

Asociación Nacional de Scout de Honduras



Manual de Especialidades Scout

Jóvenes



Rama Intermedia



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

Dr. RICARDO PALAO
Presidente del CSN de la ANSH

ARNULFO PINEDA
Director Nacional Métodos Educativos

EDMUNDO FAJARDO
Sub Director Nacional de Programa de
Jóvenes

GERSON ROBLES
Comisionado Nacional de Rama Intermedia

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

GERSON ROBLES y MARIO MORALES
Diseño de Insignias

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

MANUEL PAVÓN
Diagramación 2021

PRIMERA EDICIÓN 2019

SEGUNDA EDICIÓN 2021



ÍNDICE

Los objetivos	6
Especialidades Scout.....	7
El reto	8
El proceso	9
La exposición	9
La demostración.....	11
Duración de pruebas.....	12
Áreas de especialización	13
Vida en la naturaleza	14
Deportes.....	15
Compromiso espiritual	16
Arte, cultura y expresión	17
Servicio a los demás.....	18
Ciencia y tecnología.....	19
Uso de insignias.....	20
Vida en la naturaleza	22
Deportes.....	70
Compromiso espiritual.....	94
Arte, cultura y expresión.....	102
Servicio a los demás.....	144
Ciencia y tecnología	160



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

Baden Powell y Gilwell



LOS OBJETIVOS

Los y las scouts podrán:

- » Generar un aprendizaje que servirá para desarrollar la capacidad cognoscitiva, psicomotriz y creativa.
- » Despertar su interés por aprender a ser mejores cada día al poner al servicio de los demás lo que ha descubierto en el proceso de captación de co-

nocimientos, habilidades y destrezas; es decir, enseñarles a aprender constante y permanentemente de tal manera que este hábito perdure para siempre en sus vidas.

- » Orientar su vocación por un arte u oficio que le sirva para su futuro como una persona de bien en la sociedad.



ESPECIALIDADES SCOUT

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

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

- » Un reto
- » Un proceso
- » Una exposición
- » Una demostración



El Reto

Comienza con la elección de la especialidad que más desee o que más necesite para cumplir con las responsabilidades encomendadas por la patrulla o la dirigencia.

Para ello debe consultar los requisitos estipulados para cada una de las especialidades contenidas en este manual, posteriormente el dirigente encargado debe

designar a un sinodal responsable para el joven, sirviéndose para ello de: **Padres de familia, antiguos scouts, profesionales, instructores deportivos, maestros, líderes religiosos, dirigentes de otras ramas y cualquier persona capacitada para llevar a cabo la tarea encomendada luego de un proceso de certificación para la misma.**

El Proceso

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

La Exposición

Esta tiene el objetivo fundamental de desarrollar la capacidad comunicativa del scout, la cual es valiosa para poder expresar de forma convincente todo aquello que el scout ha aprendido sobre el tema. Paralelamente, la exposición busca dos cosas:

eliminar de forma paulatina el miedo escénico al hablar frente a un público reducido y reforzar la autoestima del scout cuando sus pares reconocen el esfuerzo hecho por conseguir las metas que se ha propuesto.

Por lo general, la exposición se hace posteriormente a la finalización del proceso y se debe hacer ante estas dos instancias: La Corte de Honor y la patrulla a la que pertenece el/la scout.

Eventualmente y dependiendo de la naturaleza de la exposición, esta puede hacerse frente a la tropa scout o grupo similar de jóvenes de acuerdo con el enfoque que se le quiera dar a la especialidad.

La exposición consta de tres partes:

1. La realización de un informe escrito, el cual se recomienda se presente 15 días antes al sinodal para que este haga las correcciones y observaciones pertinentes.
2. La exposición del tema. En el desarrollo de la misma se deben plantear conceptos básicos, antecedentes históricos, fechas importantes y otros aspectos necesarios para

una comprensión general del tema.

3. Una sesión de preguntas y respuestas en donde se demuestre el dominio cognoscitivo del scout en el tema.

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

El informe escrito pasa a formar parte de la biblioteca de la Unidad Scout y sirve para guía de consulta para los scouts que deseen sacar su especialidad en un futuro. Los informes scouts de especialidades son los primeros ensayos que nuestros jóvenes escriben en sus vidas, de

ahí su importancia. **Cada informe deberá contener lo siguiente: carátula o portada, índice, introducción, desarrollo de los requisitos, breve conclusión donde el joven manifiesta lo aprendido de la especialidad y su utilidad en la vida.**

La Demostración

Es el momento de revelar las habilidades y destrezas adquiridas sobre el tema, y debe ser enfocada hacia el bienestar común a través de una actividad de servicio. Entendiéndose esta como la oportunidad que tiene el scout a prueba de planificar una ac-

tividad para la enseñanza de sus conocimientos, habilidades y destrezas ante los demás. Dicha actividad debe ser programada y puede hacerse en conjunto con otros scouts que buscan la misma especialidad.

DURACIÓN DE PRUEBAS

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

No.	Tipo de Objetivo	Duración (días)
1	Investigación bibliográfica	30-60
2	Reporte escrito	15
3	Proyecto científico	30-60
4	Proyecto de conservación	30-60
5	Exposición	0.5
6	Visita de campo	1-2
7	Práctica de destrezas y habilidades	0.5
8	Proyecto artístico/cultural	0.5
9	Actividad deportiva	0.5

ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN

Las áreas de especialización características que permiten agruparlas en un área del conocimiento o del desarrollo de una manera u otra, tienen similitudes o reúnen ciertas características que permiten agruparlas en un área del conocimiento o del desarrollo. Estas áreas son 6 y se detallan a continuación:



Vida en la naturaleza

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

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

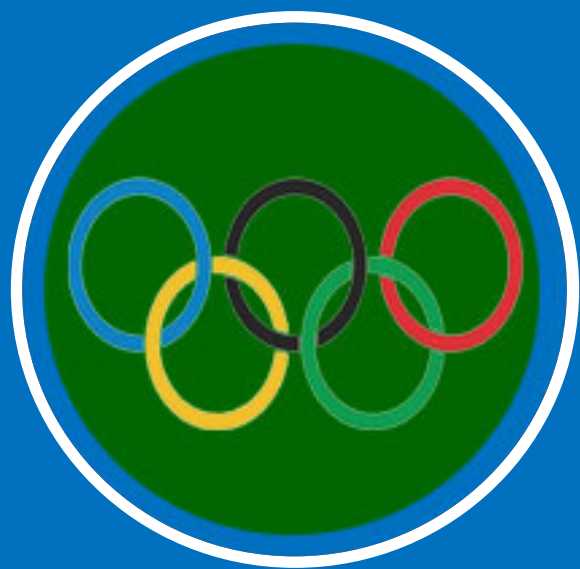
Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se cree, que no aparezca en el listado de esta área y de la cual no se tengan nociones de qué imagen utilizar para lograr su representación.



