

A photograph showing silhouettes of several people standing in a lush, green forest. The people are positioned in the center of the frame, with their arms raised, possibly in a celebratory or cheering gesture. The background is filled with dense tropical foliage and trees under a bright sky.

Modelo de Programa de Jóvenes Orientado a la Sustentabilidad

Ver 2024.1.8.5

Asociación de Scouts de México A.C.
Dirección Nacional de Métodos Educativos



INTRODUCCIÓN

El Programa de Jóvenes Orientado a la Sustentabilidad, está alineada a las Prioridades Educativas, Ejes Transversales, Planos de relación, Competencias educativas y perfil de egreso que propone el Proyecto Educativo Orientado a la Sustentabilidad 2020-2030; se articulan a través de cuatro Ejes Temáticos del Programa de Jóvenes ACTUAL que responden a la Agenda 2030 y la iniciativa mundial Scouts por los ODS:

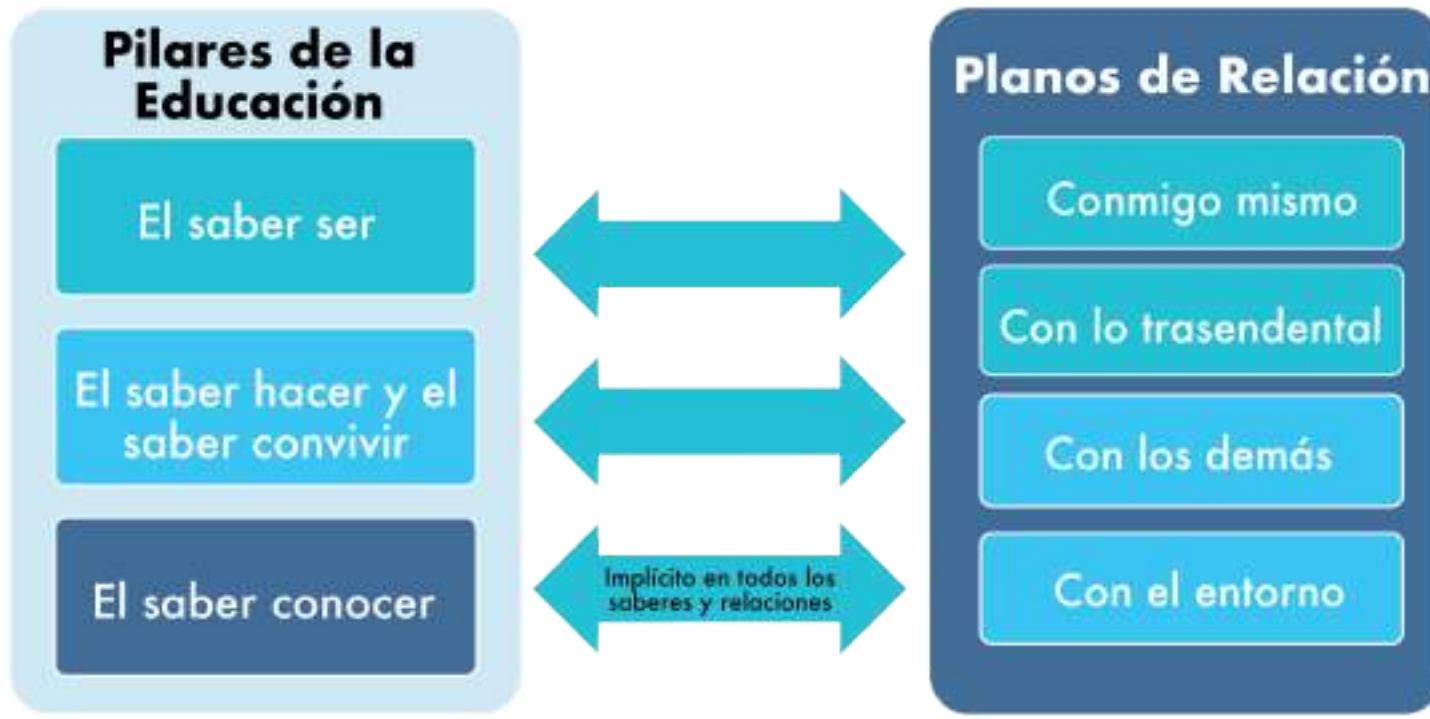
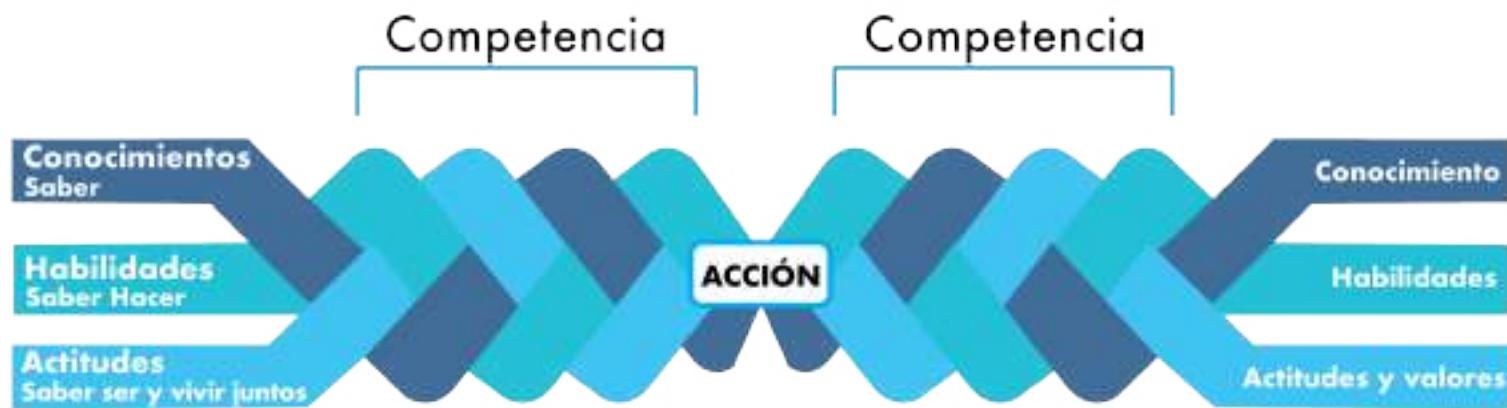


CONSIDERACIONES GENERALES DE LAS COMPETENCIAS EDUCATIVAS

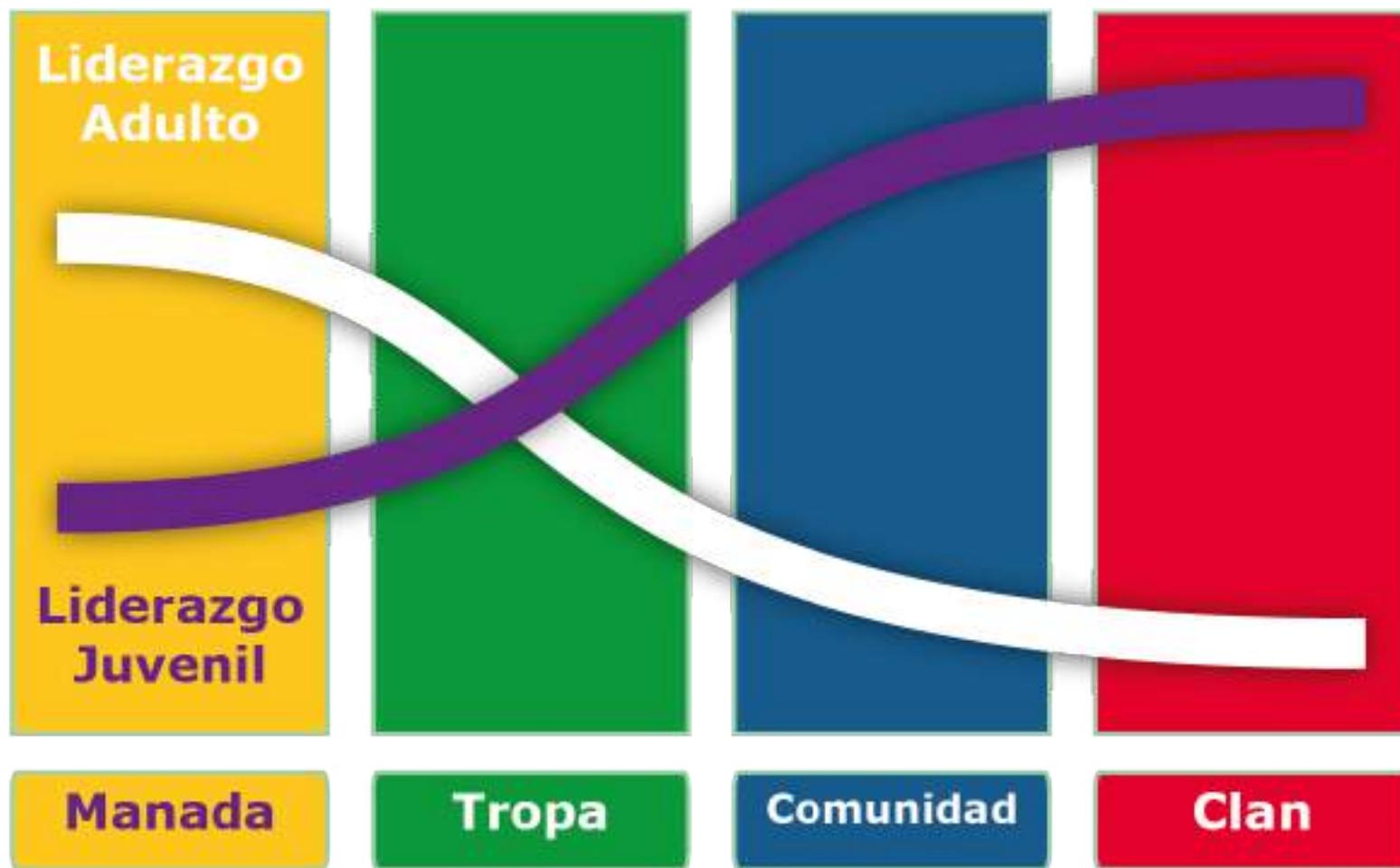
- Las competencias se desarrollan con énfasis en cada eje temático.
- Hay un desarrollo de competencias y saberes esperados para cada grupo de edad (perfil de egreso).
- Son de elección libre y voluntaria. Son autogestivas. Se adaptan a los intereses y necesidades de cada NNAJ.
- Son integrales, cada etapa de progresión aborda competencias de distintos ejes temáticos.
- Los saberes están ambientados para cada sección.
- Reconoce distintos escenarios de aprendizaje dentro y fuera del Movimiento Scout.
- Se desarrollan transversalmente con las Especialidades Scouts, Iniciativas Mundiales y Aventuras en la Naturaleza.
- El tiempo sugerido de desarrollo de cada etapa de progresión por eje temático es de 1 a 2 ciclos de programa (3 a 4 meses por cada ciclo de programa) para Rama Menor e Intermedia, y de 2 a 3 ciclos de programa para Rama Mayor.
- Los NNAJ pueden desarrollar en menor tiempo los saberes de cada eje temático, derivado de los conocimientos, actitudes, valores y habilidades previamente desarrollados fuera del Movimiento Scout.



COMPETENCIAS EDUCATIVAS



LA CAUSA DEL MOVIMIENTO SCOUT ES: EDUCACIÓN PARA LA VIDA





MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS



CAZADERO RAKSHA

PLANOS DE RELACIÓN

Relación con el entorno

PRESAS (Metacompetencias)

8 Conoce la vida al aire libre, respetando el entorno natural.

Relación con lo trascendente

10 Se plantea preguntas que lo ponen en contacto con su dimensión espiritual.

DENTELLADAS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático

Dentelladas

Vida saludable en la Naturaleza.

Descripción para Educadores

Reconozco que jugar y hacer actividades al aire libre es fundamental para mi desarrollo físico y emocional.

Infancias de 6-7 años

En la selva con Raksha, el aire fresco y puro nos ayuda a estar sanos y fuertes. Cuando jugamos al aire libre, respiramos mejor y nuestra piel se llena de vitamina.

Infancias de 8-9 años

En la selva con Raksha, descubro la importancia de cuidar nuestro cuerpo y nuestra salud al disfrutar del aire libre.

Descubrimiento de la fe.

Comprende la importancia de las prácticas de su fe.

Mi fe me guía con Tha por mi selva.

Ni fe me guía, en compañía de Tha en mi camino por la Selva.

Hermano Gris me enseña que hay más creencias además de la mía.

Junto a hermano Gris, conozco, comprendo y respeto las creencias de los demás.





CAZADERO RAKSHA



PLANOS DE RELACIÓN

PRESAS (Metacompetencias)

Relación conmigo mismo

1

Se reconoce como una persona integrada por los ámbitos corporal, de la voluntad, intelectual, afectivo-emocional, y aplica las recomendaciones del adulto para su autocuidado, así como sobre el reconocimiento de sus capacidades y límites.

DENTELLADAS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático

Dentelladas

Descripción para Educadores

Infancias de 6-7 años

Infancias de 8-9 años

Autocuidado

Descubro mi cuerpo y sus diferentes partes; entiendo que debo cuidarlo para estar saludable y sentirme bien.

Raksha me enseña que debo cuidar mi cuerpo, mantenerlo limpio y sano.

Raksha me orienta a comer nutritivamente y a escoger sabiamente los alimentos que son buenos para mi cuerpo.

Autogestión emocional

Se que tengo voluntad propia y puedo tomar mis propias decisiones, siento emociones y las expreso.

Raksha me dice que es importante saber lo que puedo hacer y lo que no puedo hacer.

Raksha me dice que leer es muy bueno, que tener buenas hábitos es importante, y la mejor de todo, me enseña a tomar mis propias decisiones.

Raksha siempre me dice que cuide de mí mismo para ser más seguro e independiente.

Raksha me dice que siempre tenga pensamientos positivos para llevarme bien con mis amigos y estar más sano.





CAZADERO BALOO



PLANOS DE RELACIÓN		PRESAS (Metacompetencias)		DENTELLADAS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático			
		Dentelladas	Descripción para Educadores	Infancias de 6-7 años	Infancias de 8-9 años		
Relación conmigo mismo	1	Se reconoce como una persona integrada por los ámbitos corporal, de la voluntad, intelectual, afectivo-emocional, y aplica las recomendaciones del adulto para su autocuidado, así como sobre el reconocimiento de sus capacidades y límites.	Conciencia de sí mismo	Identifica sus habilidades y emplea a reconocer sus límites	Soy un lobato que necesita seguir el camino de Baloo; me preparo mi mochila, mi agua potable y lo cuando necesito.	Cuento sobre si Baloo, me estoy acostumbrando a mi entorno y conquistando nuevos caminos.	
	2	Escucha la opinión de sus pares y de los adultos para hacer Siempre lo Mejor.	Valoración de recomendaciones	Pone en práctica las recomendaciones para cuidarse.	Soy un lobato y pienso si lo que veo está bien o mal.	Veo a Baloo y le puedo decir si los muchachos que se me presentan están bien o mal.	
		Apertura a opiniones	El primer paso a la escucha activa y la generación de criterios.	Baloo me llevó por toda la selva para conocer a los viejos lobos de la Manada.	Sigo creciendo y Baloo me acompaña a defenderme de los nuevos peligros de la selva.		
					Puedo seguir las huellas junto a los viejos lobos, me guion por el mejor rumbo.		





CAZADERO BALOO



PLANOS DE RELACIÓN	PRESAS (Metacompetencias)	DENTELLADAS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático			
		Dentelladas	Descripción para Educadores	Infancias de 6-7 años	Infancias de 8-9 años
Relación con los demás	3 Convive con los demás, practicando la empatía, la solidaridad y el respeto hacia la diversidad social.	Convivencia respetuosa y amigable	Relaciones interpersonales	Baloo me acompaña a visitar al pueblo dimmito para aprender sus costumbres.	En el pueblo dimmito conocido, pero le he pedido a Baloo que lleva a conocer otras zonas cercanas con su gente.
	4 Participa activamente en procesos democráticos para la toma de decisiones, tendiendo al bien común, mediante el trabajo en equipo.	Trabajo en equipo	Roles que le llevan a la integración. Su papel en el equipo.	Baloo me lleva a conocer a otros lobatos y lobeñas a casarse con nuestro primer gato.	Baloo nos mira a lo lejos, seguramente un nuevo rastro y traeremos el gran gato juntos.
Relación con el entorno	8 Conoce la vida al aire libre, respetando el entorno natural.	Integración con la Naturaleza	Interactúa y se integra con el entorno natural a través de sus habilidades	Baloo me acompaña a observar la selva desde la Peña del Conejito	Caminando con Baloo por el sendero, el pueblo dimmito está en peligro y tenemos que ayudarlo.





