) Aventuras (diferentes a las del ascenso anterior).
- Obtener las Especialidades de Primeros Auxilios y de Cocina.
- Obtener tres (3) Especialidades de tu preferencia, (diferentes a las del ascenso anterior).
- Para utilizar correctamente tu puñal: conoce sus cuidados, usos y los tipos.
- Realizar la velación de armas.

Una vez hayas cumplido los requisitos obtendrás, mediante una ceremonia, la insignia oficial CSA de Scout de Segunda Clase, la cual deberás portar encima del bolsillo izquierdo del uniforme

También podrás portar tu puñal.

## PRIMERA CLASE



Para ser Scout de Primera Clase debes cumplir los siguientes requisitos:

- Lograr dos (2) Aventuras (diferentes a las de los dos ascensos anteriores).
- Obtener las Especialidades de Natación, Alto Pionerismo y Amigo de Colombia.
- Obtener tres (3) Especialidades de tu preferencia, (diferentes a las de los ascensos anteriores).
- Para utilizar correctamente tu hachuela: conoce sus cuidados, usos y los tipos.
- Aprobar tu Excursión de Primera Clase.
- Realizar la velación de armas.

Una vez hayas cumplido los requisitos obtendrás, mediante una ceremonia, la insignia oficial CSA de Scout de Primera Clase, la cual deberás portar encima del bolsillo izquierdo del uniforme

También podrás portar tu hachuela.

## SCOUT CÓNDOR



Es el máximo adelanto que la Tropa le otorga al Scout de Primera Clase y que está próximo a culminar su proceso en la Unidad y que, en conformidad con el estilo de vida que voluntariamente asumió, demuestra con sus acciones las virtudes del liderazgo, el carisma, el compromiso, el trabajo en equipo, mediante el sistema de patrullas, y la disposición para el servicio.

Una vez hayas superado las cinco (5) Aventuras, las seis (6) especialidades obligatorias, las ocho (8) especialidades optativas, la Tropa te enaltece si cumples con los siguientes requisitos:

1. Ser Scout de Primera Clase.
2. Haber recibido la aprobación por parte de la Corte de Honor para que se te otorgue el Scout Cóndor.
3. En esta etapa de la Excelencia en la Tropa, la CSA quiere que hagas todo cuanto de Ti dependa para cumplir con el **Perfil del Scout CSA**:
  - Vive a conciencia y de manera voluntaria la Ley y la Promesa del Scout.
  - Demuestra con tus actitudes que has desarrollado un sentido de responsabilidad como líder, en tu Patrulla, tu Tropa y tu Grupo Scout.
  - Vive de acuerdo a los fines del Escultismo y los valores que te distinguen como un excelente Scout.
  - Demuestra que eres inteligente, práctico y autosuficiente.
  - Vive de acuerdo a los Principios y a las Virtudes Scouts.
  - Procura constantemente un rendimiento óptimo y de excelencia en tus responsabilidades escolares y familiares.
  - Mantiene siempre al día los conocimientos aprendidos en las Aventuras y las Especialidades.
  - Demuestra que eres un Scout técnico y que estás en capacidad de enseñar tus conocimientos a la Tropa.
  - Desarrolla un sentido de solidaridad y de buena ciudadanía en tus diferentes espacios de desarrollo y tu comunidad en general.

Como habíamos dicho, la aprobación del ascenso a Scout Cóndor corresponde a la Corte de Honor y se entrega en Ceremonia de Grupo, presidida por el Jefe de Grupo; se hace entrega de la insignia oficial CSA del Scout Cóndor y se porta encima del bolsillo derecho del uniforme, reemplaza la de Scout de Primera Clase y puede portarse en el uniforme de Pionero y de Rover.

### **ETAPA DE PREPARACIÓN PARA EL PASO A LA SOCIEDAD DE PIONEROS:**

*El programa que te ofrece la CSA es continuo y progresivo; por tal razón, es nuestro deseo que quien culmina su proceso en la Tropa de Scouts continúe su vida Scout en la Sociedad de Pioneros.*

Antes de la Ceremonia de Paso a la Sociedad de Pioneros, en la que se reúne todo el Grupo Scout, debes prepararte para ingresar a esta nueva comunidad. En esta etapa debes hacer lo siguiente:

- Asistir por lo menos a tres (3) reuniones con la Sociedad.
- Sostener una entrevista, programada por tu Jefe de Tropa, con el Líder de Sociedad.
- Leer y comprender el Plan de Adelanto DESAFÍOS DE ACCIÓN para Pioneros.
- Leer y comprender el Plan de Especialidades para Pioneros.
- Leer y conocer las pruebas y requisitos para la Investidura como Pionero.
- Conocer el Sistema de Equipos de la Sociedad de Pioneros.