Deportes

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

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



Compromiso Espiritual

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

Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se cree, que no aparezca en el listado de esta área y de la cual no se tengan nociones de qué imagen utilizar para lograr su representación.



Arte, cultura y expresión

Aquí se encuentran todas en el listado de esta área y de aquellas actividades de artes la cual no se tengan nociones y oficios que se aprenden de de qué imagen utilizar para forma empírica y que tienen representarla. que ver con la cultura y el arte de los pueblos, así como las técnicas para el desarrollo de estas. Demuestran por sí mismas la amplitud del adiestramiento scout y estimulan a los jóvenes a aprender bien su oficio y a relacionarlo con el escultismo.

La insignia de esta área es de color verde con borde café, con el símbolo de una máscara de teatro, un pincel y la clave de sol. Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se cree, que no aparezca



Servicio a los demás

Conlleva todas las especialidades de carácter social de cara al servicio comunitario del scout en todas las áreas del acontecer humano. El público tiene derecho a esperar que el scout, que usa estas especialidades, tenga una eficiencia bastante buena. Es esencial para el buen nombre del escultismo que esta esperanza del público no se vea defraudada.

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

Los dirigentes deberán poner especial atención respecto al adiestramiento requerido para estas especialidades y proveer de oportunidades de calidad para su obtención a sus jóvenes.

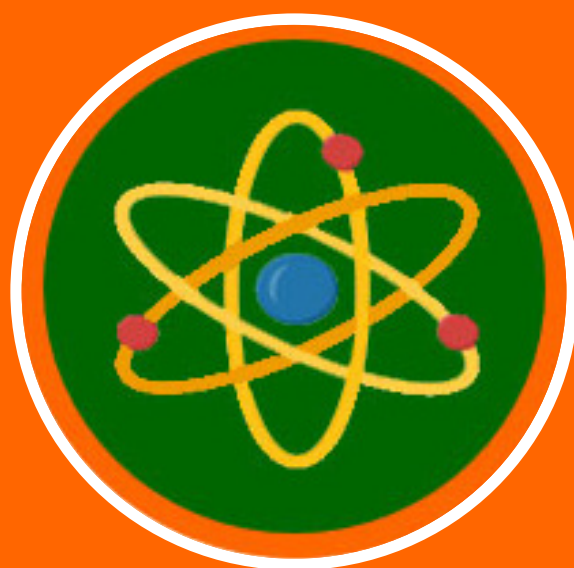


Ciencia y tecnología

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

La insignia de esta área es de color verde con borde ana-

ranjado, con el símbolo de un átomo. Esta insignia, podrá utilizarse para representar toda aquella especialidad que se cree, que no aparezca en el listado de esta área y de la cual no se tenga nociones de que imagen a utilizar para representarla.



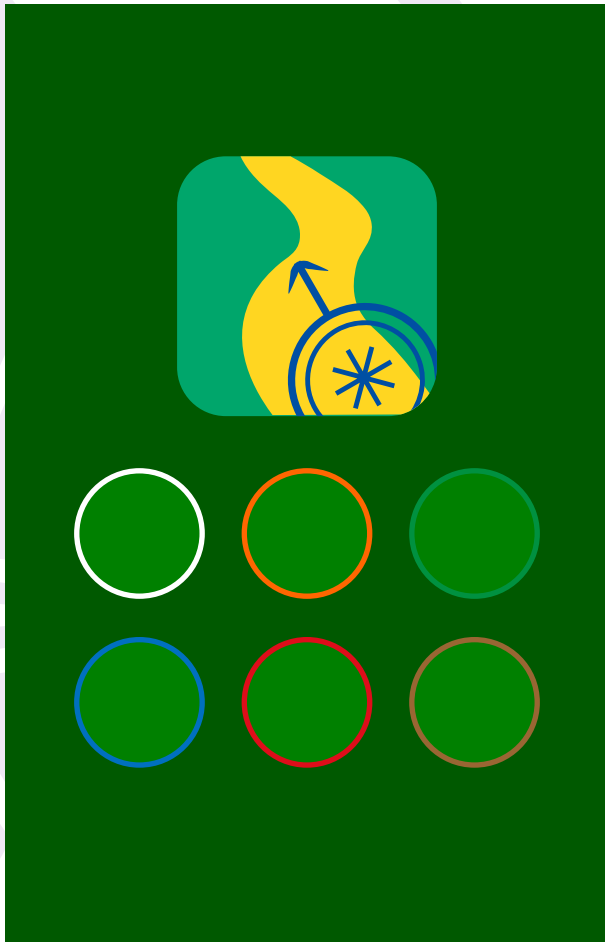
USO DE INSIGNIAS

Y BANDA DE ESPECIALIDADES

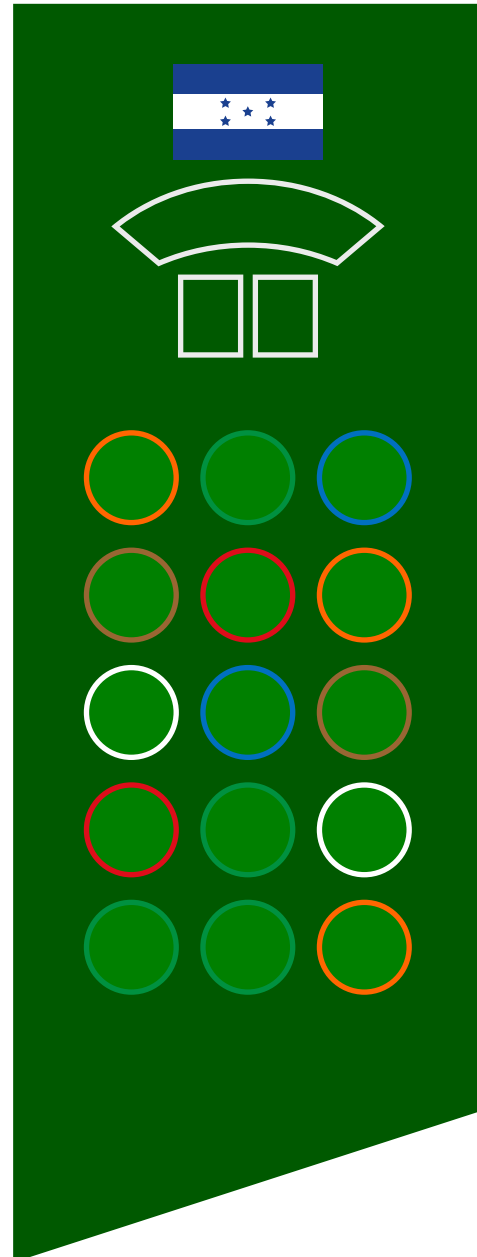
Las especialidades scout se deben portar en un máximo de seis (6) unidades al final de la manga izquierda de la camisa scout, en el orden de dos filas de tres columnas, y al recibir la séptima especialidad deberán trasladarse en su totalidad a una banda de tela en color verde similar al oficial de la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