CAZADERO HERMANO GRIS



PLANOS DE RELACIÓN	PRESAS (Metacompetencias)	DENTELLADAS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático			
Relación conmigo mismo	2 Escucha la opinión de sus pares y de los adultos para hacer Siempre lo Mejor.	Dentelladas	Descripción para Educadores	Infancias de 6-7 años	Infancias de 8-9 años
		Escucha activa	Acciones positivas y propositivas	Atiendo a las palabras de mis hermanos de la selva, y ellos prestan oido a las mías.	Gusto en oír las voces de mis compañeros en la selva, y encuentro satisfacción cuando ellos escuchan lo que tengo que decir.
		Escucha activa	Diversidad social	Genera convivencia respetuosa con los demás.	Hermano gris me enseña a respetar a todos los habitantes de mi entorno.
		Participación democrática	Participación democrática y toma de decisiones.	Escuchó a los demás y participó en el Consejo de Roca.	Escuchó a los y las participantes del Consejo de Roca y en conjunto decidimos lo mejor para la Manada.





CAZADERO HERMANO GRIS



PLANOS DE RELACIÓN		PRESAS (Metacompetencias)		DENTELLADAS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático			
Relación con los demás	5	Se siente orgulloso de su familia y de su patria, aprendiendo a convivir desde la cultura de paz.		Dentelladas	Descripción para Educadores	Infancias de 6-7 años	Infancias de 8-9 años
Relación con el entorno	7	Reconoce el valor de su herencia cultural y respeta las culturas diferentes de la propia.		Identidad nacional; Cultura de paz.	Identifico con los símbolos nacionales y de su cultura local. Acciones positivas dirigidas al entendimiento de la cultura de paz.	Junto a Hermano Gris conozco las tradiciones y costumbres de mi selva. Convivo en paz con todos en la Selva.	Hermano Gris me enseña a conocer y vivir las tradiciones y costumbres de mi selva. Aprendo con Hermano Gris a convivir en paz con todos los habitantes de la selva.
Relación con lo trascendente	11	Comprende la importancia de la fe que profesa su comunidad y las prácticas de fa misma.		Descubrimiento de la fe.	Identifica y/o reconoce la cultura y su patrimonio y lo valora así como otras culturas.	Junto a Hermano Gris conozco otras selvas, sus tradiciones y costumbres. Hermano Gris me enseña otras culturas diferentes a la mia.	Aprendo con Hermano Gris a respetar costumbres y tradiciones de las selvas que exploro. Aprendo con Hermano Gris sobre otras culturas diferentes a la mia.





CAZADERO BAGHEERA



PLANOS DE RELACIÓN		PRESAS (Metacompetencias)		DENTELLADAS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático			
Relación con el entorno	6	Aprecia el valor de la Naturaleza y cuida la biodiversidad.	Dentelladas	Protección de la naturaleza	Descripción para Educadores	Infancias de 6-7 años	Infancias de 8-9 años
	8	Conoce la vida al aire libre, respetando el entorno natural.	2. Se reconoce como una persona integrada por el ámbito de la voluntad.	Reconoce la importancia y el valor de la naturaleza y toma acción para cuidarla.	Bagheera me pide a descubrir y proteger la naturaleza, enseñándome a observar con atención y cuidar con respeto todo lo que nos rodea.	Bagheera me enseña que cada ser vivo, desde el más pequeño hasta el más grande, tiene un papel importante en mantener el equilibrio de la naturaleza.	Bagheera me guía para entender el equilibrio y el respeto hacia la naturaleza.
	9	Participa en proyectos de desarrollo sustentable, propuestos por los adultos.	3. Se reconoce como una persona integrada por el ámbito afectivo-emocional.	3. Se reconoce como una persona integrada por el ámbito afectivo-emocional.	3. Se reconoce como una persona integrada por el ámbito afectivo-emocional.	4.- Participa en proyectos de desarrollo sustentable.	





TROPA DE SCOUTS





PLANOS DE RELACIÓN

Relación con los demás

TERRITORIOS (Metacompetencias)

- 4 Establece relaciones interpersonales empáticas, solidarias y respetuosas hacia la diversidad social.
- 5 Participa activamente en procesos democráticos para la toma de decisiones, promoviendo el bien común y desarrollando habilidades de liderazgo.
- 6 Se involucra en actividades que promueven el bien común, desde su conciencia de ser mexicano, y/o su nacionalidad de origen contribuyendo con la cultura de paz

EXPLORACIONES: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático

Salud y Bienestar

5.- Establece relaciones interpersonales basadas en la empatía (ponerse en el lugar del otro).

Habilidades para la Vida

- 7.- Identifica y aplica la empatía en situaciones cotidianas.
- 8.- Muestra comprensión y apoyo hacia los sentimientos y experiencias de los demás.

Paz y Acción Comunitaria

- 2.- Establece relaciones interpersonales basadas en la empatía, solidaridad y el respeto hacia la diversidad social.

Medio Ambiente y Sustentabilidad

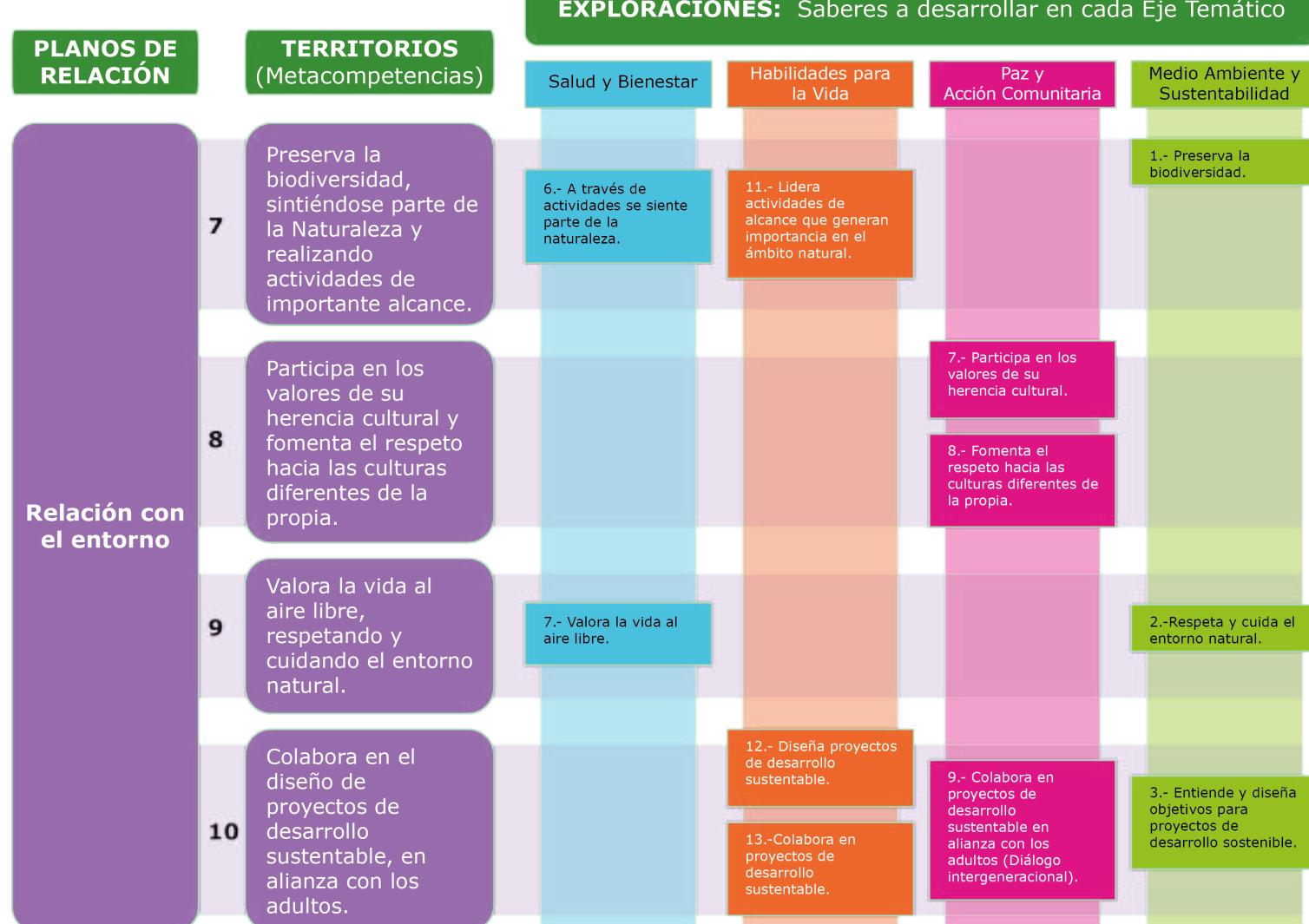
- 3.- Participa activamente en procesos democráticos para la toma de decisiones.

- 4.- Promueve el bien común.

- 5.- Se involucra en actividades que promueven el bien común, desde su conciencia de ser mexicano, o su nacionalidad de origen.

- 6.- Contribuye con la cultura de paz.







PLANOS DE RELACIÓN

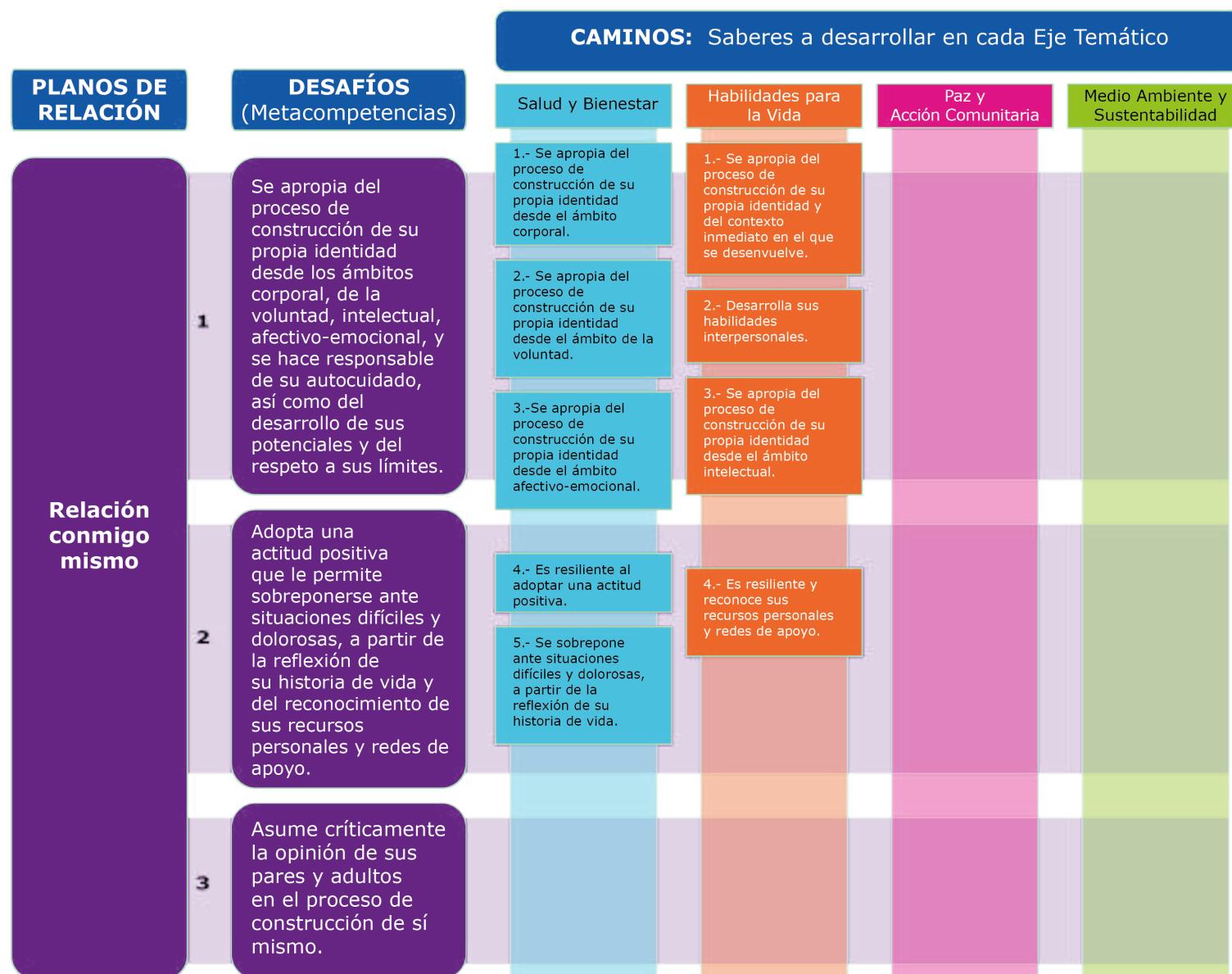
TERRITORIOS (Metacompetencias)