## LÍDER SCOUT (Carácter y Afectividad)



1. Programa y realiza una actividad para otra Unidad, con la ayuda de su respectivo Jefe.
2. Realiza un servicio en el que se pueda beneficiar una comunidad necesitada.
3. Diseña y ejecuta una actividad scout para tu Patrulla o para la Tropa.
4. Apadrina a un aspirante.
5. Asiste a una Corte de Honor y participa activamente opinando sobre los temas allí tratados.
6. Diseña y ejecuta una actividad económica que deje utilidades para tu Patrulla y con un objetivo claro para invertir el dinero.
7. Realiza un juego de competencia por patrullas para tu Tropa.
8. Programa y realiza una reunión de Patrulla.
9. Bajo la dirección de tu Guía, planea y realiza con los miembros de tu Patrulla un campamento de supervivencia.
10. Programa y realiza un encuentro entre los miembros de tu familia y tus Jefes de Tropa.
11. Prepara una campaña en contra del abuso infantil, para tu Grupo Scout, Institución Educativa o comunidad en general.
12. Con la ayuda de una persona capacitada, planea y realiza con los miembros de tu Patrulla un foro sobre algún tema referente a la adolescencia.
13. Programa y realiza un simulacro sobre una emergencia, explicando qué se debe y qué no se debe hacer, personal capacitado y recursos necesarios para atenderla, elaborando además un informe sobre los participantes, materiales y las conclusiones de la actividad. Puedes simular: un incendio, un terremoto, un accidente de tránsito, un deslizamiento, una inundación, entre otros.
14. Portar en todo momento tu documento de identidad, tu respectivo carné de la entidad de salud a la cual perteneces y conoce además tu grupo sanguíneo y factor RH.
15. Demuestra con tu actitud que estás Siempre Listo.

16. **PROYECTO LIDERAZGO:**

*Tomando como base el liderazgo en una o varias de las siguientes áreas:*

- Política.
- Espiritualidad.
- Social.
- Artes.
- Deportes.

- Ciencia y Tecnología.

*Elabora una investigación con las siguientes características:*

- Definición de liderazgo.
- Por qué es importante el liderazgo.
- Características de un líder.
- Principales exponentes del área elegida.
- Con qué líder del área elegida te identificas y por qué.

Con la ayuda de tu Guía de Patrulla, quien es el líder más cercano que tienes en tu Tropa, realiza un taller sobre liderazgo que contenga:

- Una muestra con los datos de la investigación.
- Un juego o actividad de liderazgo.
- Escribe un perfil de un líder del área que elegiste y compártelo mediante una ayuda didáctica con los asistentes al taller.

**EXPLORADOR (Corporalidad)**



1. Conoce los primeros auxilios básicos y aplícalos cuando sea necesario y tener un botiquín personal.
2. Conoce las normas básicas de seguridad y de salubridad en campamento y aplícalas participando en uno.
3. Conoce las normas básicas y de seguridad para caminatas y aplícalas participando en una.

*Aprende sobre los siguientes temas y aplica estos conocimientos en una actividad de Patrulla o de Tropa:*

4. Manejo de brújula, orientación por métodos naturales y elaboración de mapas.
5. Antropometría, talonamiento y evaluación.
6. Diferentes tipos de fogatas, fogones y hornos, así como los cuidados que debes tener para elaborarlos.
7. Tipos de claves y señales de pista.
8. Tipos de cuerdas, sus usos y sus cuidados.
9. Tipos de herramientas, sus usos, cuidados y mantenimiento.
10. Comida sin utensilios y de supervivencia.
11. Acecho y rastreo.
12. Vivacs y refugios naturales.
13. Realiza por lo menos dos (2) astucias y dos (2) construcciones en campamento.
14. Saber nadar por lo menos un estilo (libre, espalda, pecho, mariposa).
15. Diseña y concina un menú para un campamento de Patrulla.

16. **PROYECTO CORPORAL:**

*Tomando como base una o varias de las siguientes temáticas:*

- Sexualidad responsable.
- Adicciones.
- Alimentación saludable.
- Deportes.
- Salud Mental.