ras, el departamento, número de grupo scout o insignia del grupo scout, luego las especialidades colocadas en tres (3) columnas y el número de filas posibles que dependerá de la optimización en la separación de las filas de las especialidades y el largo de la banda; en el caso excepcional de que la banda sea insuficiente para contener las especialidades logradas por un scout, entonces el scout podrá portar una segunda banda la cual podrá usar en el sentido contrario a la primera, formando una equis (x) entre ambas.

USO EN MANGA



USO EN BANDA



Vida en la naturaleza

Especialidades por
área de formación



acampador



acecho



agricultura



agrimensura



amigo de los
animales



apicultura



avicultura



cartografía



cabuyería



cocina de
campamento



conservación



cultivos
hidropónicos



entomología



excursionismo



exploración



forestal



ganadería



guardacostas



horticultura



jardinería



lechería



mantenimiento de
embarcaciones



metereología



mineralogía



naturalista



naturista



observación



ofidiología



ornitología



pesca



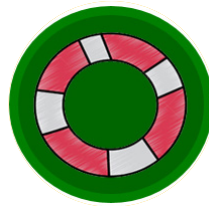
piloto



pionerismo



piscicultura



salvavidas



reciclaje



rastreo



seguridad
marítima



señalización



topografía



tradiciones
marineras



zoología



Acampador

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



Acampador

deben saber cómo anclar, atracar, y cuidar una embarcación de remo o vela.

7. Demostrar en forma práctica el uso correcto del hacha y el cuidado que se debe tener con ella y las precauciones necesarias para prevenir incendios forestales.
8. Presentarse a inspección correctamente uniformado para un campamento de tres días y demostrar su habilidad para acampar en tiempo lluvioso y llevar su mochila.



Acecho

1. Demostrar su habilidad para acechar valiéndose de todo aquello que le sirva para ocultarse sin ruido y sin ser visto, comprendiendo asimismo el valor del uso de escondites naturales, de camuflaje, del viento, de las sombras, de las sombras y del fondo sobre el cual acecha:
 - » **De día:** Atravesar 500 m de terreno escarpado para acercarse, sin ser visto, a un observador cuya posición conoce. O en la ciudad, seguir a un observador durante diez cuadras e informar de sus actos.
 - » **Y de noche:** Acercarse, sin ser visto u oído, dentro de una distancia razonable, de acuerdo a las condiciones locales, a un observador cuya posición conoce. Localizar y pasar entre dos observadores separados por una distancia razonable de acuerdo con las condiciones de tiempo de la prueba.
2. Dar pruebas de haber acechado y estudiado por lo menos seis aves o animales silvestres en su ambiente natural por medio de fotografías, o de dibujos hechos por él mismo y describiendo lo que vió.
3. Reproducir en yeso por lo menos tres huellas de animales, uno de los cuales debe ser silvestre.



Agricultura

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

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



Agrimensura

1. Levantar un plano topográfico directamente en el campo:
 - » Por triangulación de la superficie, un terreno no menor a 4 hectáreas y a escala de 1 centímetro a 100 metros. El mapa debe incluir campo, un edificio y una laguna o accidentes equivalentes.
 - » Por medio de la brújula y de la libreta de campo, levantar el mapa de camino de una longitud por lo menos de tres kilómetros, mostrando sus características y todos los objetos que se encuentren a una distancia razonable de los lados y a una escala de 1 centímetro a 100 metros. La libreta de campo deberá ser presentada para su inspección.
2. Ser capaz de ampliar o reducir cualquier porción de un mapa que el sinodal señale a la escala fijada también por el sinodal.



Amigo de los animales

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



Apicultura

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



Avicultura

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



Cabuyería

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



Cartografía

1. Investigar sobre una herramienta de nueva tecnología utilizada en cartografía y presentar el resultado de tu investigación a tu unidad.
2. Diferenciar 5 tipos de mapas y explicar en tu unidad cuál es el uso actual de cada uno de ellos.
3. Duplicar un mapa, incluyendo escalas gráficas y numéricas. Este trabajo puede ser realizado utilizando programas de cómputo especializados o métodos de cartografía convencionales.
4. En una excursión de tropa o de patrulla, demostrar el uso de los mapas, su simbología y el uso de la escala, ubicarse correctamente en el mapa, y encontrar cinco (5) puntos notables que se encuentren en él.



Cocina de campamento

1. Construir una cocina de campamento de hogar abierto, una despensa para los víveres y un pozo de desperdicios y preparar los siguientes platos: carne cocida, asada, verduras, huevos revueltos, budín de leche, frutas cocidas, cualquier plato que el sinodal considere equivalente; preparar té, café, cocoa o chocolate y pan de cazador.
2. Saber embodegar provisiones de manera higiénica y segura.
3. Demostrar que ha cocinado para la patrulla o tropa en campamento por los menos durante dos días completos.
4. Preparar un menú adecuado y económico para un campamento de patrulla de 3 días.



Conservación

1. Identificar en tres salidas al campo dos especies de cada una de las siguientes clasificaciones: árbol, arbusto, plantas, aves, peces y mamíferos.
2. Conocer cuáles especies de las que existen actualmente están en peligro de extinguirse en su localidad si no se les presta la debida ayuda.
3. Conocer como resultado de su observación personal, tres especies de árboles, arbustos o plantas que sirvan de alimento a los animales silvestres,
4. Explicar las causas generales de la erosión de la tierra y sugerir tres métodos prácticos para prevenirla.
5. Llevar a cabo uno de los siguientes proyectos:
 - » Mantener un santuario de aves por lo menos tres meses, llevando un registro de las aves que observó, tanto permanentes como transitorias, y anotando el alimento y forma de anidar preferidas.
 - » Tomar las medidas necesarias como la erosión de la tierra en un jardín, cunetas de carretera, etc.
 - » Plantar y cuidar por lo menos 10 retoños durante un año,
 - » Llenar un riachuelo o estanque con peces y mejorar dichos lugares con represas de rocas, etc.
 - » Empollar una cría de codornices, criarlas y soltarlas en terreno adecuado.