EXPLORACIONES: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático





COMUNIDAD DE CAMINANTES

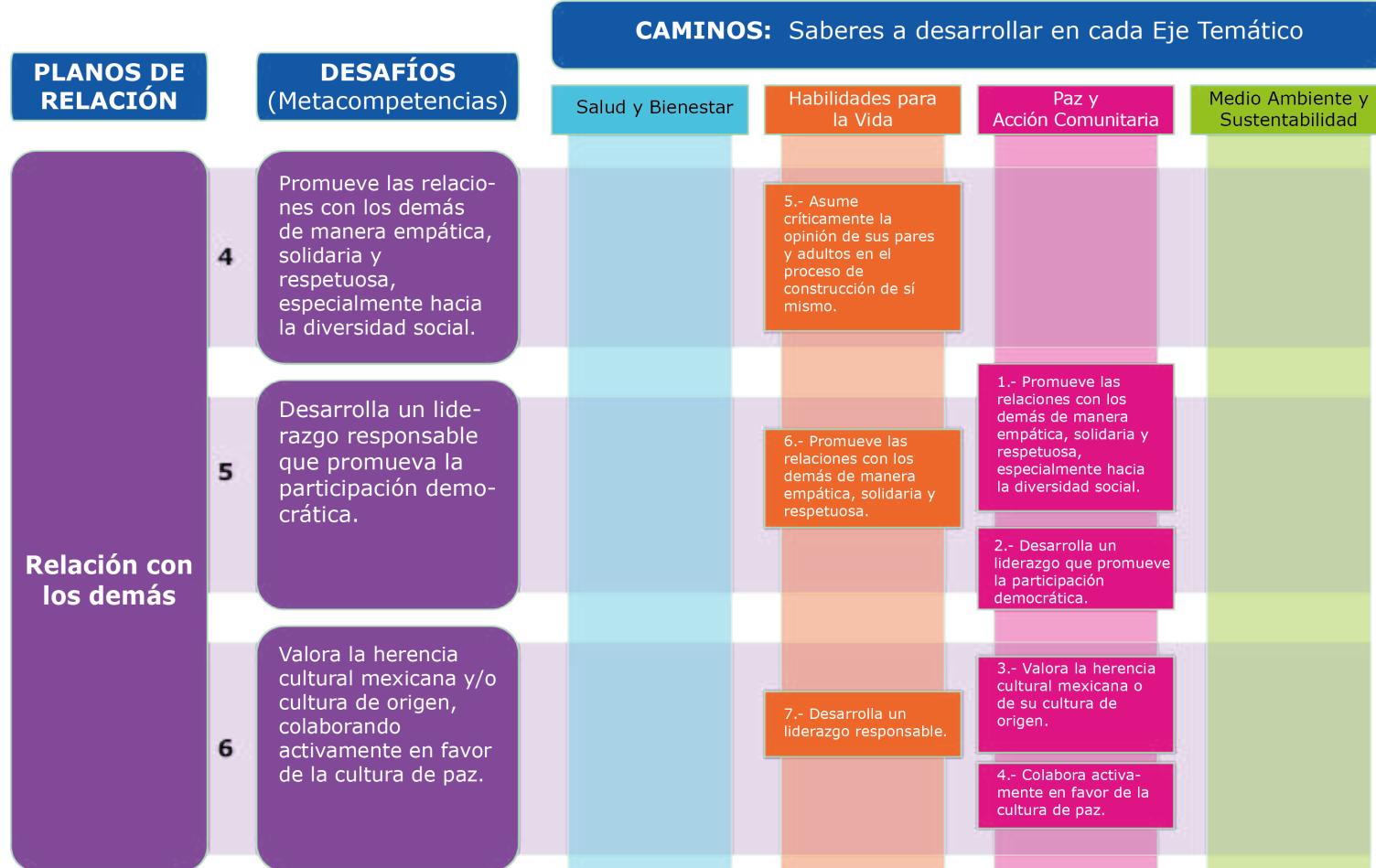


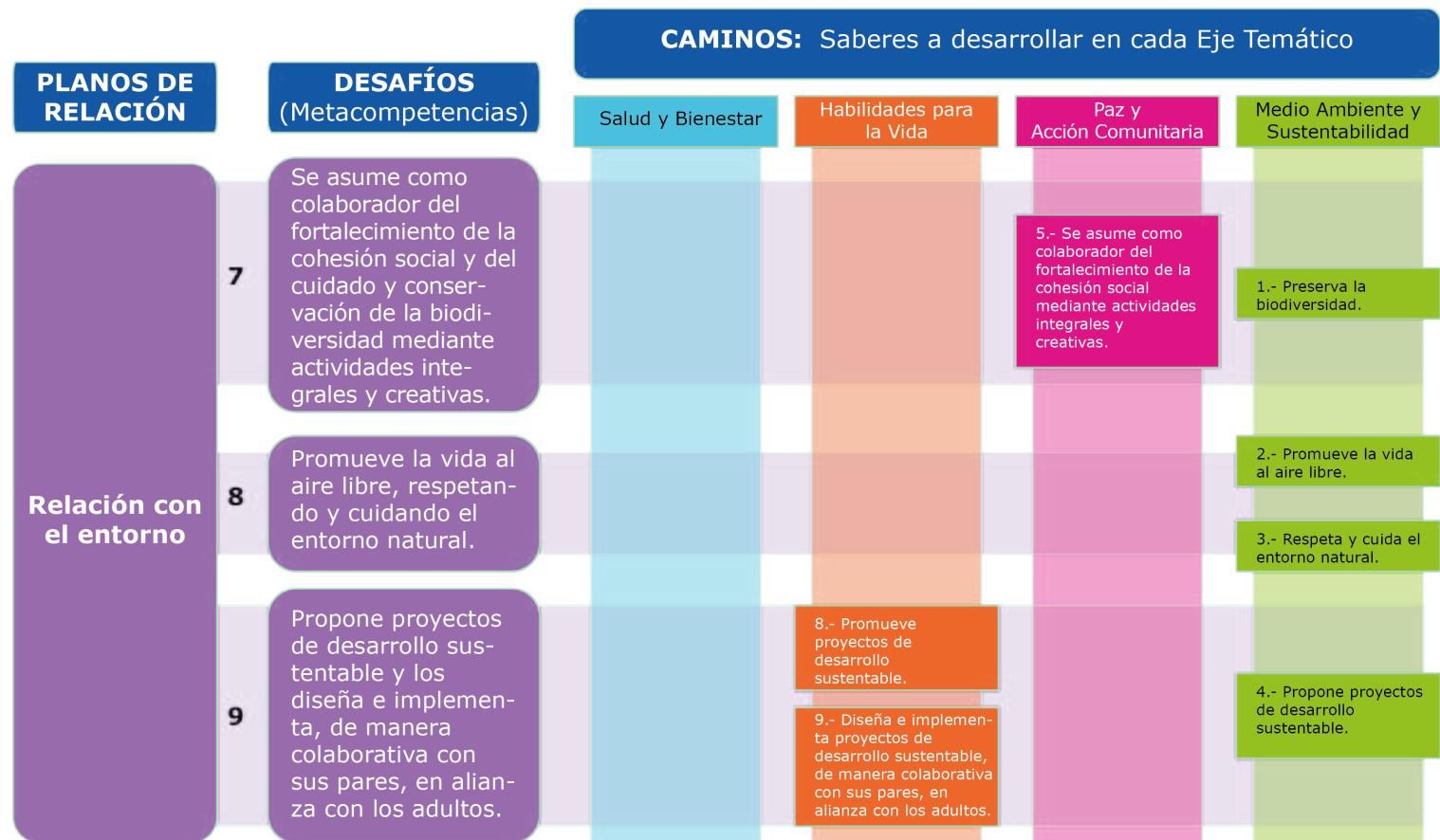


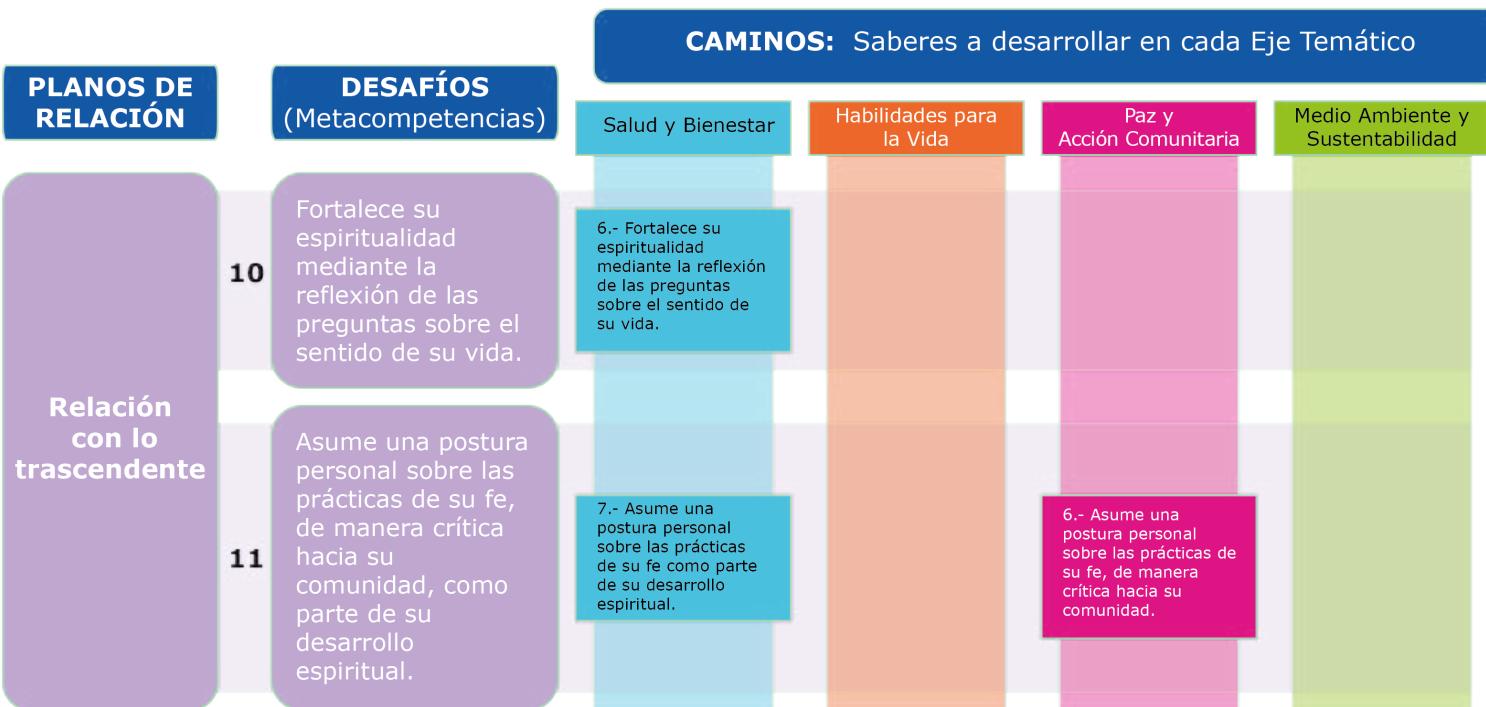
PLANOS DE RELACIÓN

DESAFÍOS (Metacompetencias)

CAMINOS: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático

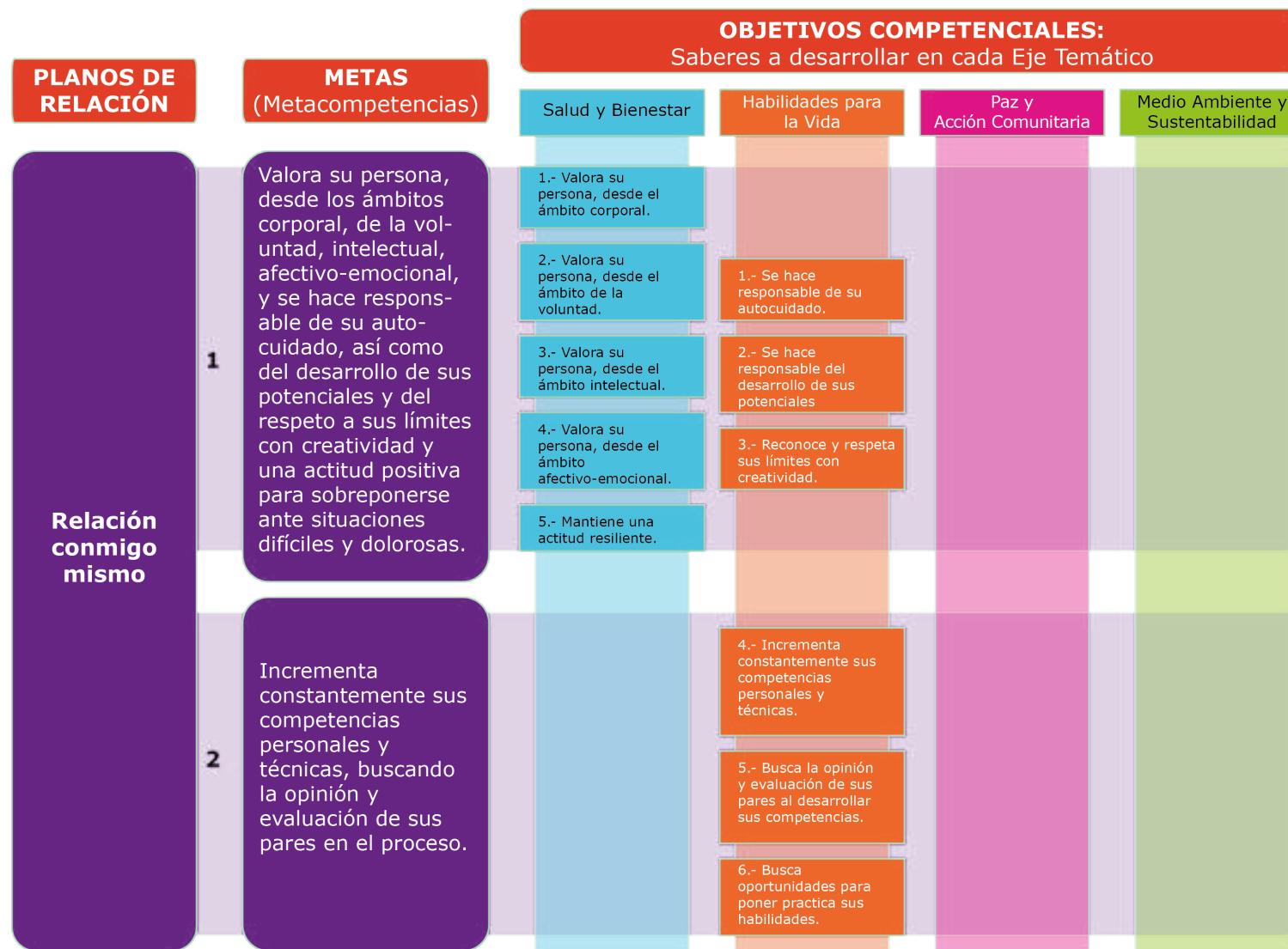


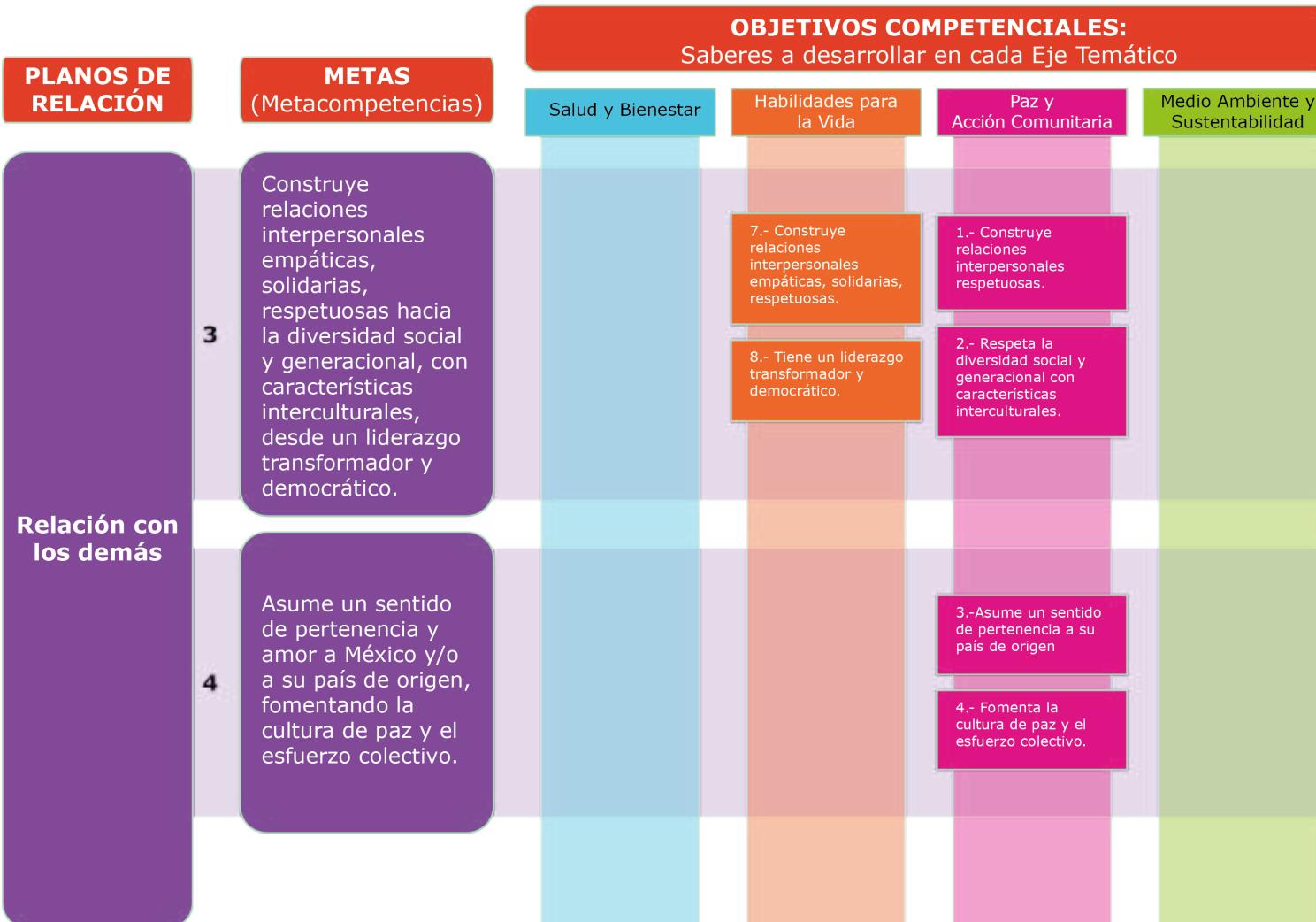






CLAN DE ROVERS







PLANOS DE RELACIÓN

METAS (Metacompetencias)

Relación con el entorno

5

Se asume como integrante activo de la Naturaleza y la sociedad; así como colaborador del fortalecimiento de la cohesión social y, del cuidado y conservación de la biodiversidad por medio de soluciones integrales e innovadoras.

6

Disfruta responsablemente la vida al aire libre, Se compromete con el cuidado y conservación del entorno natural.