*Realiza una investigación con las siguientes características:*

- Definición del concepto.
- Relación e importancia con el desarrollo del cuerpo humano.
- Beneficios o perjuicios para el cuerpo humano.
- Descripción de tu estilo de vida respecto al tema.
- Promoción o prevención en tu barrio, localidad o vereda.

*Difunde los conocimientos a tu Patrulla, Tropa o una unidad mayor de tu Grupo Scout mediante una actividad que contenga:*

- Exposición de la investigación.
- Espacio para la discusión del tema.
- Elaboración de una ayuda didáctica. Puedes realizar una guía, un volante, un cuadernillo, entre otros.

## KIM (Creatividad)



1. Investiga la historia de Kim y de manera creativa enséñala en tu Patrulla o Tropa.
2. Superar cinco (5) juegos de Kim.
3. Prepara y realiza una aventura al estilo Kim para una Unidad menor, con la colaboración de su respectivo Viejo Lobo.
4. Elabora un disfraz y demuestra su eficiencia pasando desapercibido en una situación determinada.
5. Prepara y presenta una muestra cultural para una fogata de Patrulla, Tropa o Grupo Scout.
6. Programa y realiza una integración de Patrullas.
7. Realiza un escrito para el Libro de Oro de tu Patrulla.
8. Actualiza el Pegotero de tu Patrulla después de un campamento.
9. Elabora una pieza artística con el animal de la Patrulla a la cual perteneces. Puedes dibujarlo, bordarlo, tallarlo, pintarlo o utilizar cualquier otra técnica de tu preferencia.
10. Elabora un cuadro con mínimo veinte (20) tipos diferentes de nudos, con sus respectivos nombres.
11. Realiza un modelo de campamento con diferentes astucias y construcciones de alto pionerismo.
12. Elabora un cuadernillo con canciones scouts, juegos, cuentos e historias para que utilices en tus actividades de Patrulla y de Tropa.
13. Realiza de manera creativa una muestra sobre la cultura del Municipio al cual perteneces.
14. Lee un libro de tu agrado y realiza un breve informe sobre qué fue lo que más te gustó, una corta biografía del autor y por qué elegiste esa lectura.
15. Elabora una pieza virtual y publícala en Internet. Puedes realizar un blog, una página, creación y difusión de un boletín virtual, una galería, entre otros.

16. **PROYECTO CREATIVO:**

*Tomando como base una o varias de las artes:*

- Escritura.
- Música.
- Pintura.
- Arquitectura.
- Escultura.
- Danza.
- Cine.

*Realiza una investigación con las siguientes características:*

- Definición del concepto.
- Principales exponentes internacionales y locales.
- Visita un sitio en donde se enseñe, difunda o promueva el arte elegido.
- Tipologías.
- Materiales e insumos necesarios para desarrollarlo.

*Difunde los conocimientos mediante una exposición que contenga:*

- Una muestra del arte escogido.
- Elabora una pieza artística con la temática que prefieras.

## CIUDADANO SCOUT (Sociabilidad)



1. Elabora un mapa y un directorio con los teléfonos y ubicaciones de los centros de atención médica, comisarías de familia, inspección de policía, cuerpo de bomberos y oficinas de tránsito de tu barrio, localidad o vereda.
2. Realiza una muestra cultural sobre las culturas de las regiones del país.
3. Conoce e identifica la estructura de la Corporación Scouts de Antioquia (CSA), indica por qué es importante conocerla y para qué te es útil. Coméntalo con tu Jefe de Tropa.
4. Programa y realiza con los miembros de tu Patrulla un recorrido por los lugares representativos, de interés cultural e histórico de tu municipio. Prepara un breve informe después de la experiencia y preséntalo a tu Jefe de Tropa.
5. Conoce los sistemas de transporte de tu municipio e identifica las rutas y recorridos de los que funcionan en tu barrio, localidad o vereda. Discútelo con tu Jefe de Tropa.
6. Programa y realiza, con los miembros de tu Patrulla, un foro sobre los derechos humanos, de la mujer y del niño.
7. Realiza con tu Patrulla, Tropa o Grupo Scout una visita a una estación de bomberos, donde puedas capacitarte sobre los tipos de fuego, la forma de extinguirlos y los tipos de extintores.
8. Realiza una investigación sobre la Tutela y el Derecho de Petición y presenta un ejemplo escrito de cada uno.
9. Realiza o participa en una actividad de Tropa o de Patrulla en la que aprendas qué se debe hacer para ayudar a una persona que en caso de: pérdida de documentos, desaparición de personas, hurto, desplazamiento, abuso infantil o violencia intrafamiliar.
10. Participa en una actividad especial del Grupo Scout al cual perteneces: aniversario, día de la familia, campamento, entre otras.
11. Participa en una discusión o debate acerca de los principales problemas o amenazas que enfrentan los jóvenes en tu comunidad. Presenta a tu Jefe de Tropa con las conclusiones.
12. Participa en uno de los medios de comunicación de tu Grupo Scout, Institución Educativa o comunidad. Pueden ser medios impresos, sonoros, audiovisuales ó virtuales.
13. Comunícate con un Scout de otro departamento y de otro país. Intercambia con ellos experiencias sobre la diferencia de culturas y las vivencias del Escultismo. Coméntalo con tu Jefe de Tropa.
14. Con los miembros de tu Patrulla realiza una visita a los sitios en donde funciona el Gobierno y en donde se expiden las leyes en tu municipio. Realiza un informe y preséntalo a tu Jefe de Tropa.
15. Demuestra que conoces las normas de urbanidad y que las practicas en tu diario vivir.