Cultivos hidropónicos

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



Entomología

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



Excursionismo

1. Tomar parte en 5 campamentos de patrulla donde se hayan caminado por lo menos 10 km. en cada salida.
2. Demostrar los métodos para empacar y llevar los útiles necesarios para una excursión. Justificar su selección.
3. Describir las rutas que recorrió, mostrando si es posible: croquis topográfico, fotografías, suvenires, etc.
4. Presentar todo esto dentro del mes de la última excursión.
5. Escoger la ruta para una excursión de Patrulla de 20 km, no necesariamente en su propio distrito.
6. Demostrar su habilidad para seguir un rumbo indicando en un mapa por medio de la brújula.



Exploración

Esta especialidad es para Scouts que hayan pasado la Especialidad de acampador.

La exploración puede ser hecha por equipos de 2 o 3 candidatos a la especialidad.

1. Hacer en una región desconocida, durmiendo bajo tienda y cocinando su comida (menos el pan), un viaje de dos días consecutivos, una distancia de 30 km a pie. En las montañas la distancia debe ser proporcional a la diferencia de altura. Este viaje deberá ser preparado cuidadosamente por el scout con la ayuda de un mapa (ruta, lugares de descanso, pro-

gramas). Un proyecto muy exacto deberá ser sometido a la aprobación del responsable de unidad.

2. Presentar al regreso, de acuerdo con el itinerario, un cuaderno de exploración redactado con esmero, que constará de tres partes:

- » Un informe general describiendo con método el conjunto de las regiones atravesadas (suelo, recursos, habitantes, historia). A ese informe se añadirá por lo menos un croquis del itinerario seguido.
- » Rendir cuentas de las misiones particulares



Exploración

encomendadas por el responsable de unidad (búsqueda de lugares de campamento, formar una colección para la tropa, etc.).

- » El cuaderno estará ilustrado con croquis, fotos y planos.
- » Hacer delante de la tropa una narración de la exploración (aventuras de campamento, costumbres observadas, leyendas de terror, etc.) presentando objetos de carácter documental o pintoresco recogidos en ese viaje.



Forestal

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



Ganadería

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



Guardacostas

1. Conocer a la perfección cinco kilómetros de costa más próximos a su local de tropa.
2. Conocer los mejores lugares para desembarcar y dónde encontrar abrigo en caso de mal tiempo dentro de esa extensión de costa.
3. Conocer los lugares seguros para poder bañarse y los peligrosos, diciendo cuáles son los peligros de estos últimos.
4. Tener conocimiento de los faros y barcos-faros que pueden verse desde el pedazo de costa que conoce el scout, así como las luces que usan.
5. Informar sobre los semáforos, señales de tormenta, estaciones de guardacostas, oficinas del telégrafo y teléfono, hospitales y direcciones de doctores que se encuentren dentro del área de costa que conoce.
6. Conocer las mareas y corrientes principales dentro de su área de costa conocida.



Horticultura

1. Conocer qué es la horticultura y su importancia en la producción alimentaria del país, publicar un resumen en el periódico mural de la tropa u otra publicación cercana.
2. Conocer los tipos de huertos de explotación intensiva próximos a la localidad.
3. Conocer las características óptimas de los suelos para el cultivo de hortalizas, explicar los diferentes tipos de riego.
4. Conocer las plagas que atacan a las hortalizas y los tipos de control que se aplican.
5. Conocer a grandes rasgos, los diferentes sistemas de reproducción (semillas, plantas, estolones, bulbos, tubérculos, etc.)
6. Conocer los diferentes tipos de abonos y la aplicación adecuada de al menos tres de ellos.
7. Conocer las técnicas modernas de cultivos, explicando al menos una de ellas.
8. Cuidar un huerto familiar durante tres meses como mínimo.



Jardinería

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



Lechería

1. Tener conocimientos adquiridos por la práctica sobre el cuidado del ganado lechero, saber la forma de ordeñar, de producir al menos tres productos lácteos entre ellos queso y mantequilla, saber esterilizar la leche y conocer del cuidado de los utensilios y demás artefactos usados en la lechería.



Mantenimiento de embarcaciones

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



Meteorología

1. Llevar personalmente un registro de las observaciones diarias del tiempo durante dos meses, incluyendo temperatura atmosférica, presión, humedad, vientos, nubes y precipitación pluvial.
2. Conocer las diferentes formaciones de nubes y lo que significan y hacer una predicción razonablemente exacta del tiempo, sacada del informe diario del mismo y de observaciones personales.
3. Conocer los fines y principios de un termómetro, higrómetro, barómetro y anemómetro.
4. Entender la Ley de Buys-Ballot e interpretar los informes del Sistema Meteorológico Nacional referentes al tiempo.
5. Conocer el significado de las señales de ciclón y tsunami y si se vive en la costa cómo y dónde colocarlas
6. Exponer ante la tropa lo que significa el cambio climático y sus posibles consecuencias.



Mineralogía

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



Naturalista

1. Aprender sistemas para clasificar especies tanto vivas como minerales y confecciona un herbario con al menos 25 hojas de árboles distintos y una colección de 15 plumas de diferentes aves, 5 insectos disecados, una huella de escayola y 10 minerales. Colocar a todos ellos una etiqueta con el nombre y el lugar donde se encontraron y explicar las características, clasificación, zonas donde suelen encontrarse y utilizar para el hombre y la naturaleza de cada uno de los elementos de tu herbario y colección.
2. Realizar un estudio biológico sobre algunas zonas. Observa la fauna, vegetación, agricultura, etc. y toma todo tipo de notas y muestras útiles para ilustrar tu trabajo. Confeccionar un pequeño plano donde poder localizar tus observaciones.
3. Llevar a cabo un estudio ecológico en una zona de tu región a la que poder acceder asiduamente para recoger suficiente información.
4. Estudiar todos los aspectos biológicos, geológicos, climatológicos, etc. y presentar un informe donde



Naturalista

se detalle cómo dependen entre sí las diversas especies y el medio ambiente. Ilustrar tu informe con fotos, dibujos, hojas, plantas, minerales, fósiles, insectos, indicios de animales (plumas, huellas, nidos abandonados, excrementos) y todo aquello que consideres interesante recoger. Puedes ayudarte de diagrama y esquemas para exponerlo.