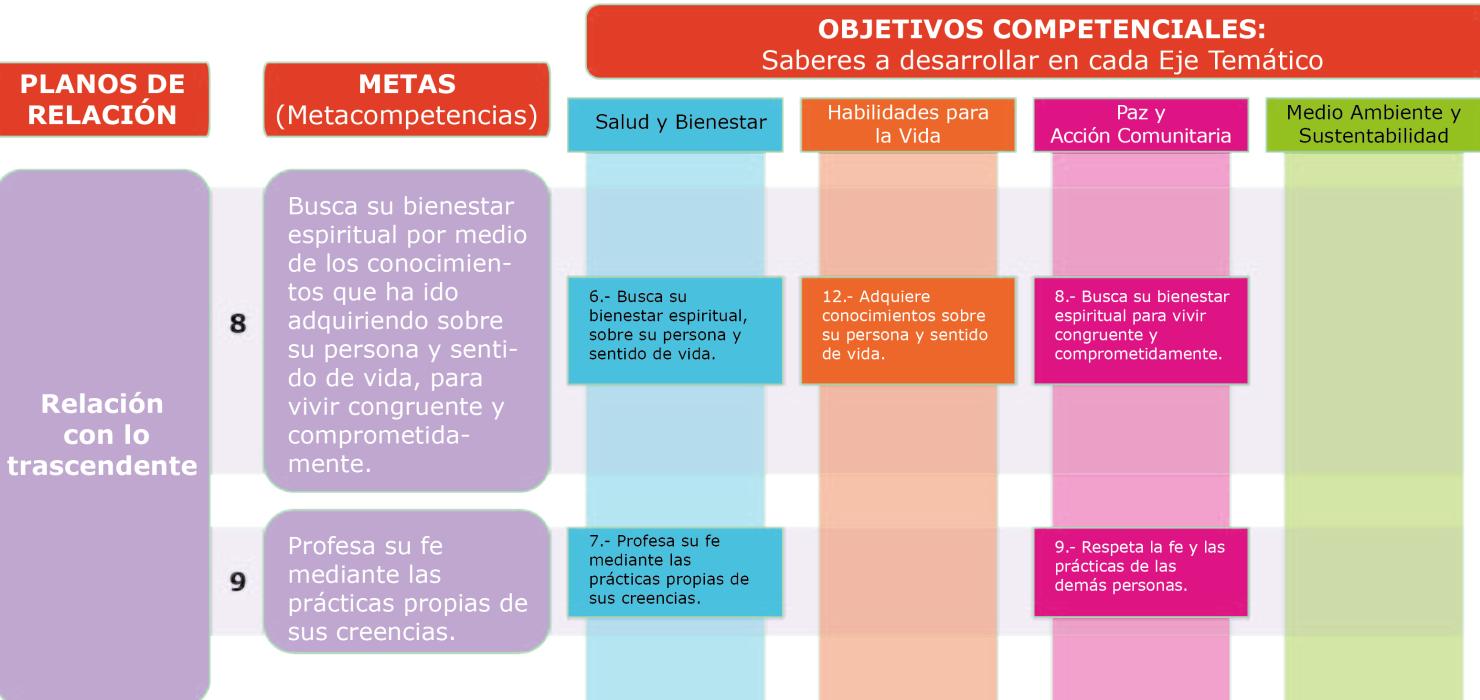
7

Conduce proyectos de desarrollo sustentable, involucrándose activamente en la solución de problemáticas locales.

OBJETIVOS COMPETENCIALES: Saberes a desarrollar en cada Eje Temático

Salud y Bienestar	Habilidades para la Vida	Paz y Acción Comunitaria	Medio Ambiente y Sustentabilidad
		5.- Se asume como integrante activo de la sociedad.	1.- Se asume como integrante activo de la Naturaleza.
	6.- Colabora con el fortalecimiento de la cohesión social por medio de soluciones integrales e innovadoras.		2.- Colabora con la conservación de la biodiversidad por medio de soluciones integrales e innovadoras.
9.- Se compromete con el cuidado y conservación del entorno natural.	10.- Diseña y conduce proyectos de desarrollo sustentable.	7.- Participa activamente en la solución de problemáticas locales.	3.- Disfruta responsablemente la vida al aire libre.
	11.- Se involucra activamente en la solución de problemáticas locales de forma creativa.		4.- Conduce proyectos de desarrollo sustentable.





ACCIONES EDUCATIVAS

Son todas aquellas acciones que los jóvenes realizan dentro y fuera del Movimiento Scout y que les permiten vivir experiencias significativas que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas deseables propuestas por las competencias educativas y perfil de egreso.

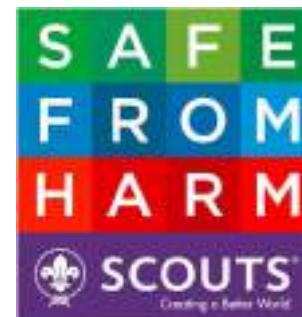
Están relacionadas con el desarrollo de saberes:

SABER, SABER HACER, SABER SER Y SABER CONVIVIR.

ESCENARIOS DE APRENDIZAJE



Los lugares y momentos donde se da el hecho educativo dentro y fuera del Movimiento Scout.



Escenarios de Aprendizaje

Actividades Scout

Es un proceso educativo que se realiza dentro y fuera del Movimiento Scout para facilitar el aprendizaje de los y las participantes.

Deberán ser DURASIL (Desafiantes, Útiles, Recompensantes, Atractivas, Seguras, Inclusivas y Lúdicas)

Objetivo

Contribuir al desarrollo de las competencias de cada participante, se organizan, ejecutan y revisan para alcanzar su fin, identificando las necesidades de los y las participantes.

Participación

Pueden ser individuales o grupales.

Duración

De unos cuantos minutos a unas cuantas horas

Ámbito

Dentro, deberán cumplir el Método Scout

Fuera del Movimiento Scout, podrán o no cumplir el Método Scout

Acompañamiento

MLL

TS

CC

CR

Adultos, asesores

Adultos, especialistas, asesores, expertos, profesionales.

Ejemplos

Las actividades que se realizan durante las reuniones de sección o realizadas con familiares, amigos, escuela, como ir al museo o ayudar a las labores del hogar.



Proyectos Scout

Conjunto de actividades que, combinando recursos humanos, materiales, financieros y técnicos se realizan con el propósito de conseguir un determinado objetivo o resultado. Estas actividades se interrelacionan y articulan entre sí. Los proyectos scout se utilizan como herramienta para la participación comunitaria reforzando las líneas estratégicas de Diversidad e inclusión, Participación juvenil y la iniciativa Scouts por los ODS, sigue los 8 elementos del Método Scout en su ejecución, usa la metodología PER (Planeo, Ejecuto, Reviso) y SMART (eSpecifico, Medible, Alcanzable, Realista, Tiempo establecido)

Objetivo	Incidir positivamente en el entorno, atendiendo problemáticas de la realidad social, económica y ambiental de la comunidad.			
Participación	Individual y grupal con objetivos personales de cada participante, deberá involucrar a la comunidad.			
Duración	MLL Minimo de 1-3 ciclos de programa, se recomienda que solo desarrollen un proyecto a la vez. TS Minimo 2-4 ciclos de programa, se recomienda que solo desarrollen un proyecto a la vez. CC Minimo 2-4 ciclos de programa y pueden desarrollar más de un proyecto simultáneamente. CR Minimo 2-4 ciclos de programa y pueden desarrollar más de un proyecto simultáneamente.			
Ámbito	Dentro, deberán cumplir el Método Scout. Fuera del Movimiento Scout, podrán o no cumplir el Método Scout.			
Acompañamiento	MLL Adultos, asesores. TS Adultos, especialistas, asesores, expertos, profesionales. Modalidad presencial o virtual.			
Ejemplos	-Realización de campamentos sustentables con amigos, familia, escuela o trabajo -Servicio social al aire libre con amigos, familia, escuela o trabajo -Realizar un proyecto de conservación del medio ambiente -Proyectos escolares que involucren a la comunidad.			



Eventos Scout

Un evento agrupa una variedad de actividades en un lugar y tiempo determinado. En el cual existe un programa y objetivo definido, requiere de una planificación concreta de acuerdo a cada tipo de evento para que éste sea exitoso.

Cuando se lleva a cabo dentro del Movimiento Scout, deberá desarrollar una serie de competencias educativas en el o la participante, es coordinado por un comité organizador. Los y las participantes podrán ser parte del comité organizador y adquirirán distintas competencias de acuerdo a su edad y desarrollo personal. Un evento fuera del Movimiento Scout tiene las mismas características pero podrá o no desarrollar competencias educativas. Requiere que los participantes se preparen, por lo que el proceso implica un aprendizaje continuo y transversal. Los y las asistentes toman una participación activa dentro del evento.

Objetivo	Poner en práctica las competencias educativas a través de diferentes actividades.	
Participación	Individual o grupal.	
Duración	Desde unas horas hasta uno a varios días.	
Ámbito	Dentro, deberán cumplir el Método Scout.	Fuera del Movimiento Scout, podrán o no cumplir el Método Scout.
Acompañamiento	MLL TS CC CR Deberán ir acompañados de un adulto responsable. Podrá o no ser acompañado por un adulto responsable.	
Ejemplos	MLL TS CC CR -Eventos dentro y fuera del Movimiento Scout. -Ser parte activa de la organización de un evento dentro o fuera del Movimiento Scout. -Eventos dentro y fuera del Movimiento Scout. -Ser parte activa de la organización de un evento dentro o fuera del Movimiento Scout. -Ser adulto responsable en un evento de otra sección.	



ESQUEMA GENERAL DE PROGRESIÓN



Consideraciones para el educador en el desarrollo y reconocimiento de la Progresión Personal de los NNAJ

- Uso de la metodología: Planea, Ejecuta y Revisa, para cada experiencia educativa en colaboración con cada NNAJ en función de sus intereses y características.
- Se reconoce y se entrega de manera progresiva.
- El reconocimiento/insignia se entrega al terminar el desarrollo de competencias requeridas.
- Diferenciar la fecha de término de la experiencia educativa a la fecha de la entrega del reconocimiento/insignia; y evitar periodos prolongados para la entrega.
- Al concluir cada etapa de progresión, el educador deberá motivar a continuar la siguiente.
- La búsqueda del ambiente o entorno simbólico deberá ir acompañado de los momentos de entrega del reconocimiento/insignia y deberán estar planeados para evitar contratiempos y retrasos.





MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS

BIENVENIDA A LA MANADA

Mi primer rastro

Importante:

Este elemento **no es un Cazadero**, es un elemento de identidad de la sección y se entrega como parte de la bienvenida a la misma.

Tiempo sugerido:

1 a 2
Grandes Cacerías.



ETAPAS DE PROGRESIÓN (CAZADEROS)

El Lobato/Lobezna elige su propio Cazadero según sus necesidades.
La insignia se otorga al concluir la etapa.

Cazadero

Eje temático

Tiempo sugerido

Dentelladas

Raksha



Mínimo 1 a 2
Grandes Cacerías

4 Dentelladas de
Salud y Bienestar
+
2 Dentelladas o más de
otros Ejes Temáticos



Baloo



Mínimo 1 a 2
Grandes Cacerías

6 Dentelladas de
Habilidades para la Vida
+
2 Dentelladas o más de
otros Ejes Temáticos



Hermano Gris



Mínimo 1 a 2
Grandes Cacerías

7 Dentelladas de Paz y
Participación
Comunitaria
+
2 Dentelladas o más de
otros Ejes Temáticos



Bagheera



Mínimo 1 a 2
Grandes Cacerías

3 Dentelladas de Medio
Ambiente y
Sustentabilidad
+
3 Dentelladas o más de
otros Ejes Temáticos





TROPA DE SCOUTS

BIENVENIDA A LA TROPA

Elementos de la
Sección, Grupo y
Tropa

Promesa de Patrulla

Importante:

Estos elementos **no** son parte de un Rumbo, es un elemento de identidad de la sección y se entrega como parte de la bienvenida a lo mismo.

Tiempo sugerido:

1 a 2
Grandes Exploraciones.

ETAPAS DE PROGRESIÓN (RUMBOS)

El/la Scout elige su propio Rumbo según sus necesidades.
La insignia se otorga al concluir la etapa.

Rumbo

Eje
Temático

Tiempo
Sugerido

Exploraciones

Tortuga
Lora



Mínimo 1 a 2
Grandes
Exploraciones

8 Exploraciones de
Salud y Bienestar
+
2 Exploraciones o más
de otros Ejes Temáticos



Venado
Cola Blanca



Mínimo 1 a 2
Grandes
Exploraciones

9 Exploraciones de
Habilidades para la Vida
+
2 Exploraciones o más
de otros Ejes Temáticos



Quetzal



Mínimo 1 a 2
Grandes
Exploraciones

9 Exploraciones de Paz y
Participación Comunitaria
+
3 Exploraciones o más de
otros Ejes Temáticos



Ocelote



Mínimo 1 a 2
Grandes
Exploraciones

3 Exploraciones de
Medio Ambiente y
Sustentabilidad
+
3 Exploraciones o más de
otros Ejes Temáticos





COMUNIDAD DE CAMINANTES

BIENVENIDA A LA COMUNIDAD

Elementos de la
Sección, Grupo y
Comunidad y Equipo

Importante:
Estos elementos **no** son parte de
un Sendero, es un elemento de
identidad de la sección y se
entrega como parte de la
bienvenida a la misma.

Tiempo sugerido:

1 a 2

Ciclos de Programa.

ETAPAS DE PROGRESIÓN (SEDEROS)

El/La Caminante elige su propio Sendero según sus necesidades. La insignia se otorga al concluir la etapa.

Sendero

Eje Temático

Tiempo Sugerido

Caminos

Cenit



Mínimo 2 a 3
Ciclos de
Programa

5 Caminos de Salud y
Bienestar
+
2 Caminos o más de
otros Ejes Temáticos



Cúspide



Mínimo 2 a 3
Ciclos de
Programa

7 Caminos de Habilidades
para la Vida
+
2 Caminos o más de otros
Ejes Temáticos



Cumbre



Mínimo 2 a 3
Ciclos de
Programa

4 Caminos de Paz y
Participación Comunitaria
+
2 Caminos o más de otros
Ejes Temáticos



Cima



Mínimo 2 a 3
Ciclos de
Programa

4 Caminos de Medio
Ambiente y
Sustentabilidad
+
2 Caminos o más de otros
Ejes Temáticos





CLAN DE ROVERS

BIENVENIDA AL CLAN DE ROVERS

Elementos de identidad de la sección, grupo

Importante:
Inducción al clan
Es parte de su bienvenida al Clan de Rovers
(NO ES UNA RUTA)

Cierre de la inducción con la aceptación del compromiso Rover y realizando su Ceremonia de compromiso

Tiempo sugerido:
1 a 2
Ciclos de Programa

ETAPAS DE PROGRESIÓN (RUTAS)

El/la Rover elige su propia Ruta según sus necesidades.
La insignia se otorga al concluir la etapa.

Ruta

Eje Temático

Tiempo Sugerido

Objetivos Competenciales

Horquilla Kikapú



Mínimo de 2 a 3 Ciclos de Programa

6 Objetivos competenciales de Salud y Bienestar
+
2 o más Objetivos Competenciales de otros ejes temáticos



Horquilla Otomí



Mínimo de 2 a 3 Ciclos de Programa

10 Objetivos competenciales de Habilidades para la Vida
+
2 o más Objetivos Competenciales de otros ejes temáticos



Horquilla Wixárika



Mínimo de 2 a 3 Ciclos de Programa

8 Objetivos competenciales de Paz y Participación Comunitaria
+
2 o más Objetivos Competenciales de otros ejes temáticos



Horquilla Maya



Mínimo de 2 a 3 Ciclos de Programa

4 Objetivos competenciales de Medio Ambiente y Sostenibilidad
+
3 o más Objetivos Competenciales de otros ejes temáticos





ESPECIALIDADES EN LA MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS



Temas de Especialidad

Metodología

Modalidad

Tiempo sugerido



Salud



A Salvo del Peligro



Deportes y Cultura Física

**Conozco
Aplico
Comparto**

Modalidad A
Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.

Modalidad B
Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.

1 a 2 Grandes Cacerías

1 a 2 Grandes Cacerías

1 a 2 Grandes Cacerías





Temas de Especialidad



Liderazgo

Tecnología e Inovación

Artes

Emprendimiento

Metodología

**Conozco
Aplico
Comparto**

Modalidad

Modalidad A
Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.

Modalidad B
Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.

Tiempo sugerido

1 a 2 Grandes Cacerías





Temas de Especialidad



Paz y Acción Humanitaria



Cultura y Patrimonio



Diversidad e Inclusión

Metodología

**Conozco
Aplico
Comparto**

Modalidad

Modalidad A

Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.