16. **PROYECTO DE DESARROLLO:**

*Tomando como base uno o varios de los Objetivos de Desarrollo del Milenio, creados por la Organización de Naciones Unidas en el año 2008:*

- Erradicar la pobreza extrema y el hambre.
- Lograr la enseñanza primaria universal.
- Promover la igualdad de los sexos y el empoderamiento de la mujer.
- Reducir la mortalidad de los niños menores de cinco años.
- Mejorar la salud materna.
- Combatir el VIH, SIDA, la malaria y otras enfermedades.
- Garantizar la sostenibilidad del medio ambiente.
- Fomentar una alianza mundial para el desarrollo.

*Realiza una investigación con las siguientes características:*

- Qué son los Objetivos de Desarrollo del Milenio.
- Explicación del objetivo que elegiste.
- Por qué consideras que es importante este Objetivo.
- Estado actual de la temática elegida dentro de tu Municipio.
- Qué se hace en tu Municipio para lograr el Objetivo.

*Difunde los conocimientos mediante una dinámica de Grupo:*

- Mesa redonda, seminario, foro, panel, debate u otro que prefieras.
- Con la participación de tu Patrulla, miembros de tu Tropa, Grupo Scout, Institución Educativa o comunidad.
- Realiza un informe sobre la actividad.



## GUARDABOSQUES (Espiritualidad)



1. Investiga los principios y fundamentos en los que se basa tu comunidad de fe y comparte las conclusiones con tu Jefe de Tropa.
2. Participa con devoción en las celebraciones de tu comunidad de fe.
3. Realiza una muestra en la que expreses cómo es la vivencia de la fe y de la identidad religiosa del joven de nuestros tiempos. Puedes desarrollarla mediante: Una dramatización, un video, una muestra de títeres, un dibujo, una narración, entre otros.
4. Realiza una investigación sobre la vida y obra de los líderes espirituales más destacados durante la historia de la humanidad y preséntala de manera creativa durante una fogata de Patrulla, de Tropa o de Grupo. Puedes consultar la biografía de Jesucristo, Mahoma, Buda, Dalai Lama, el Papa, entre otros.
5. Programa y ejecuta una actividad de Patrulla en la que se destaque la vida, obra y los valores de San Jorge.
6. Con los miembros de tu Patrulla, bajo la dirección de tu Guía, programa y realiza una visita a un parque natural, ecológico o reservar natural y prepara un informe creativo sobre el lugar, sus características físicas y su importancia para el medio ambiente.
7. Participa de una camita ecológica y realiza un herbario con especies recolectadas durante el recorrido, en la que identifiques los tipos de plantas y sus usos. Recuerda tomar sólo las especies que caen al suelo, para que no atentes contra la naturaleza.
8. De manera creativa realiza una campaña sobre el reciclaje y preséntala en tu Tropa, Grupo Scout, Institución Educativa o en tu barrio y demuestra que practicas la separación de residuos en tu hogar.
9. Siembra una planta y presenta un breve informe de su proceso de crecimiento y en donde indiques sus características, cuidados y usos. Puedes sembrar uno o varios árboles, realizar una huerta, plantar flores ornamentales, plantas aromáticas o medicinales, entre otros.
10. Realiza una investigación sobre uno o varios animales en vía de extinción y preséntala mediante una muestra gráfica. Menciona sus características físicas, hábitos, especie, lugar donde habita y por qué está en riesgo. Con la información puedes elaborar un afiche, un boletín, una galería o cualquier otra pieza que prefieras.
11. Visita un lugar en donde se estudien los animales o las plantas y presenta un breve informe sobre lo que conociste allí.
12. Comenta con tus jefes de qué manera puedes ahorrar agua, energía, gas y otros recursos naturales en tu hogar.
13. Lee el libro Escultismo para Muchachos de Baden Powell y realiza un breve escrito sobre qué fue lo que más te gustó de la lectura y por qué consideras que es importante para los Scouts.