Naturista

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



Observación

1. Poseer buena vista y adiestrarse para ver a distancia. Definir con precisión todas las características sobresalientes de un objeto de pequeñas dimensiones observado con cuidado (tres veces distintas). Ejemplo: un tornillo, un tornillo de bronce de 1cm de largo, cabeza redonda con cuerda a la derecha, con la punta embotada, con partículas de yeso, etc.
2. Hacer lo siguiente:
 - » En el juego de Kim observar por lo menos 25 de 30 objetos después de un minuto de observación.
3. Interrogado a boca de jarro, probar que tiene el hábito de observar numerosos detalles de la vida cotidiana. De un grupo de personas observadas a propósito, describir una de ellas señalada por el sinodal.
4. Hacer que reconozcan una persona conocida de la tropa reproduciendo con



Observación

fidelidad sus gestos y actitudes.

5. Narrar clara y metódicamente el desarrollo de una escena observada en la calle, en una sala o en el campo.
6. Apreciar sobre el terreno, cinco distancias y alturas, en el interior o en el exterior y cinco áreas (cuartos, cuerdas, patios, etc.) con menos de un 25 % de error.



Ofidiología

1. Conocer las características de los ofidios o serpientes.
2. Conocer las características de las serpientes venenosas y las no venenosas.
3. Describir cuál es el hábitat y ecosistema de las serpientes en el país.
4. Conocer la clasificación de las serpientes por su escamación y dentición.
5. Saber identificar al menos 8 tipos de serpientes distintas.
6. Conocer el tratamiento básico para una mordedura de serpiente, conocer los tipos de antídotos.
7. Visitar un serpentario de la localidad como parte de la investigación.



Ornitología

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



Pesca

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



Piloto

1. Ser capaz de leer un mapa, especialmente si existe el de la zona en que se encuentra el lugar de reunión. Tener conocimientos elementales de arroyos, ríos y canales donde se pueda navegar, comprendidos dentro de un radio de 30 Km. desde el lugar de reunión.
2. Reconocer cinco diferentes tipos de embarcaciones.
3. Conocer los diferentes tipos de boyas, balizas mar-
yores, faros y barcos-faro, que se usan en las costas de la República.
4. Conocer los peligros y señales de tormentas, así como las luces que lleva todo barco.
5. Saber navegar una embarcación de vela, anclar correctamente y recoger el muerto. Demostrar que se sabe nadar las velas y demás aparejos al abandonar la embarcación.



Pionerismo

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



Piscicultura

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



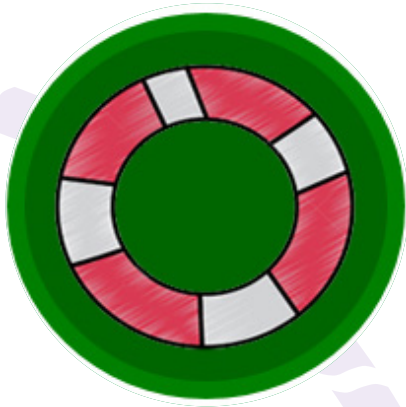
Rastreo

1. Reconocer por el olfato ocho de diez sustancias de uso común.
2. Reconocer por el oído ocho de diez sonidos distintos.
3. Reconocer por el tacto doce de quince artículos como hojas secas, harina, azúcar yeso, café, etc.
4. Reconocer y explicar dos características distintivas de cada huella de cinco tipos diferentes de huellas humanas.
5. Seguir satisfactoriamente tres pistas sencillas hechas con huellas en arena o en algún otro medio natural adecuado.
6. Reproducir en yeso seis modelos de huellas de animales o de aves.
7. Seguir una pista natural de por lo menos 1.6 km que contenga 40 o más señales, de las cuales deben ser anotadas 35



Reciclaje

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



Salvavidas

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



Seguridad marítima

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



Señalización

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

Nota: Esta especialidad deber repasarse anualmente.



Topografía

1. Conocer a grandes rasgos el desarrollo de la topografía, incluyendo los métodos modernos para hacer un levantamiento (GPS).
2. Estar familiarizado con los términos más usuales en un levantamiento topográfico.
3. Conocer los instrumentos básicos para la topografía, así como sus usos y cuidados.
4. Conocer el funcionamiento de un teodolito y demostrar su uso ante el asesor. Fabricar un aparato sencillo que funcione con el principio del teodolito.
5. Levantar el croquis de una superficie de dos hectáreas a la escala que indique el asesor.
6. Marcar en el campo un poligonal de 2 km de perímetro en un mapa.



Tradiciones marineras

1. Conocer modos de marcar la hora a bordo,
2. Saber siete guardias del mar,
3. Comprender el origen de los uniformes marinos del mundo.
4. Conocer el doble saludo,
5. Investigar el origen de algunas ceremonias a bordo,
6. Conocer el mascarón de proa.



Zoología

1. Conocer, con respecto a los animales silvestres de su distrito, los peligros a los cuales están expuestos, cómo contrarrestarlos y cómo aumentar su número.
2. Conocer los animales silvestres de su distrito y presentar dibujos de ellos como resultado de la observación personal de los mismos.
3. Tener conocimientos elementales de zoología sobre los procesos comunes a toda vida animal: reproducción, nutrición, respiración, etc.
4. Anotar, como resultado de una observación personal, el ciclo de vida de por lo menos dos animales de distinto "Phylum".
5. En un mapa de su país, indicar los animales que se encuentran en cada ambiente tales como bosques, llanos, lagos, lagunas, ciénagas, etc.



Deportes

Especialidades por
área de formación



ajedrez



arquería



atletismo



balonmano



baloncesto



béisbol



boliche



ciclismo



deportes en
equipo



defensa
personal



esgrima



fútbol



gimnasia



juegos
organizados



natación



patinaje



pescador



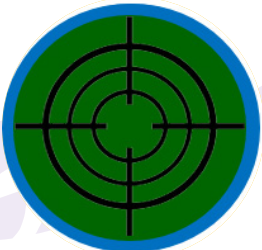
softball



tenis



tenis de mesa
(ping-pong)



tiro



voleibol



Ajedrez

1. Investigar la historia y el reglamento de esta disciplina.
2. Participar en partidas de ajedrez con 5 miembros diferentes.
3. Conversar con tu patrulla sobre lo aprendido en la etapa de exploración.
4. Practicar la disciplina regularmente y enseñarla a por lo menos 3 miembros de tu patrulla.
5. Organizar y participar en un torneo de esta disciplina con los miembros de tu patrulla o amigos de la escuela o colegio.