Modalidad B

Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.

Tiempo sugerido

1 a 2
Grandes Cacerías

1 a 2
Grandes Cacerías

1 a 2
Grandes Cacerías





Temas de Especialidad



Protección
del Planeta



Naturaleza
y Biodiversidad

Metodología

**Conozco
Aplico
Comparto**

Modalidad

Modalidad A
Elige una
especialidad
de nuestra
biblioteca digital.

Modalidad B
Elabora tu propia
especialidad de la
mano de tu Scouter
y tu asesor,
desarrollala
y compártela.

Tiempo sugerido

1 a 2
Grandes Cacerías

1 a 2
Grandes Cacerías





ESPECIALIDADES MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS

EJE TEMÁTICO	OBJETIVOS	CAMPOS DE ESPECIALIDAD	TEMAS RELACIONADOS (EJEMPLOS)
Salud y Bienestar	Ofrecer herramientas para que niñas y niños tomen mejores decisiones y se responsabilicen por su salud, dado que la infancia es un momento crucial para establecer hábitos saludables. Descubrir su cuerpo y cómo funciona y respetarlo, así como el de los demás. Aprender a elegir alimentos nutritivos. Elegir juegos y actividades que les pongan en movimiento. Cuidar su mente y aprender a manejar el estrés. Trabajar en equipo para crear un ambiente saludable. Construir un futuro más saludable para todas y todos.	Salud 	<ul style="list-style-type: none"> • Salud mental • Nutrición • Higiene personal • Prevención de enfermedades • Hábitos saludables
		A Salvo del Peligro 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad personal • Seguridad cibernetica • Primeros auxilios • Protección civil • Prevención de bullying
		Deportes y Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none"> • Atletismo • Artes marciales • Deportes en equipo • Porras • Yoga • Deportes acuáticos • Artes circenses
Paz y Acción Comunitaria	Que los niños y niñas se relacionen con seres valiosos, capaces y con potencial para lograr sus sueños. Fomentar el autoconocimiento y la aceptación de las individualidades. Brindar oportunidades para que tomen decisiones y asuman responsabilidades. Aprender a pensar críticamente, resolver problemas, comunicarse efectivamente y trabajar en equipo. Romper el diálogo y la colaboración con otros. Cultivar valores de respeto, solidaridad y empatía. Aprender a vivir en armonía con los demás, valorando la diversidad y promoviendo la tolerancia. Fomentar el diálogo intercultural y la resolución pacífica de conflictos. Promover la participación activa en la comunidad, que los niños y niñas se reconozcan como agentes de cambio y tomar acción para mejorar su país. Involucrándose en proyectos de servicio comunitario. Impulsar el aprendizaje sobre su entorno cultural y patrimonial, así como de culturas y realidades diferentes a la propia. Brindar oportunidades para que se conecten con otros niños y niñas de todo el mundo de manera pacífica.	Paz y Acción Humanitaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Limpieza de espacios públicos • Derechos de las niñas y los niños • Educación para la paz • Colada de visores • Juegos para la paz • Campañas sociales
		Cultura y Patrimonio 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidado y rescate de sitios históricos • Tradiciones regionales • Mitos y leyendas: Fiestas patronales • Artesanías • Gastronomía típica
		Diversidad e Inclusión 	<ul style="list-style-type: none"> • Equidad e igualdad de género • Tipos de familias • LSM • Ferias multiculturales • Accesibilidad





ESPECIALIDADES MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS

EJE TEMÁTICO	OBJETIVOS	CAMPOS DE ESPECIALIDAD	TEMAS RELACIONADOS (EJEMPLOS)
Habilidades para la Vida	<p>Desarrollar las habilidades y capacidades de niñas y niños para que puedan tener éxito en la vida; fomentar el pensamiento crítico y la creatividad; la curiosidad y el interés por el aprendizaje. Desarrollar habilidades de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas. Fomentar la colaboración, el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación. Fortalecer el liderazgo y el emprendimiento. Desarrollar la inteligencia emocional. Preparar a las niñas para un futuro brillante y lleno de posibilidades.</p>	Liderazgo 	<ul style="list-style-type: none">Organización de juegosLiderazgoAlfabetizaciónComunicaciónInteligencia emocional
		Tecnología e Innovación 	<ul style="list-style-type: none">RobóticaProgramación de videojuegosInteligencia artificialAstronomíaElectrónica
		Artes 	<ul style="list-style-type: none">Artes plásticasArtes escénicasMúsicaCineLiteraturaFotografíaDiseño
		Emprendimiento 	<ul style="list-style-type: none">Organización de actividades económicasManualidadesOficiosRedes socialesMi primer negocio
Medio Ambiente y Sustentabilidad	<p>Entender el cambio climático, sus causas y efectos; suscitar y reflexionar comprenden su impacto. Identificar acciones para cuidar el planeta. Implementando prácticas sustentables. Colaborar para un cambio positivo, desarrollar pensamiento crítico y desarrollar conciencia ambiental. Cultivar la conexión con la naturaleza, apreciar su belleza e importancia. Sentir responsabilidad hacia el planeta. Desarrollar habilidades de investigación y análisis. Apreciar la diversidad de plantas y animales, comprendiendo su importancia. Identificar amenazas y acciones para proteger la naturaleza a la biodiversidad. Participar en actividades de conservación y restauración de la naturaleza.</p>	Protección del Pianeta 	<ul style="list-style-type: none">Consumo responsableManejo de recursos naturalesEnergías limpiasContaminaciónReciclaje
		Naturaleza y Biodiversidad 	<ul style="list-style-type: none">Cuidado y protección de la flora y faunaProtección y cuidado de parquesEnseñanza del cuidado y crianza de animales domésticosAdopción responsableTechos verdes





ESPECIALIDADES EN LA TROPA DE SCOUTS



Temas de Especialidad

Metodología

Modalidad

Tiempo sugerido

ABEJA
MELIPONA



Salud

CORALILLO
DE BALSAS



A Salvo
del Peligro

PULPO MAYA



Deportes
y Cultura Física

**Conozco
Aplico
Comparto**

Modalidad A

Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.

Modalidad B

Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.

1 a 2
Grandes
Exploraciones

1 a 2
Grandes
Exploraciones

1 a 2
Grandes
Exploraciones





Temas de Especialidad

LOBO GRIS



Liderazgo

HALCÓN PECHO CANELA



Tecnología e Inovación

MARIPOSA MONARCA



Artes

HORMIGA CHICATANA



Emprendimiento

Metodología

**Conozco
Aplico
Comparto**

Modalidad

Modalidad A

Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.

Modalidad B

Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.

Tiempo sugerido

1 a 2
Grandes
Exploraciones





Temas de Especialidad

PERRITO DE LA PRADERA



Paz y Acción Humanitaria

TEPORINGO



Cultura y Patrimonio

COLIBRÍ COQUETA DE GUERRERO



Diversidad e Inclusión

Metodología

Conozco
Aplico
Comparto

Modalidad

Modalidad A

Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.

Modalidad B

Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor; desarrollala y compártela.

Tiempo sugerido

1 a 2
Grandes Exploraciones

1 a 2
Grandes Exploraciones

1 a 2
Grandes Exploraciones





Temas de Especialidad

VAQUITA MARINA



Protección del Planeta

MAKECH



Naturaleza y Biodiversidad

Metodología

Conozco
Aplico
Comparto

Modalidad

Modalidad A
Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.

Modalidad B
Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.

Tiempo sugerido

1 a 2
Grandes Exploraciones

1 a 2
Grandes Exploraciones





ESPECIALIDADES TROPA DE SCOUTS			
EJE TEMÁTICO	OBJETIVOS	CAMPOS DE ESPECIALIDAD	TEMAS RELACIONADOS (EJEMPLOS)
Salud y Bienestar	<p>Desarrollar las habilidades para que los jóvenes sean más responsables sobre su salud integral. Fomentar la comprensión y el respeto al cuerpo propio, incluyendo sus funciones y necesidades. Promover la autocuidado y la aceptación de la diversidad corporal. Aprender herramientas para la reflexión de alimentos nutritivos y la creación de hábitos alimentarios saludables. Reducir el consumo de comida chatarra y bebidas azucaradas. Incentivar la participación en deportes y actividades que fomentan el movimiento y la actividad física regular. Desarrollar el tiempo de sedentaria frente a pantallas. Resaltar los beneficios de la actividad física para la salud física y mental. Aprender técnicas para el manejo del estrés y la ansiedad. Crear un ambiente que favorezca el bienestar emocional. Promover la responsabilidad social y la participación en iniciativas de servicio público. Inspurar a los jóvenes a ser agentes de cambio en la construcción de un futuro más sostenible para todos y todas.</p>	Salud  A Salvo del Peligro  Deportes y Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none">• Salud mental• Nutrición• Higiene personal• Prevención de enfermedades• Hábitos saludables <ul style="list-style-type: none">• Seguridad personal• Seguridad cibermática• Primeros auxilios• Protección civil• Prevención de bullying <ul style="list-style-type: none">• Atletismo• Artes marciales• Deportes en equipo• Porras• Yoga• Deportes acuáticos• Artes circenses
Paz y Acción Comunitaria	<p>Fomentar a los jóvenes como ciudadanos globales, capaces de alcanzar su máximo potencial y contribuir a una sociedad más justa, pacífica y sustentable. Promover que los jóvenes se reconozcan como actores valiosos, resilientes y con potencial para lograr sus sueños. Promover el autocuidado y la expresión de las individualidades, valorando los elementos que hacen de ellos personas únicas y deseables. Aprender a vivir en armonía con los demás, resaltando la diversidad e promoviendo la tolerancia y el compromiso social. Fomentar el diálogo intercultural y la resolución pacífica de conflictos. Promover la participación activa en la comunidad, que las y los jóvenes se reconozcan como sujetos de cambio y transformación social. Involucrar a las y los jóvenes en proyectos de servicios comunitarios. Unirlos al aprendizaje sobre la propia cultura y patrimonio, así como de culturas y realidades distintas y cercanas. Desarrollar habilidades para que se conviertan en líderes positivos de su comunidad y mundo positivo.</p>	Paz y Acción Humanitaria  Cultura y Patrimonio  Diversidad e Inclusión 	<ul style="list-style-type: none">• Limpieza de espacios públicos• Derechos de las niñas y los niños• Educación para la paz• Colecta de víveres• Juegos para la paz• Campañas sociales <ul style="list-style-type: none">• Cuidado y rescate de sitios históricos• Tradiciones regionales• Mitos y leyendas• Fiestas patronales• Artesanías• Gastronomía típica <ul style="list-style-type: none">• Equidad e igualdad de género• Tipos de familias• LSM• Ferias multiculturales• Accesibilidad





ESPECIALIDADES TROPA DE SCOUTS

EJE TEMÁTICO	OBJETIVOS	CAMPOS DE ESPECIALIDAD	TEMAS RELACIONADOS (EJEMPLOS)
Habilidades para la Vida	<p>Desarrollar una habilidad de autoexpresión en los jóvenes para que puedan tener éxito en su vida, promoviendo la creatividad y considerando la personalidad de un individuo mejor. Fomentar un pensamiento crítico, la creatividad, la curiosidad y el interés por el aprendizaje. Desarrollar habilidades en competencias tecnológicas, habilidades artísticas y académicas (STEM) para presentar en las actividades con las demás unidades de Tropa. Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y las habilidades de resolución de problemas. Fomentar el liderazgo y el autocuidado. Impulsar la salud física y la seguridad de los integrantes. Desarrollar las habilidades para las tareas domésticas, familiares y laborales. Habilidades para interactuar con los demás y responder las situaciones que surgen. Desarrollar un manejo más eficiente del tiempo. Promover el desarrollo emocional como una forma de vida, impulsando la salud física y mental, la actividad y la satisfacción de las necesidades. Impulsar a los jóvenes a seguir sus habilidades y capacidades personales para tener éxito en la vida y alcanzar la felicidad del futuro, entre otras.</p> <p>Uñados, divertidos, resilientes y activos. Desarrollar habilidades responsables y preparadas para el mundo laboral. Una persona que tiene alta inteligencia emocional es más saludable, ademas de ser capaz de crear mejores relaciones y contribuir al desarrollo social y familiar.</p>	Liderazgo  Tecnología e Innovación 	<ul style="list-style-type: none">Organización de juegosLiderazgoAlfabetizaciónComunicaciónInteligencia emocional <ul style="list-style-type: none">RobóticaProgramación de videojuegosInteligencia artificialAstronomíaElectrónica
Medio Ambiente y Sustentabilidad	<p>Impulsar a los jóvenes como agentes de cambio para la sostenibilidad y la protección del medio ambiente, promoviendo las herramientas y conocimientos necesarios para comprender, actuar y defender el planeta. Estimular el sentido de pertenencia a la naturaleza, así como la responsabilidad y compromiso con el planeta y los demás. Desarrollar habilidades para la toma de decisiones y la autonomía para la utilización de recursos naturales de manera responsable. Cultivar una conciencia ambiental que les permita apreciar su belleza, diversidad y fragilidad. Fomentar el valor de la naturaleza para el desarrollo sostenible. Estimular la creatividad y la innovación para proteger y restaurar.</p> <p>Promoción de la protección del medio ambiente, conservación y restauración de la naturaleza.</p>	Artes  Emprendimiento 	<ul style="list-style-type: none">Artes plásticasArtes escénicasMúsicaCineLiteraturaFotografíaDiseño <ul style="list-style-type: none">Organización de actividades económicasManualidadesOficiosRedes socialesMi primer negocio
		Protección del Planeta  Naturaleza y Biodiversidad 	<ul style="list-style-type: none">Consumo responsableManejo de recursos naturalesEnergías limpiasContaminaciónReciclaje <ul style="list-style-type: none">Cuidado y protección de la flora y faunaProtección y cuidado de parquesEnseñanza del cuidado y crianza de animales domésticosAdopción responsableTechos verdes





ESPECIALIDADES EN LA COMUNIDAD DE CAMINANTES

Temas de Especialidad	Metodología	Modalidad	Tiempo sugerido
	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A: Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela. Modalidad B: Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.	1 a 2 Ciclos de Programa
	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A: Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela. Modalidad B: Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.	1 a 2 Ciclos de Programa
	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A: Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela. Modalidad B: Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.	1 a 2 Ciclos de Programa
	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A: Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela. Modalidad B: Elige una especialidad de nuestra biblioteca digital.	1 a 2 Ciclos de Programa





ESPECIALIDADES COMUNIDAD DE CAMINANTES

EJE TEMÁTICO	OBJETIVOS	TEMAS RELACIONADOS
Salud y Bienestar 	Abordar la salud y el bienestar desde una perspectiva integral, considerando lo físico, mental, emocional y social. Reforzar la resiliencia en las y los jóvenes. Priorizar la prevención de enfermedades y la promoción de estilos de vida saludables.	<ul style="list-style-type: none">• Estilos de vida saludables• Seguridad personal• Salud mental• Salud sexual y reproductiva• Paz interior y espiritualidad
Habilidades para la Vida 	Fomentar el desarrollo de las habilidades y capacidades de las y los jóvenes para que puedan transitar con éxito de la niñez a la edad adulta; participar de manera activa y productiva en la sociedad; impulsar su autonomía y empoderamiento; prepararse para los desafíos y oportunidades del futuro. Brindar a las y los jóvenes las herramientas necesarias para alcanzar su máximo potencial y promover su inclusión social y económica.	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades interpersonales• Liderazgo• Alfabetización• STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas)• Emprendimiento
Medio Ambiente y Sustenibilidad 	Tratar con decisión el cambio climático, promover el desarrollo de hábitos sostenibles impulsando estilos de vida saludables y respetuosos con el ambiente; conectar con la naturaleza y protegerla, con un enfoque sustentable (connectividad humano-ambiente).	<ul style="list-style-type: none">• Consumo responsable• Gestión de recursos naturales• Energía limpia• Naturaleza y biodiversidad• Contaminación
Paz y Acción Comunitaria 	Empoderar e impulsar la participación activa de las y los jóvenes en la construcción de un futuro justo e inclusivo para todas las comunidades; ayudar a lograr su desarrollo a través de la resiliencia, del diálogo, la colaboración, la reducción de las desigualdades, abrazando la diversidad y promoviendo los derechos humanos. Combatir la discriminación y fortalecer la capacidad de adaptación de las comunidades.	<ul style="list-style-type: none">• Consolidación de la paz• Diversidad e inclusión• Cultura y patrimonio• Acción humanitaria• Compromiso cívico