14. Con tu Jefe de Tropa prepara y participa en la elaboración de una fogata para tu Patrulla, Unidad o Grupo Scout.
15. Conoce el Código al Aire Libre y demuestra que lo practicas en tus actividades Scouts.
16. **PROYECTO ECOLÓGICO:**

*Tomando como base una o varias de las siguientes temáticas:*

- Agua
- Aire
- Tierra
- Animales
- Plantas

*Realiza una investigación con las siguientes características:*

- Definición del concepto.
- Estado actual de la temática elegida dentro de tu Municipio.
- Por qué es importante para el medio ambiente.
- Por qué es fuente de vida.
- Cuidados que se deben tener.

*Difunde los conocimientos mediante una campaña que contenga:*

- Una pieza publicitaria: afiche, volante, video, separador de libros, etc.
- Una narración: poesía, cuento, fábula, copla, discurso, ensayo u otra de tu agrado.
- Una publicación en un medio de comunicación de tu Grupo Scout, Institución Educativa o comunidad. Puede ser en radio, prensa, televisión, Internet, una cartelera, entre otros.

## **PROYECTOS**

Un proyecto es un conjunto de actividades orientadas hacia un mismo objetivo.

Una vez hayas elegido una Aventura y decidas realizar el proyecto, bien sea al principio o al final de la misma, toma como punto de partida las sugerencias enunciadas para diseñarlo y ejecutarlo. Preséntalo a tu Guía de Patrulla y elijan un sinodal o persona que conozca del tema para que puedas realizar debidamente tu proyecto.

Recuerda que tienes la opción de desarrollarlo de manera individual o colectiva con ayuda de los miembros de tu Patrulla.

El proyecto debe contar con elementos básicos que garanticen que cumpliste con objetivo que te trazaste:

1. **Scout:** Tus nombres y apellidos.
2. **Proyecto:** Título o enunciado que tenga relación con el contenido del proyecto.
3. **Sinodal:** Persona conocedora del tema a desarrollar y que será la encargada de orientarte.
4. **Objetivo:** Finalidad de tu proyecto.
5. **Descripción:** En qué consiste tu proyecto.
6. **Lugar:** Sitio en donde vas a realizar el proyecto.
7. **Cronograma:** Relación entre las actividades del proyecto y sus respectivos tiempos de ejecución.
8. **Recursos:** Medios necesarios para la realización del proyecto, pueden ser físicos, humanos o económicos.
9. **Presupuesto:** Valor de total del proyecto.
10. **Observaciones:** Notas o datos que puedes hacer en caso de necesitar aclaraciones sobre el proyecto.
11. **Anexos:** Información complementaria (Fotografías, videos, documentos, ayudas didácticas, etc.).
12. **Evaluación:** Comprende tres momentos: Autoevaluación, valoración que tú realizas sobre el trabajo durante el diseño y ejecución del proyecto. Coevaluación, apreciación del Guía de Patrulla respecto a tu desempeño y a tu proyecto. Evaluación, análisis de los resultados y de los conocimientos que adquiriste, fundamentado en evidencias, referencias y el logro del objetivo que te trazaste, efectuado por el Jefe de Tropa.

*Ver Ayuda 1: Formato CSA para proyectos de Aventuras para Scouts.*

## PROYECTOS SCOUTS

**SCOUT**

**PROYECTO**

**SINODAL**

**OBJETIVO**

**DESCRIPCIÓN**

**LUGAR**

**CRONOGRAMA**

**FECHA INICIAL:** \_\_\_\_\_

**FECHA FINAL** \_\_\_\_\_

**RECURSOS**

**PRESUPUESTO**

**OBSERVACIONES**

**ANEXOS**

**EVALUACIÓN**

AUTOEVALUACIÓN

GUÍA DE PATRULLA

JEFE DE TROPA