Arquería

1. Investigar sobre los diferentes tipos de arcos y flechas que existen haciendo referencia en el porqué de las diferencias y en la madera utilizada para su elaboración.
2. Investigar sobre las medidas de seguridad que se deben emplear en esta disciplina para evitar accidentes.
3. Investigar sobre todas las partes de las que se compone un arco y una flecha
4. Conversar con tu patrulla sobre lo aprendido en la etapa de exploración.
5. Hacer un “Junior American Round” es decir treinta (30) flechas a 46.5 m, 36.5 m y 27.5 m respectivamente en una diana oficial de 1.24 metros obteniendo un puntaje no menor a 250 puntos.
6. Hacer un tiro de vuelo a una distancia no menor de 90 metros.



Atletismo

1. Investigar cuáles son las disciplinas que comprende el atletismo.
2. Investigar sobre las reglas de 2 disciplinas que están comprendidas en el atletismo.
3. Investigar cuales son los hondureños más sobresalientes en cada una de las disciplinas.
4. Escoger una de las disciplinas y practicarla con frecuencia por un mínimo de 3 meses.
5. Buscar la ayuda de un entrenador para diseñar un plan de entrenamiento para ti mismo con el fin de lograr un mejor desempeño en la actividad escogida.
6. Cumplir con el plan de entrenamiento y registrar tus progresos.
7. Organizar una competencia con los miembros de tu unidad, patrulla o colegio de por lo menos tres (3) actividades que comprende el atletismo.



Balonmano

1. Investigar el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina (faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.)
2. Investigar dónde nació y dónde se practica esta disciplina con mucha más frecuencia.
3. Practicar esta disciplina regularmente.
4. Diseñar un plan de entrenamiento y cumplir con el plan en cuestión.
5. Organizar o participar en la organización y competir en un torneo de esta disciplina donde como mínimo participen tres (3) equipos.



Baloncesto

1. Investigar el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina (faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.)
2. Investigar dónde nació y dónde se practica esta disciplina con mucha más frecuencia.
3. Practicar la disciplina regularmente.
4. Diseñar un plan de entrenamiento y cumplir con el plan en cuestión.
5. Organizar o participar en la organización y competir en un torneo de esta disciplina donde como mínimo participen tres (3) equipos.



Béisbol

1. Investigar el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina (faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.)
2. Averiguar dónde nació y dónde se practica esta disciplina con mucha más frecuencia.
3. Practicar esta disciplina regularmente.
4. Diseñar un plan de entrenamiento y cumplir con el plan en cuestión.
5. Organizar o participar en la organización y competir en un torneo de esta disciplina.



Boliche

1. Investigar el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina.
2. Buscar información sobre los clubes, colegios u otros donde se practica esta disciplina con mayor frecuencia.
3. Practicar esta disciplina regularmente.
4. Diseñar un plan de entrenamiento junto a un experto para poder desarrollar satisfactoriamente esta disciplina.
5. Cumplir con el plan diseñado.
6. Organizar o participar en una competencia de esta disciplina obteniendo un resultado satisfactorio.



Ciclismo

1. Investigar sobre las normas de tránsito que debe respetar un ciclista, y los materiales y herramientas necesarios para el arreglo y mantenimiento de una bicicleta.
2. Exponer ante tu unidad, patrulla o grupo de amigos lo investigado anteriormente.
3. Desarmar y armar una bicicleta indicando la función de cada una de sus partes.
4. Demostrar que puedes efectuar reparaciones simples como: parchado de ruedas, cambio de frenos, ajuste de cadena, centrado de ruedas, etc.
5. Utilizar la bicicleta en tus actividades cotidianas.



Defensa personal

1. Investigar sobre las reglas que rigen en por lo menos dos (2) disciplinas de este deporte.
2. De la disciplina que practica, investigar dónde nació y cómo ha evolucionado hasta la actualidad.
3. Ilustrar a tu patrulla, unidad o grupo de amigos sobre la información recolectada.
4. Escoger una de las disciplinas y practicarla regularmente.
5. Diseñar un plan de entrenamiento para mejorar tu desempeño en la disciplina escogida y demostrar e informar sobre los resultados obtenidos.
6. Participar en una competencia de la disciplina elegida.



Deportes en equipo

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



Esgrima

1. Investigar los reglamentos y normas para esta disciplina.
2. Investigar dónde nació esta disciplina y cómo ha evolucionado hasta la actualidad.
3. Diseñar un plan de entrenamiento junto a tu entrenador para desempeñarte satisfactoriamente en esta disciplina.
4. Cumplir con el plan de entrenamiento diseñado.
5. Registrar tus progresos durante por lo menos tres (3) meses.



Fútbol

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



Gimnasia

1. Demostrar capacidad y avance en el dominio de la disciplina.
2. Conocer la historia y el espíritu de la disciplina.
3. Conocer las reglas de competencia.
4. Describir el equipo usado tanto en las rutinas de ejercicio y la práctica de la disciplina.
5. Si el/la es un deportista de alto rendimiento deberá presentar un certificado de capacidad y eficiencia por parte de su entrenador deportivo, donde se describa el avance integral en un período de tres meses.
6. Poder realizar rutinas de ejercicio en: el suelo, en la viga de equilibrio y en la barra.



Juegos organizados

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



Natación

1. Investigar las condiciones de seguridad que debe reunir un lugar (playa, río, lago, piscina, etc.) elegido para nadar.
2. Conocer las precauciones que deben tomarse en cuenta para lanzarse desde la orilla de pie y de cabeza.
3. Haber participado o estar inscrito en un club de natación debidamente reconocido por la Federación de Natación de Honduras.
4. En presencia de tu instructor, salta correctamente al agua y nada 300 metros empleando tres (3) estilos oficiales reconocidos.
5. Sumergirse al nadar por lo menos hasta dos (2) metros de profundidad y sacar un objeto determinado del fondo que pese por lo menos dos (2) kilogramos y llevarlo hasta la orilla.
6. Flotar durante 5 minutos sin apoyarte en el fondo, los lados ni objetos cercanos algunos.
7. Animar a los integrantes de tu patrulla o a un grupo de amigos a que aprendan a nadar. En caso lo sepan, realiza una actividad acuática siempre bajo la supervisión de una persona adulta.