ESPECIALIDADES EN EL CLAN DE ROVERS

Temas de Especialidad	Metodología	Modalidad	Tiempo sugerido
	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.	1 a 2 Ciclos de Programa
	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.	1 a 2 Ciclos de Programa
	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.	1 a 2 Ciclos de Programa
	Conozco Aplico Comparto	Modalidad A Elabora tu propia especialidad de la mano de tu Scouter y tu asesor, desarrollala y compártela.	1 a 2 Ciclos de Programa





ESPECIALIDADES CLAN DE ROVERS

EJE TEMÁTICO	OBJETIVOS	TEMAS RELACIONADOS
Salud y Bienestar 	Abordar la salud y el bienestar desde una perspectiva integral, considerando lo físico, mental, emocional y social. Reforzar la resiliencia en las y los jóvenes. Priorizar la prevención de enfermedades y la promoción de estilos de vida saludables.	<ul style="list-style-type: none">• Estilos de vida saludables• Seguridad personal• Salud mental• Salud sexual y reproductiva• Paz interior y espiritualidad
Habilidades para la Vida 	Fomentar el desarrollo de las habilidades y capacidades de las y los jóvenes para que puedan transitar con éxito de la niñez a la edad adulta; participar de manera activa y productiva en la sociedad, impulsar su autonomía y empoderamiento; prepararles para los desafíos y oportunidades del futuro. Brindar a las y los jóvenes las herramientas necesarias para alcanzar su máximo potencial y promover su inclusión social y económica.	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades interpersonales• Liderazgo• Alfabetización• STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas)• Emprendimiento
Medio Ambiente y Sostenibilidad 	Tratar con decisión el cambio climático, promover el desarrollo de hábitos sostenibles impulsando estilos de vida saludables y respetuosos con el ambiente; conectar con la naturaleza y protegerla, con un enfoque sustentable (conectividad humano-ambiental).	<ul style="list-style-type: none">• Consumo responsable• Gestión de recursos naturales• Energía limpia• Naturaleza y biodiversidad• Contaminación
Paz y Acción Comunitaria 	Empoderar e impulsar la participación activa de las y los jóvenes en la construcción de un futuro justo e inclusivo para todas las comunidades; ayudar a lograr su desarrollo a través de la resiliencia, del diálogo, la colaboración, la reducción de las desigualdades, abrazando la diversidad y promoviendo los derechos humanos. Combatir la discriminación y fortalecer la capacidad de adaptación de las comunidades.	<ul style="list-style-type: none">• Consolidación de la paz• Diversidad e inclusión• Cultura y patrimonio• Acción humanitaria• Compromiso cívico





AVENTURAS EN LA NATURALEZA MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS



INSIGNIAS

Se inicia con **Mohwa**, posteriormente, el Lobato/Lobezna elige su propio Rastro a seguir según sus necesidades. La insignia se otorga al concluir la etapa.

METODOLOGÍA AVENTURAS EN LA NATURALEZA



Fija objetivos e investiga
¿Qué es lo que quiero lograr?
¿Qué necesito saber?
¿Cuáles materiales necesito?
Elaboración de protocolo de seguridad.



Recibe la capacitación necesaria sobre el tema, practica y emplea lo aprendido.



Compártelo con otras personas, intégralo a tus proyectos o actividades, dentro o fuera del Movimiento Scout.





Insignia

Eje temático

Tiempo sugerido

Mohwa
Técnica inicial



1 a 2
Grandes Cacerías



Dhâk
No dejar rastro



3 a 4
Grandes Cacerías



Tregua del agua
Protección y cuidado



3 a 4
Grandes Cacerías



Flor Roja
Técnica avanzada



3 a 4
Grandes Cacerías





AVENTURAS EN LA NATURALEZA TROPA DE SCOUTS



INSIGNIAS

Se inicia con **Ajolote**, posteriormente, el/la scout elige la Travesía a seguir según sus necesidades. La insignia se otorga al concluir la etapa.

METODOLOGÍA AVENTURAS EN LA NATURALEZA



Fija objetivos e investiga
¿Qué es lo que quiero lograr?
¿Qué necesito saber?
¿Cuáles materiales necesito?
Elaboración de protocolo de seguridad.



Recibe la capacitación necesaria sobre el tema, practica y emplea lo aprendido.



Compártelo con otras personas, intégralo a tus proyectos o actividades, dentro o fuera del Movimiento Scout.





Insignia

Eje temático

Tiempo sugerido

Ajolote de Xochimilco
Técnica inicial



1 a 2
Grandes
Exploraciones



Jaguar
No dejar rastro



3 a 4
Grandes
Exploraciones



Águila Solitaria
Protección y cuidado



3 a 4
Grandes
Exploraciones



Mapache de Cozumel
Técnica avanzada



3 a 4
Grandes
Exploraciones





AVENTURAS EN LA NATURALEZA COMUNIDAD DE CAMINANTES



INSIGNIAS

Se inicia con **Terranova**, posteriormente, el/la Caminante elige la etapa a seguir según sus necesidades. La insignia se otorga al concluir la etapa.

METODOLOGÍA AVENTURAS EN LA NATURALEZA



Fija objetivos e investiga
¿Qué es lo que quiero lograr?
¿Qué necesito saber?
¿Cuáles materiales necesito?
Elaboración de protocolo de seguridad.



Recibe la capacitación necesaria sobre el tema, práctica y emplea lo aprendido.



Compártelo con otras personas, intégralo a tus proyectos o actividades, dentro o fuera del Movimiento Scout.





Insignia

Eje temático

Tiempo sugerido

Terranova
Técnica inicial



1 a 2
Ciclos de
Programa



Kon-Tiki
No dejar rastro



3 a 4
Ciclos de
Programa



Discovery
Protección y cuidado



3 a 4
Ciclos de
Programa



7 Cumbres
Técnica avanzada



3 a 4
Ciclos de
Programa





AVENTURAS EN LA NATURALEZA

CLAN DE ROVERS



INSIGNIAS

Se inicia con **Tierra**, posteriormente, el o la Rover elige la etapa siguiente a realizar según sus necesidades.
La insignia se otorga al concluir la etapa.

METODOLOGÍA AVENTURAS EN LA NATURALEZA



1
Identifico
y exploró

Fija objetivos e investiga
¿Qué es lo que quiero lograr?
¿Qué necesito saber?
¿Cuáles materiales necesito?
Elaboración de protocolo de
seguridad.



2
Práctico
y asimilo

Recibe la capacitación
necesaria sobre el tema,
practica y emplea lo
aprendido.



3
Domino
y comparto

Compártelo con otras
personas, intégralo a tus
proyectos o actividades,
dentro o fuera del
Movimiento Scout.





Insignia

Eje
temático

Tiempo
sugerido

Tierra
Técnica inicial



1 a 2
Ciclos de Programa



Viento
No dejar rastro



3 a 4
Ciclos de Programa



Agua
Protección
y cuidado



3 a 4
Ciclos de Programa



Fuego
Técnica avanzada



3 a 4
Ciclos de Programa



INICIATIVAS MUNDIALES

CONSIDERACIONES

Mensajeros de la Paz

Es transversal con los ejes temáticos de Paz y Participación Comunitaria; Salud y Bienestar; y Habilidades para la Vida.

Los criterios del programa están definidos en los materiales educativos de Mensajeros de la Paz vigentes.

La cuantificación de horas de servicio considera las etapas de Planeación, Ejecución y Revisión, así como el trabajo de todos los voluntarios miembros del Movimiento Scout y personas colaboradoras externas al mismo.

Los niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ) pueden portar la Insignia Mensajeros de la Paz en las secciones subsecuentes a la que la obtuvo, incluso como adulto en el movimiento, como promotor de la iniciativa; pero no se revalida automáticamente en la siguiente sección, podrán realizarse uno o más proyectos para poder validarla de nuevo.

Para validar el trabajo de la iniciativa en su progresión personal, deberá realizarse un proyecto con el total de horas requeridas de acuerdo a la rama a la que pertenezca; no se deberán complementar horas de algún proyecto realizado en alguna sección anterior, sin embargo, sí se podría retomar el proyecto para mejorarlo o continuarlo con nuevos objetivos.

Previo a la solicitud institucional, se deberá registrar el proyecto en la plataforma sdgs.scout.org.

El registro en la plataforma lo podrán hacer los NNAJ acompañados de sus padres, tutores, scouters y/o dirigentes de su grupo, incluso, por integrantes de la Rama Mayor que hayan obtenido previamente el reconocimiento.



Tribu de la Tierra

Es transversal con los ejes temáticos de Medio Ambiente, Salud y Bienestar, y Habilidades para la Vida.

Los criterios del programa están definidos en los materiales educativos de Tribu de la Tierra vigentes.

No se requiere demostrar horas de servicio para su obtención.

La insignia solo se porta y tiene validez en la sección donde se obtuvo.

El botón de Tribu de la Tierra solo se otorga una vez cuando se haya concluido el primer desafío.

Previo a la solicitud institucional debe de registrarse el proyecto en la plataforma sdgs.scout.org.

El registro en la plataforma lo podrán hacer los NNAJ acompañados de sus padres, tutores, scouters o dirigentes de su grupo. Incluso, podrán acompañarlos en el proceso integrantes de la Rama Mayor que hayan obtenido previamente el reconocimiento.

Cualquier persona fuera del Movimiento Scout con la edad correspondiente a la sección de cada desafío podrá realizar los desafíos de Tribu de la Tierra, acompañada y asesorada por el equipo nacional de Mundo Mejor.





INICIATIVAS MUNDIALES MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS

Todos los proyectos de Mundo Mejor deben subirse a <https://sdgs.scout.org/>

Mensajeros de La Paz

Se realiza un proyecto de impacto local, coordinado de forma individual o en un equipo **no mayor a 5 personas.**

Horas necesarias de servicio colaborativo:

300 horas (se suman de forma colectiva pero es el mínimo a realizar por cada persona que coordina el proyecto)



Tiempo sugerido: 1 a 3 Grandes Cacerías

Ejes Temáticos:

- Paz y Participación Comunitaria
- Salud y Bienestar
- Habilidades para la Vida



Metodología:

- 1.- Inspírate
- 2.- Aprende y decide
- 3.- Toma acción
- 4.- Comparte





TRIBU DE LA TIERRA

- Son iniciativas individuales, no hay réplicas
- Se trabajan con una canasta de actividades para construir su descubrimiento (Diagnóstico), posteriormente pueden sumarse a una iniciativa con alguna organización local o desarrollar su propia iniciativa en su comunidad.
- No hay horas de voluntariado obligatorias

Metodología:

- 1.- Descubre
- 2.- Comprométete
- 3.- Actúa
- 4.- Celebra

Tiempo sugerido:

1 a 2
Grandes Cacerías
por Desafío



Pin Tribu de la Tierra

Se entrega en conjunto al primer desafío concluido. Es un identificador de que el lobato o la lobeza ahora es parte de Tribu de la Tierra.

Desafíos

Innovador

Scouts Go Solar

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Habilidades para la Vida



Cuidador

Plastic Tide Turners

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Salud y Bienestar



Champions for Nature



Defensor

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Salud y Bienestar

Líder

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Habilidades para la Vida

La insignia con borde Azul se otorga cuando el lobato o la lobeza concluye su segundo desafío y esta reemplaza a la insignia con borde amarillo. NO SE USAN LAS DOS.





INICIATIVAS MUNDIALES TROPA DE SCOUTS

Todos los proyectos de Mundo Mejor deben subirse a <https://sdgs.scout.org/>

Mensajeros de La Paz

Se realiza un proyecto de impacto local, coordinado de forma individual o en un equipo **no mayor a 5 personas.**

Horas necesarias de servicio colaborativo:

500 horas (se suman de forma colectiva pero es el mínimo a realizar por cada persona que coordina el proyecto)



Tiempo sugerido:

3 a 4
Grandes Exploraciones

Ejes Temáticos:

- Paz y Participación Comunitaria
- Salud y Bienestar
- Habilidades para la Vida



Metodología:

- 1.- Inspírate
- 2.- Aprende y decide
- 3.- Toma acción
- 4.- Comparte





TRIBU DE LA TIERRA



- Son iniciativas individuales, no hay réplicas
- Se trabajan con una canasta de actividades para construir su descubrimiento (Diagnóstico), posteriormente pueden sumarse a una iniciativa con alguna organización local o desarrollar su propia iniciativa en su comunidad.
- No hay horas de voluntariado obligatorias

Metodología:

- 1.- Descubre
- 2.- Comprométete
- 3.- Actúa
- 4.- Celebra

Tiempo sugerido:

3 a 4
Grandes Exploraciones
por Desafío



Pin Tribu de la Tierra

Se entrega en conjunto al primer desafío concluido. Es un identificador de que ella/a ya es parte de Tribu de la Tierra.

Desafíos

Innovador

Scouts Go Solar

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Habilidades para la Vida



Cuidador

Plastic Tide Turners

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Salud y Bienestar



Champions for Nature



Defensor

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Salud y Bienestar

Líder

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Habilidades para la Vida

La insignia con borde Azul se entrega cuando el Scout concluye su segundo desafío de Champions for Nature, y reemplaza a la insignia con borde verde.
NO SE USAN LAS DOS





INICIATIVAS MUNDIALES COMUNIDAD DE CAMINANTES

Todos los proyectos de Mundo Mejor deben subirse a <https://sdgs.scout.org/>

Mensajeros de La Paz

Se realiza un proyecto de impacto local, coordinado de forma individual o en un equipo **no mayor a 5 personas.**

Horas necesarias de servicio colaborativo:

800 horas (se suman de forma colectiva pero es el mínimo a realizar por cada persona que coordina el proyecto)



Tiempo sugerido: 1 a 3
Ciclos de Programa

Ejes Temáticos:

- Paz y Participación Comunitaria
- Salud y Bienestar
- Habilidades para la Vida



Metodología:

- 1.- Inspírate
- 2.- Aprende y decide
- 3.- Toma acción
- 4.- Comparte





TRIBU DE LA TIERRA

-Son iniciativas individuales, no hay réplicas.

Se trabajan con una canasta de actividades para construir su descubrimiento (Diagnóstico) y, posteriormente, el/la Caminante pueda sumarse a una iniciativa con alguna organización local o desarrollar su propia iniciativa en su comunidad.

-No hay horas de voluntariado obligatorias

Metodología:

- 1.- Descubre
- 2.- Comprométete
- 3.- Actúa
- 4.- Celebra

Tiempo sugerido:

1 a 2
Ciclos de Programa



Pin Tribu de la Tierra

Se entrega en conjunto al primer desafío concluido. Es un identificador de que el/la caminante forma parte de Tribu de la Tierra.

Desafíos

Innovador

Scouts Go Solar

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Habilidades para la Vida



Cuidador

Plastic Tide Turners

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Salud y Bienestar



Champions for Nature



Defensor

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Salud y Bienestar

Líder

Ejes Temáticos:

- Medio Ambiente y Sustentabilidad
- Habilidades para la Vida

La insignia con borde Azul se entrega cuando el/la caminante concluya su segundo desafío de Champions for Nature y reemplaza a la insignia con borde morado.
NO SE USAN LAS DOS.





INICIATIVAS MUNDIALES CLAN DE ROVERS

Todos los proyectos de Mundo Mejor deben subirse a <https://sdgs.scout.org/>

Mensajeros de La Paz

Se realiza un proyecto de impacto local, coordinado de forma individual o en un equipo **no mayor a 5 personas.**

Horas necesarias de servicio colaborativo:

800 horas

(se suman de forma colectiva, es el mínimo a realizar por cada persona que coordina el proyecto)



Ejes Temáticos:

- Paz y Participación Comunitaria
- Salud y Bienestar
- Habilidades para la Vida



Tiempo sugerido: 1 a 3 Ciclos de Programa

Metodología:

- 1.- Inspírate
- 2.- Aprende y decide
- 3.- Toma acción
- 4.- Comparte





TRIBU DE LA TIERRA

Desafios

Innovador

Scouts Go Solar

Ejes Temáticos:
-Medio Ambiente y Sustentabilidad
-Habilidades para la Vida

Cuidador

Plastic Tide Turners

Ejes Temáticos:
-Medio Ambiente y Sustentabilidad
-Salud y Bienestar

Metodología:

- 1.- Descubre
- 2.- Comprométete
- 3.- Actúa
- 4.- Celebra

Tiempo sugerido:
1 a 2 Ciclos de Programa

Pin Tribu de la Tierra
Se entrega en conjunto al primer desafío completado. Es un identificador de que el rover forma parte de Tribu de la Tierra.