Patinaje

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



Pescador

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



Softball

1. Investigar el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina (faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.)
2. Investigar la historia y evolución de este deporte, así como la historia de mundiales e historia de tu país.
3. Recolectar información sobre los clubes, colegios u otros lugares donde se practique esta disciplina, así como las diferentes categorías.
4. Practicar esta disciplina regularmente.
5. Diseñar un plan de entrenamiento con la ayuda de un experto.
6. Cumplir con el plan diseñado.
7. Participar y competir en un torneo de esta disciplina.



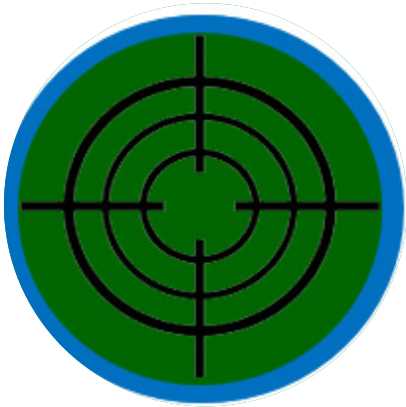
Tenis

1. Investigar el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina.
2. Recolectar información sobre los clubes, colegios u otros lugares donde se practique esta disciplina, así como las diferentes categorías.
3. Investigar la historia y evolución de este deporte, así como la historia de mundiales e historia de tu país.
4. Practicar esta disciplina regularmente.
5. Diseñar un plan de entrenamiento con la ayuda de un experto.
6. Cumplir con el plan diseñado.
7. Participar y competir en un torneo de esta disciplina.



Tenis de mesa (ping-pong)

1. Investigar el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina.
2. Recolectar información sobre los clubes, colegios u otros lugares donde se practique esta disciplina, así como las diferentes categorías.
3. Investigar la historia y evolución de este deporte, así como la historia de mundiales e historia de tu país.
4. Practicar esta disciplina regularmente.
5. Diseñar un plan de entrenamiento con la ayuda de un experto.
6. Cumplir con el plan diseñado.
7. Participar y competir en un torneo de esta disciplina.



Tiro

1. Investigar los reglamentos y normas de seguridad para el desarrollo de esta disciplina.
2. Estudiar el código del tirador.
3. Recolectar información sobre qué es un arma de fuego, sus clases, etc.
4. Averiguar las reglas para el tiro de competencia.
5. Reconocer por lo menos tres (3) calibres distintos propuestos por un experto.
6. Limpiar y quitar el óxido correctamente de un arma de fuego o de aire comprimido con la presencia de un experto.
7. Disparar de manera satisfactoria en un polígono con la presencia de un experto cinco (5) tiros como mínimo.
8. Participar y competir en un torneo de esta disciplina.



Voleibol

1. Investigar el reglamento y normas para el desarrollo de esta disciplina (faltas, número de jugadores, dimensiones de la cancha, objetivo, dimensiones del balón, etc.)
2. Investigar la historia y evolución de este deporte, así como la historia de mundiales e historia de tu país.
3. Practicar esta disciplina regularmente.
4. Diseñar un plan de entrenamiento con la ayuda de un experto.
5. Cumplir con el plan diseñado.
6. Diagramar una estrategia ofensiva y otra defensiva.
7. Participar y competir en un torneo de esta disciplina.

Compromiso Espiritual

Especialidades por
área de formación



acólito



conocimiento de
textos sagrados



conocimiento
ecuménico



diácono



servicios
religiosos



tradiciones
religiosas



Acólito

(Para scouts católicos)

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



Conocimiento de textos sagrados

1. Explicar la importancia que tiene el texto sagrado (Biblia - Cristianismo/ Corán - Islam/ La Torá - Judaísmo/ los cuatro Vedas los Upanishads, los Puranas, el Ramayana, el Mahabharata y el Bhagavad Gita. - Hinduismo / “Los Tres Cestos de la Sabiduría o el Tripitaka – Budismo).
2. Saber cómo se dividen los textos sagrados de las diferentes religiones del mundo.
3. Haber aprendido al menos tres versículos que le gusten, y puede contar lo que significan para él/ ella.
4. Conocer la historia de al menos 2 personajes de cada religión que tenga relación con los textos sagrados y puede contarlas a su patrulla o tropa.
5. En casa, dedicar unos minutos de cada día a leer los pasajes del texto sagrado de la religión que profesa, al menos durante 2 semanas.



Conocimiento ecuménico

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



Diácono

Esta especialidad podrá ser obtenida de las siguientes maneras:

Especialidad de Sacerdocio Mormón (para scouts de la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días)

1. Participar de forma activa como diácono en su propia Estaca.
2. Participar de forma activa como maestro en su propia Estaca.
3. Participar de encuentros juveniles de formación que su Estaca organice.

Especialidad de ministro joven para Cristo (para scouts de las diferentes denominaciones de las Iglesias Evangélicas Cristianas).

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



Servicios religiosos

El sinodal deberá ser el guía espiritual de la comunidad religiosa donde el/la scout se congregate.

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



Tradiciones religiosas

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

Arte, cultura y expresión



Especialidades por
área de formación



actuación



aeromodelismo



alfarería



alta costura



amigo de mundo



anfitrión



artesanía



arte



baile



bisutería



bordados y tejidos



botánica



canto



chef



cívica



cocina



coleccionista



costura



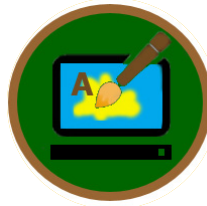
declamación



decoración de interiores



diseño de páginas web



diseño gráfico



DJ



emprendedurismo



escritura



escultor



guardián de leyendas



lectura



magia



manualidades



modelos en miniatura



música



oratoria



periodismo



pintura



piñatería



repostería



tradiciones indígenas



Actuación

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



Aeromodelismo

1. Saber la teoría del vuelo y la causa de por qué operan los aparatos más ligeros que el aire.
2. Demostrar por medio de dibujos elementales que sabe distinguir entre un aeroplano, un anfíbio, un acuatzado, un helicóptero y un autogiro.
3. Construir dos modelos distintos de aviones, que puedan volar.
4. Nombrar tres tipos de motores de avión y explicar las ventajas de cada uno.
5. Reconocer, por su silueta o en el aire, diez tipos de aviones, lo que se demostrará por medio de la identificación de fotografías o siluetas en que no aparezca el nombre del modelo.