Champions for Nature

Defensor

Ejes Temáticos:
-Medio Ambiente y Sustentabilidad
-Salud y Bienestar

Líder

Ejes Temáticos:
-Medio Ambiente y Sustentabilidad
-Habilidades para la Vida

La insignia con fondo azul se entrega cuando el rover ha completado su segundo desafío de Champions for Nature y completa a la totalidad sus tareas establecidas.
NO SE DAN LAS DOS.

RECONOCIMIENTO SCOUTS DEL MUNDO

Ejes Temáticos:
-Medio Ambiente y Sustentabilidad
-Paz y Participación Comunitaria
-Salud y Bienestar
-Habilidades para la Vida

Metodología:

- 1.- Inspírate
- 2.- Aprende y decide
- 3.- Toma acción
- 4.- Comparte

Horas necesarias:
80 horas individuales

Tiempo sugerido:
1 a 3 Ciclos de Programa

Se realiza un proyecto de impacto local, se trabaja de la mano con la comunidad involucrada.





VIAJE ROVER

	Gran Aventura en la Naturaleza	Gran Aventura Intercultural
Ejes temáticos énfasis	Salud y Bienestar, y Medio Ambiente y Sustentabilidad	Paz y Participación Comunitaria y Habilidades para la Vida
Etapa de Progresión	Tener al menos dos Horquillas concluidas.	Tener al menos dos Horquillas concluidas.
Especialidades	Primeros Auxilios y algunas otras que se adecúen a los objetivos del programa del viaje y a las necesidades de seguridad del mismo.	Primeros Auxilios y algunas otras que se adecúen a los objetivos del programa del viaje y a las necesidades de seguridad del mismo.
Iniciativa Aventuras en la Naturaleza	Técnica inicial y Técnica Avanzada. Opcional otra a elegir, de acuerdo a los objetivos del viaje.	Técnica inicial y Protección y Cuidado. Opcional otra a elegir, de acuerdo a los objetivos del viaje.
Características particulares de acuerdo a los ejes temáticos	Mega Recorrido (MR), de 50 km. o más, a pie o utilizando otros medios de transporte durante todo el viaje.* Maxi Recorrido (GR) de mínimo 11 km y máximo 50 km. utilizando varios medios durante todo el viaje.* Gran Recorrido (PR) Senderos locales de 10 km. a pie durante todo el viaje.	Viaje Rover de Intercambio Cultural y Comunitario Viaje de servicio de impacto comunitario o ambiental individual o grupal. Desarrollado o participando en el proyecto de manera relevante. Hacer de las visitas e intercambios culturales una experiencia significativa para la o el Rover.
Duración	Al menos 3 días 2 noches.	Al menos 4 días 3 noches.





	Gran Aventura en la Naturaleza	Gran Aventura Intercultural
Consideraciones generales	<ul style="list-style-type: none">• Presentar el proyecto y recibir retroalimentación por el Parlamento al menos un ciclo de programa antes de hacer el Viaje Rover, basado en su Proyecto Personal de Vida.• Identificar los Objetivos Competenciales que se van a desarrollar o a reforzar.• Elaborar y presentar a las instancias correspondientes el protocolo de Seguridad.• Identificar los servicios de salud más cercanos, así como los teléfonos de emergencia correspondientes a Protección Civil, Cruz Roja, Bomberos, C5, etc. del lugar a visitar.• Llevar carnet del servicio médico al que tiene derecho.• Realizar el monitoreo del reporte meteorológico en periodo del viaje.• Tener las ficha de salud actualizada en SISAS e impresa.• Armar y saber utilizar el botiquín personal, el cual se llevará al viaje.• Mantener actualizado un Itinerario de Viaje por día, actividades, lugares visitados y puntos de control. Podrá utilizarse cualquier medio: escrito, esquemas, digitales, video, fotografía, etc.• Mantener comunicación en todo momento. Verificar las condiciones de acceso a la comunicación previo al viaje y tomar las medidas necesarias de conectividad.	
Consideraciones particulares	<ul style="list-style-type: none">• En caso de considerar realizar actividades de aventura o deportivas, se deberá contar con la capacitación necesaria previa o hacerse acompañar o apoyar por instructores certificados durante dichas actividades.• Tener las condiciones y preparación necesarias para realizar el viaje, de acuerdo a las características de cada persona y del tipo de viaje a realizar.	
*Transporte	<ul style="list-style-type: none">• Los recorridos podrán ser pedestres (a pie), en bicicleta, marítimo, transporte público (carretero o aéreo) y automotores.• En caso de usar automotores, se deberá contar con licencia vigente, seguro y cambio de neumáticos.• Las combinaciones de los medios de transporte son aceptadas y deberá registrarse en su Itinerario de Viaje.	

CONSIDERACIONES EN LA GESTIÓN DE INSIGNIAS FINALES Y TERMINALES

La insignia se podrá gestionar cuando el o la participante del Programa de Jóvenes haya cumplido las experiencias educativas y el tiempo en la sección mínimos establecidos.

Es recomendable que la insignia se entregue al iniciar el enlace a la siguiente sección o etapa de la vida del NNAJ.

Una vez recibida, la insignia la podrá portar durante el tiempo restante de permanencia en la sección.

Obsidiana y Jade son caminos de reconocimiento a las experiencias eductivas dentro del Movimiento Scout que toman en cuenta las características y circunstancias particulares de cada participante del Programa (tiempo de estancia en la sección, acompañamiento adulto, contexto personal, entre otros). La elección entre Obsidiana y Jade, está determinada por el tiempo en la sección y los objetivos del NNAJ.

Los reconocimientos/insignias para la obtención de las Insignias Finales o Terminales deberán haberse obtenido durante el tiempo en la sección (incluidos las iniciativas y desafíos de Mundo Mejor).





INSIGNIAS FINALES, ALFA MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS

ALFA

Obsidiana



3
Cazaderos

Progresiones

Especialidades

Iniciativas Nacionales

Iniciativas Mundiales

Eventos

Tiempo en la sección

Registro

4 como mínimo
(una de cada eje temático)

Mohwa

+

Mínimo 1 Eje Temático.
(Dhák, Flor roja o Tregua del Agua)

Mínimo 1 en cualquiera de los ejes que estén vigentes
(Mensajeros de la Paz, Scouts Go Solar, Plastic Tide Turners, Champions for Nature)

Participar al menos en 2 eventos ya sea de Provincia, Nacional o Internacional que tenga énfasis en cualquier Eje Temático

1 año 6 meses, como mínimo, de permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el Lobato / Lobezna debe estar debidamente registrado a la Asociación

Jade



4
Cazaderos

6 como mínimo
(al menos una de cada eje temático)

Mohwa

+

Mínimo 2 Ejes temáticos
(Dhák, Flor roja o Tregua del Agua)

Mínimo 2 en cualquiera de los ejes que estén vigentes
(Mensajeros de la Paz, Scouts Go Solar, Plastic Tide Turners, Champions for Nature)

Participar al menos en 3 eventos ya sea de Provincia, Nacional o Internacional que tenga énfasis en cualquier Eje Temático

2 años, como mínimo, de permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el Lobato / Lobezna debe estar debidamente registrado a la Asociación





INSIGNIAS FINALES, ÁGUILA REAL TROPA DE SCOUTS

Progresiones

Especialidades

Iniciativas Nacionales

Iniciativas Mundiales

Eventos

Tiempo en la sección

Registro

Obsidiana



3
Rumbos concluidos

6 en distintos campos, al menos
1 en cada eje temático

Ajolote
+
Mínimo 2 Ejes Temáticos
(Jaguar, Mapache, Águila)
+
Participación en 1 Punta de Flecha

Mínimo 1 en cualquiera de los ejes que estén vigentes
(Mensajeros de la Paz, Scouts Go Solar, Plastic Tide Turners,
Champions for Nature)

Participar al menos en 2 eventos ya sea de
Provincia, Nacional o Internacional que tenga
énfasis en cualquier Eje Temático

1 año 6 meses, como mínimo, de
permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el o la Scout debe estar
debidamente registrado a la Asociación

Águila Real

Jade



4
Rumbos concluidos

8 en distintos campos, al menos
1 en cada eje temático

Ajolote
+
Mínimo 2 Ejes Temáticos
(Jaguar, Mapache, Águila)
+
Certificación en Punta de Flecha

Mínimo 2 en cualquiera de los ejes que estén vigentes
(Mensajeros de la Paz, Scouts Go Solar, Plastic Tide Turners,
Champions for Nature)

Participar al menos en 3 eventos ya sea de
Provincia, Nacional o Internacional que tenga
énfasis en cualquier Eje Temático

2 años, como mínimo, de
permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el o la Scout debe estar
debidamente registrado a la Asociación





INSIGNIAS FINALES, EVEREST COMUNIDAD DE CAMINANTES

Progresiones

Especialidades

Iniciativas Nacionales

Iniciativas Mundiales

Eventos

Tiempo en la sección

Registro

Obsidiana



3 Senderos concluidos

Al menos 3 especialidades en cualquier campo de especialización

Terranova

+
Mínimo 1 Eje Temático
(Kon-Tiki, 7 Cumbres, Discovery)

+
Participación en 1 Punta de Flecha

Mínimo 2 en cualquiera de los ejes que estén vigentes
(Mensajeros de la Paz, Scouts Go Solar, Plastic Tide Turners, Champions for Nature)

Participar al menos en 2 eventos ya sea de Provincia, Nacional o Internacional que tenga énfasis en cualquier Eje Temático

1 año 6 meses, como mínimo, de permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el/la caminante debe estar debidamente registrado a la Asociación

Everest

Jade



4 Senderos concluidos

Al menos 4 especialidades en cualquier campo de especialización

Terranova

+
Mínimo 2 Ejes Temáticos
(Kon-Tiki, 7 Cumbres, Discovery)

+
Certificación en Punta de Flecha

Mínimo 3 en cualquiera de los ejes que estén vigentes
(Mensajeros de la Paz, Scouts Go Solar, Plastic Tide Turners, Champions for Nature)

Participar al menos en 3 eventos ya sea de Provincia, Nacional o Internacional que tenga énfasis en cualquier Eje Temático

2 años, como mínimo, de permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el/la caminante debe estar debidamente registrado a la Asociación





INSIGNIAS TERMINALES, BADEN-POWELL CLAN DE ROVERS

Baden-Powell

Obsidiana

Jade



3
Rutas Concluidas

Al menos 1 relacionada con
su Proyecto Personal
de Vida

Técnica Inicial

+
1 en cualquier eje temático
(Viento, Fuego, Agua)

+
Participación en un Punta de Flecha



4
Rutas Concluidas

Al menos 1 relacionada con
su Proyecto Personal
de Vida

Técnica Inicial

+
2 en cualquier eje temático
(Viento, Fuego, Agua)

+
Certificación en un Punta de Flecha

Viaje Rover

Al menos 1 que esté adherida a su
Proyecto Personal de Vida

Participar al menos en dos eventos presenciales,
ya sea de Provincia, Nacional, Internacional o Mundial
que tenga énfasis en cualquier eje temático,
que esté adherido a su Proyecto Personal de Vida

2 años, como mínimo, de
permanencia en la sección

Al momento de la solicitud el o la Rover
debe estar debidamente registrado a la Asociación

Progresiones

Especialidades

Iniciativas
Nacionales

Viaje Rover

Iniciativas
Mundiales

Eventos

Tiempo en
la sección

Registro





TRANSVERSALIDAD MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS





SISTEMA DE INSIGNIAS MANADA DE LOBATOS Y LOBEZNAS



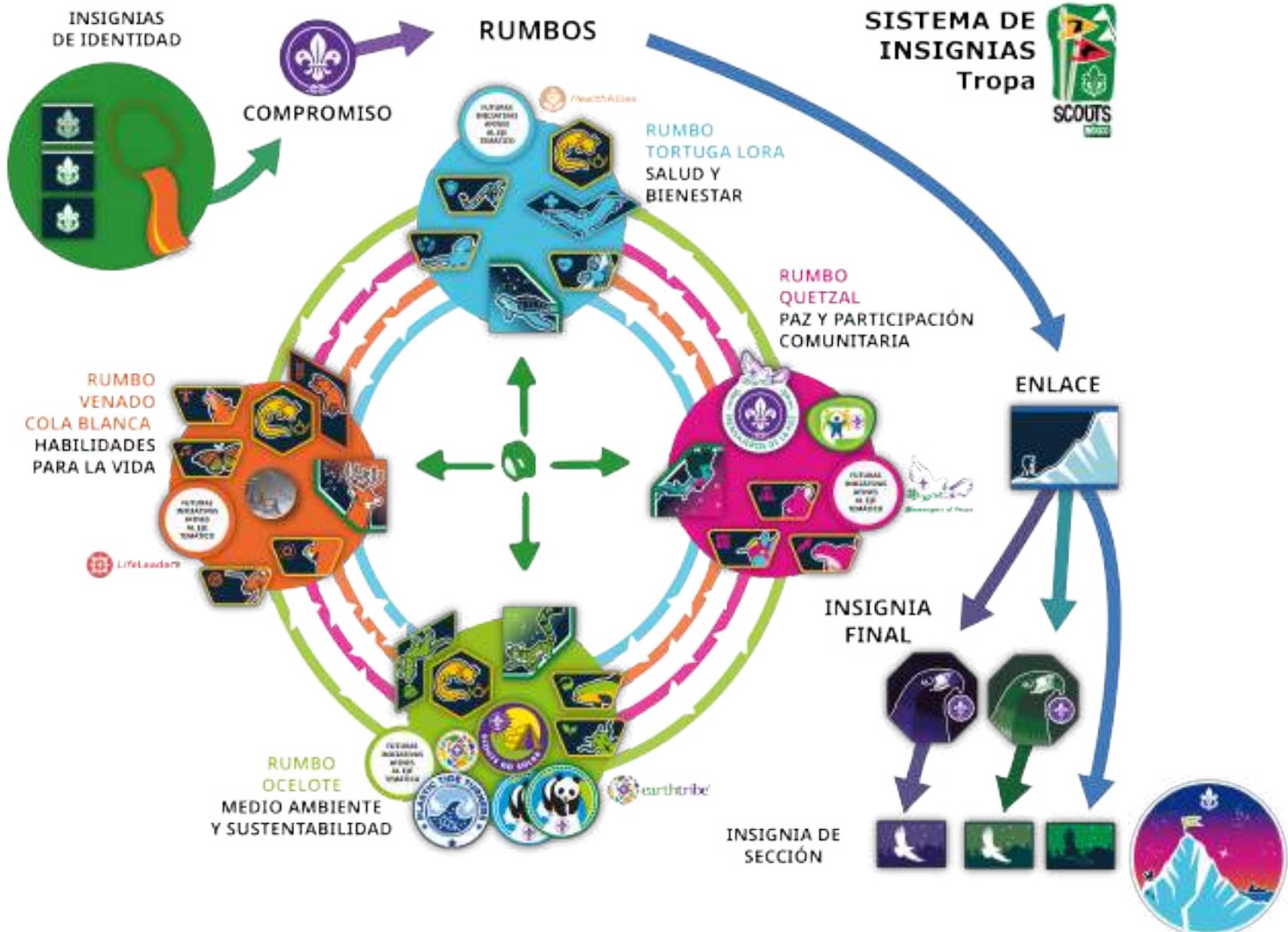


TRANSVERSALIDAD TROPA DE SCOUTS





SISTEMA DE INSIGNIAS TROPA DE SCOUTS



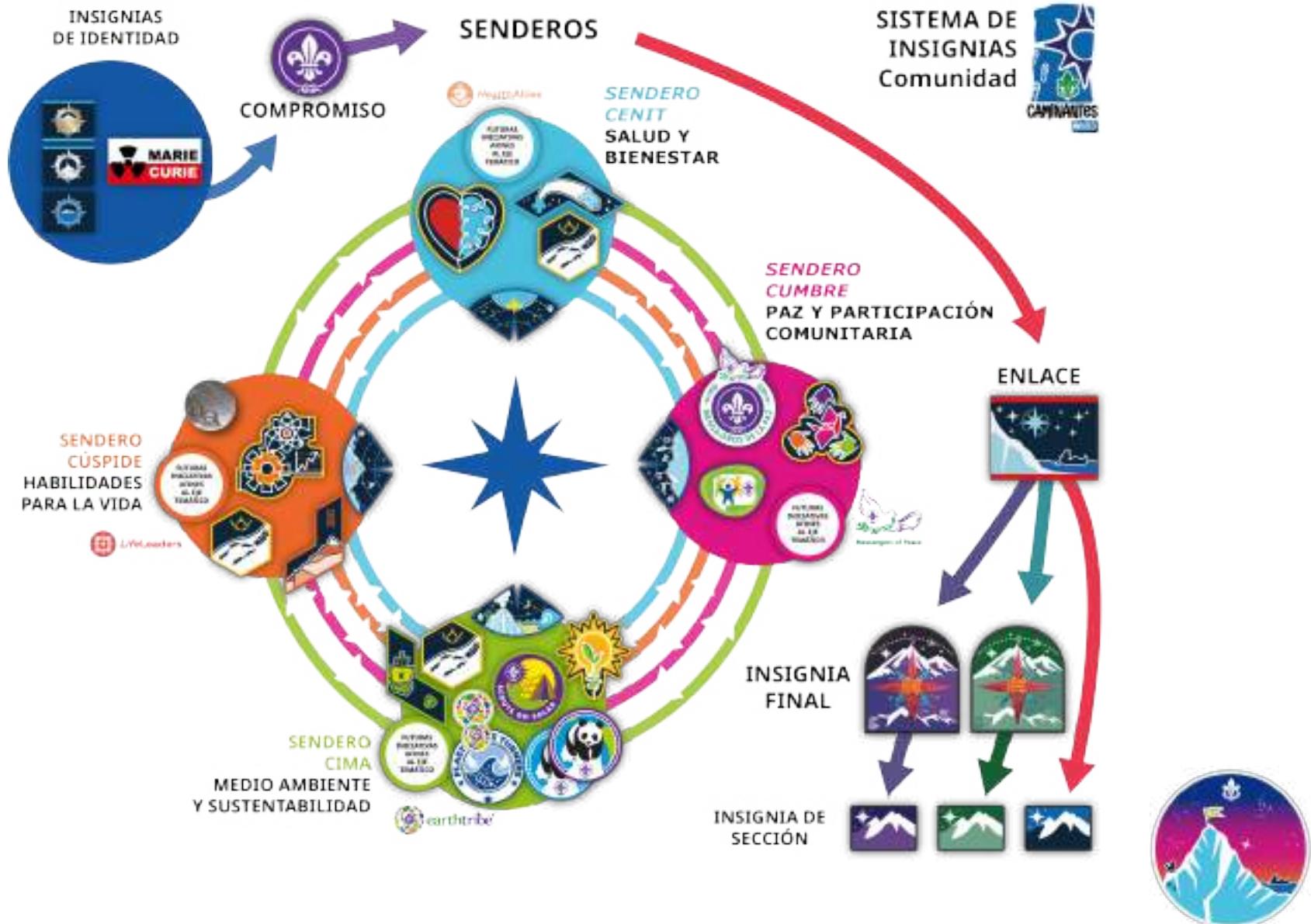


TRANSVERSALIDAD COMUNIDAD DE CAMINANTES





SISTEMA DE INSIGNIAS COMUNIDAD DE CAMINANTES



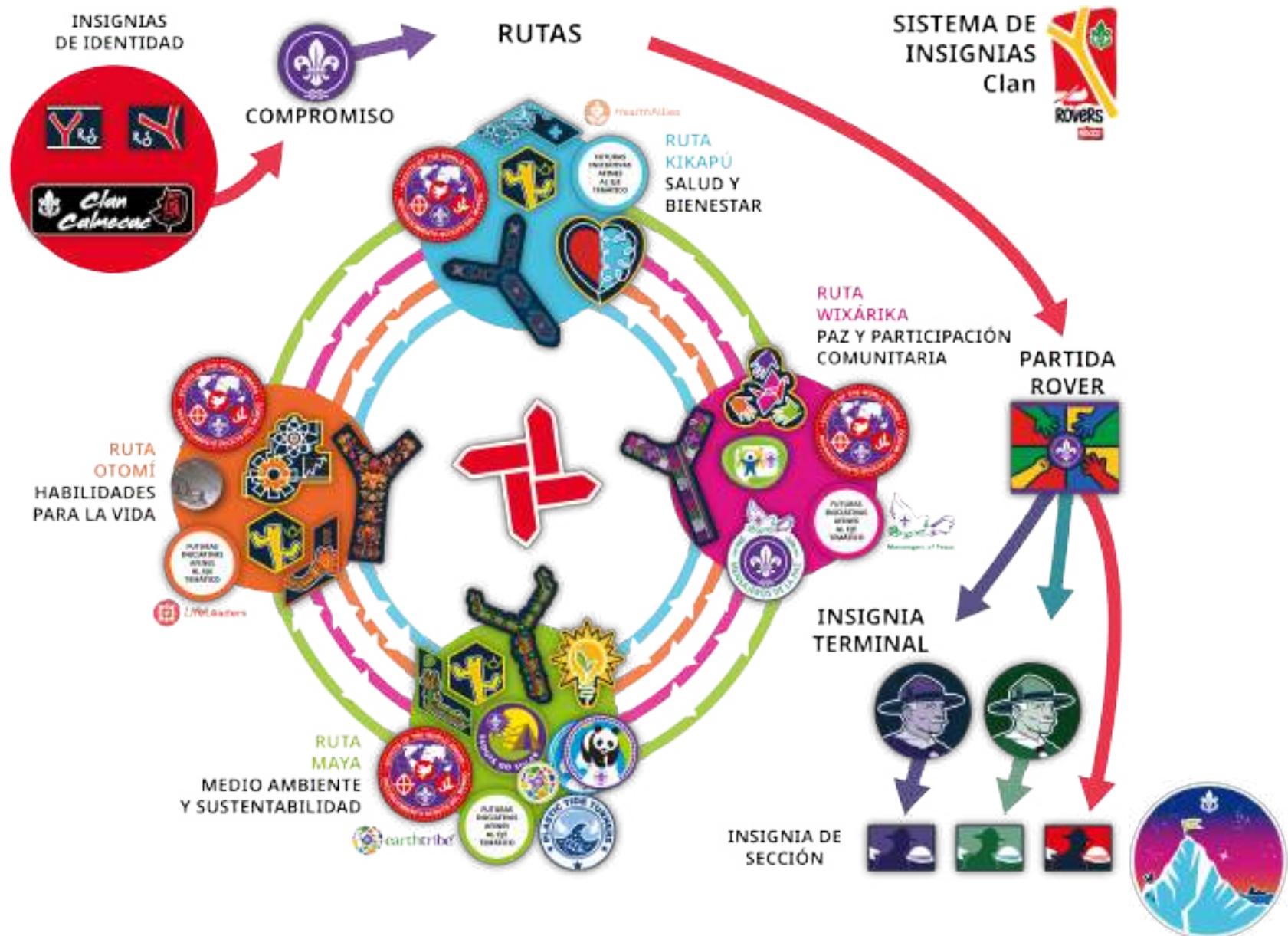


TRANSVERSALIDAD CLAN DE ROVERS





SISTEMA DE INSIGNIAS CLAN DE ROVERS



Transitorio.

Ajustes de edades por implementación de Actualización de Programa de Jóvenes.

Vigencia: Un año de transición a partir del 01 de noviembre de 2024 al 31 de octubre de 2025.

Con la finalidad de realizar una transición entre el Programa de Jóvenes anterior (ENPE) y el Programa de Jóvenes Orientado a la Sustentabilidad (PJOS), se tendrán un periodo de traslape donde conviven ambos programas procurando que los Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes (NNAJ) culminen el desarrollo e inicien oportunamente la siguiente etapa, y que este traslape no afecte el tiempo previsto para el desarrollo de competencias en la siguiente sección.

Obsidiana y Jade son caminos de reconocimiento a las experiencias eductivas dentro del Movimiento Scout que toman en cuenta las características y circunstancias particulares de cada participante del Programa (tiempo de estancia en la sección, acompañamiento adulto, contexto personal, entre otros). La elección entre Obsidiana y Jade, está determinada por el tiempo en la sección y los objetivos del NNAJ.



Los reconocimientos/insignias para la obtención de las Insignias Finales o Terminales deberán haberse obtenido durante el tiempo en la sección (incluidos las iniciativas y desafíos de Mundo Mejor).

Los NNAJ que tengan el 75% de avance de su progresión actual se sugiere que culminen el esquema que iniciaron.

Si un joven con 75% de esquema anterior desea cambiar al esquema actual, deberá ser por elección propia y previa evaluación del equipo de Scouters.

En las secciones menor e intermedia, donde hay ajuste de edades con respecto al programa anterior, se procurará que los NNAJ terminen su esquema de progresión y en rango de edad que corresponda a dicho esquema.

Si los NNAJ ya alcanzaron los requisitos de su esquema de progresión, podrán gestionar anticipadamente las Insignias de Desarrollo Óptimo sin tener que esperar al límite de edad establecido en el esquema anterior.



Se sugiere que al obtener la IDO de Manada y Tropa Scout del esquema anterior se concluya el enlace para que inicie oportunamente su desarrollo con el Programa de Jóvenes Orientado a la Sustentabilidad.

Los NNAJ en este periodo de transición solo podrán obtener la IDO del esquema anterior o la Final del PJOS, ó solo una de las Insignias terminales de Clan de Rovers.

Pasado el periodo de transición solamente se podrá gestionar la insignia final y terminal del Programa de Jóvenes Orientado a la Sustentabilidad.

Para gestionar insignias finales y terminales el Grupo Scout y los Scouters solicitantes deberá estar certificado con la Actualización de Programa de Jóvenes Orientado a la Sustentabilidad.

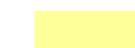
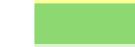
Terminado la vigencia del transitorio todos los grupos deberán estar certificados para aplicar el Programa de Jóvenes Orientado a la Sustentabilidad.

Se anexa tabla sugerida de ajuste de edades por implementación de Actualización de Programa de Jóvenes



Nuevo Ingreso y enlaces a partir de 1 de Noviembre de 2024

Programa	2024						2025						
	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov
APJ	6	6+1	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6	6+7	6+8	6+9	6+10	6+11	7
APJ	7	7+1	7+2	7+3	7+4	7+5	7+6	7+7	7+8	7+9	7+10	7+11	8
APJ	8	8+1	8+2	8+3	8+4	8+5	8+6	8+7	8+8	8+9	8+10	8+11	9
Actualiza APJ / Termina	9	9+1	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	10
Actualiza APJ / Termina	9+1	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	10	10+1
Actualiza APJ / Termina	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	10	10+1	10+2
Actualiza APJ / Termina	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	10	10+1	10+2	10+3
Actual Termina	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	10	10+1	10+2	10+3	10+4
Actual Termina	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5
Actual Termina	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6
Actual Termina	9+7	9+8	9+9	9+10	9+11	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7
Actual Termina	9+8	9+9	9+10	9+11	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8
Actual Termina	9+9	9+10	9+11	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9
Actual Termina	9+10	9+11	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10
Actual Termina	9+11	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11
Actual Termina	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11
Actual Termina	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11	
Actual Termina	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11		
Actual Termina	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11			
Actual Termina	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11				
Actual Termina	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11					
Actual Termina	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11						
Actual Termina	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11							
Actual Termina	10+8	10+9	10+10	10+11	11								
Actual Termina	10+9	10+10	10+11	11									
Actual Termina	10+10	10+11	11										
Actual Termina	10+11	11											

 Manada
 Limire Enlace
 Tropa

Nuevo Ingreso y enlaces a partir de 1 de Noviembre de 2024

Programa	2024						2025						
	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov
APJ	10	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10	10+11	11
APJ	11	11+1	11+2	11+3	11+4	11+5	11+6	11+7	11+8	11+9	11+10	11+11	12
APJ	12	12+1	12+2	12+3	12+4	12+5	12+6	12+7	12+8	12+9	12+10	12+11	13
Actualiza APJ / Termina	13	13+1	13+2	13+3	13+4	13+5	13+6	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	14
Actualiza APJ / Termina	13+1	9+2	9+3	9+4	9+5	13+6	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	14	14+1
Actualiza APJ / Termina	13+2	9+3	9+4	9+5	13+6	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	14	14+1	14+2
Actualiza APJ / Termina	13+3	9+4	9+5	13+6	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	14	14+1	14+2	14+3
Actual Termina	13+4	9+5	13+6	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	14	14+1	14+2	14+3	14+4
Actual Termina	13+5	13+6	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5
Actual Termina	13+6	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6
Actual Termina	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7
Actual Termina	13+8	13+9	13+10	13+11	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8
Actual Termina	13+9	13+10	13+11	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9
Actual Termina	13+10	13+11	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10
Actual Termina	13+11	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11
Actual Termina	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	15
Actual Termina	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	15	
Actual Termina	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	15		
Actual Termina	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	15			
Actual Termina	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	15				
Actual Termina	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	14+12	15				
Actual Termina	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	14+12	15					
Actual Termina	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	14+12	15						
Actual Termina	14+8	14+9	14+10	14+11	14+12	15							
Actual Termina	14+9	14+10	14+11	14+12	15								
Actual Termina	14+10	14+11	14+12	15									
Actual Termina	14+11	15											

Tropa
Límite enlace
Comunidad

Nuevo Ingreso y enlaces a partir de 1 de Noviembre de 2024

Programa	2024						2025						
	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov
APJ	14	14+1	14+2	14+3	14+4	14+5	14+6	14+7	14+8	14+9	14+10	14+11	15
APJ	15	15+1	15+2	15+3	15+4	15+5	15+6	15+7	15+8	15+9	15+10	15+11	16
APJ	16	16+1	16+2	16+3	16+4	16+5	16+6	16+7	16+8	16+9	16+10	16+11	17
Actualiza APJ / Termina	17	13+1	13+2	13+3	13+4	13+5	13+6	13+7	13+8	13+9	13+10	13+11	18
Actualiza APJ / Termina	17+1	17+2	17+3	17+4	17+5	17+6	17+7	17+8	17+9	17+10	17+11	18	
Actualiza APJ / Termina	17+2	17+3	17+4	17+5	17+6	17+7	17+8	17+9	17+10	17+11	18		
Actual Termina	17+3	17+4	17+5	17+6	17+7	17+8	17+9	17+10	17+11	18			
Actual Termina	17+4	17+5	17+6	17+7	17+8	17+9	17+10	17+11	18				
Actual Termina	17+5	17+6	17+7	17+8	17+9	17+10	17+11	18					
Actual Termina	17+6	17+7	17+8	17+9	17+10	17+11	18						
Actual Termina	17+7	17+8	17+9	17+10	17+11	18							
Actual Termina	17+8	17+9	17+10	17+11	18								
Actual Termina	17+9	17+10	17+11	18									
Actual Termina	17+10	17+11	18										
Actual Termina	17+11	18											

Comunidad
Limite enlace
Clan

Programa	2024						2025						
	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov
APJ	18	18+1	18+2	18+3	18+4	18+5	18+6	18+7	18+8	18+9	18+10	18+11	19
APJ	19	19+1	19+2	19+3	19+4	19+5	19+6	19+7	19+8	19+9	19+10	19+11	20
APJ	20	20+1	20+2	20+3	20+4	20+5	20+6	20+7	20+8	20+9	20+10	20+11	21
Actualiza APJ / Termina	21	21+1	21+2	21+3	21+4	21+5	21+6	21+7	21+8	21+9	21+10	21+11	22
Actualiza APJ / Termina	21+1	21+2	21+3	21+4	21+5	21+6	21+7	21+8	21+9	21+10	21+11	22	
Actualiza APJ / Termina	21+2	21+3	21+4	21+5	21+6	21+7	21+8	21+9	21+10	21+11	22		
Actual Termina	21+3	21+4	21+5	21+6	21+7	21+8	21+9	21+10	21+11	22			
Actual Termina	21+4	21+5	21+6	21+7	21+8	21+9	21+10	21+11	22				
Actual Termina	21+5	21+6	21+7	21+8	21+9	21+10	21+11	22					
Actual Termina	21+6	21+7	21+8	21+9	21+10	21+11	22						
Actual Termina	21+7	21+8	21+9	21+10	21+11	22							