Alfarería

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



Alta costura

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



Amigo del mundo

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



Anfitrión

1. Conocer las normas de etiqueta.
2. Organizar una comida para la patrulla, actuar como anfitrión, realizando invitaciones por escrito y entregándolas oportunamente.
3. Conocer los platillos que componen cada uno de los alimentos: desayuno, almuerzo y cena, además de las diferentes combinaciones que pueden tener los mismos, incluyendo bebidas.
4. Conocer los platillos más representativos de la localidad, servidos en ocasiones especiales.
5. Saber qué tipo de música es la adecuada para cada tipo de reunión.
6. Saber colocar los platos, cubiertos, copas, etc. En una mesa para comida o cena formal.
7. Presentar una lista de puntos importantes de la educación como anfitrión y exponerlos.
8. Organizar un convivio de patrulla por lo menos con otras dos patrullas más.



Artesanía

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



Arte

1. Demostrar que tiene interés y ha practicado y adquirido eficiencia en una de cada una de las siguientes actividades: Artes gráficas: dibujo de imitación, lápiz de carbón, lápices de colores o acuarelables, pintura al óleo, yeso, pastel seco o de aceite, témpera o la acuarela, pinturas en aguafuerte, pinturas en madera, piedra, vidrio, etc.

- Artes plásticas: modelado en yeso, loza, cemento blanco, mármol, etc. Talla: en madera, piedra, etc.
2. Montar una exposición de trabajos pasados hechos con su propia mano y estar en la capacidad de realizar un dibujo a color cuyo tema será dado por el sinodal en un tiempo estipulado.



Baile

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



Bisutería

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



Bordados y tejidos

1. Conocer los diferentes tipos y medidas de agujas para tejer.
2. Hacer algún artículo o prenda tejido a gancho o agujas, a petición del sinodal.
3. Bordar algún artículo de decoración para el hogar.
4. Decorar por medio del bordado alguna prenda de uso personal.
5. Presentar una pequeña exposición a la Tropa de artículos fabricados durante los últimos 3 meses.
6. Presentar un muestrario que contenga por lo menos 20 diferentes tipos de puntadas.
7. Demostrar que sabe trabajar un deshilado, punto de cruz, punto atrás, cadeneta, etc.



Botánica

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



Canto

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



Chef

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



Cívica

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



Cocina

1. Preparar los siguientes platos: pollo frito o guisado, espaguetis con salsa, guarnición de verduras, huevos revueltos, sopa de frijoles con carne, frutas cocidas o cualquier otro platillo que el sinodal considere equivalente. Hacer una bebida refrescante con frutas de temporada. Poder hacer té, leche, chocolate o café.
2. Saber embodegar provisiones de manera muy higiénica.
3. Demostrar que puede limpiar el refrigerador de su casa de manera muy satisfactoria.
4. Demostrar que ha cocinado para la familia, por lo menos durante un día completo. Preparar un menú adecuado y económico para una semana.
5. Demostrar en forma práctica que sabe clasificar adecuadamente los tipos de basura tanto en la casa como en campamento.



Coleccionista

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

1. Poseer una colección de objetos formada a lo largo de un año como mínimo.

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



Costura/ sastrería

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



Declamación

1. Tener buena dicción, que consiste en pronunciar correctamente las palabras. Usarlas adecuadamente y darle la entonación correspondiente a lo que se quiere expresar.
2. Leer en voz alta una página proporcionada por el sinodal de manera clara y elocuente, con un porcentaje de error del 2%
3. Saber controlar la respiración y llevar el aire hasta la zona baja del abdomen. Para comprobarlo se hará lo siguiente: sentándose con la espalda recta frente a una vela que estará a una distancia de 18 cm, se intenta hablar sin que la llama oscile, lo cual indicará que se está hablando sin soplar, es decir utilizando la respiración abdominal en lugar de la torácica.
4. Explicar en qué consiste lo siguiente: tiempo de pausa indicada por los signos de puntuación, acentuación de los silencios entre ideas, que es ritmo literario, tono y timbre de voz.
5. Explicar en qué consiste el lenguaje no verbal en la declamación.



Declamación

6. Establecer una conversación con una persona señalada por el sinodal acerca de un tema, utilizando un lenguaje sencillo seleccionado con anterioridad, a elección del evaluador.
7. Presentar ante la tropa, tres actos declamatorios: un monólogo, un poema y la lectura de una historia a elección personal. Relatar a la manada un capítulo del Libro de las Tierras Vírgenes de Rudyard Kipling, a elección del dirigente de manada.



Decoración de interiores

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



Diseño de páginas web

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



Diseño gráfico

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



DJ

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



Emprendedurismo

1. Realizar una entrevista a una personalidad empresarial en la cual investigue sobre la manera de cómo iniciar una empresa, los retos a enfrentar y cómo aprovechar las oportunidades.
2. Comenzar una pequeña empresa con su patrulla y reportar ganancias desde los seis meses de su fundación.
3. Establecer un método de mercadeo y publicidad para promocionar su empresa, con asesoramiento de su sinodal.
4. Llevar los libros necesarios para una buena administración de la empresa.
5. Presentar 3 productos elaborados artesanalmente para su venta al mercado scout.



Escritura

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



Escultura

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



Guardián de leyendas

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



Guardián de leyendas

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



Lectura

1. Haber leído 12 libros en los doce meses anteriores de la prueba y proporcionar al sinodal una lista de ellos con sus nombres y los de sus autores. Los libros se deberán escoger dentro de los siguientes grupos, además de Escultismo para Muchachos: tres de historia, tres de viajes y tres sobre asuntos de su interés particular.
2. Demostrar que sabe tener cuidado de los libros.
3. Elaborar fichas bibliográficas de los libros que posee.
4. Demostrar que conoce como consultar un tema en la biblioteca.



Magia

El sinodal definirá los requisitos:

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



Manualidades

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



Modelos en miniatura

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



Música

1. Investigar sobre la evolución de la música desde sus inicios hasta nuestros días.
2. Tocar su instrumento musical elegido satisfactoriamente en una banda o conjunto musical, demostrar los cuidados del instrumento que domina, así como su origen y evolución.
3. Saber afinar su instrumento musical.
4. Leer a primera vista una página de música simple, interpretándola a elección del sinodal.
5. Conocer a grandes rasgos la vida y la obra de tres compositores famosos.
6. Dirigir 5 canciones scouts en campamento y hacer una libreta con la letra de cantos scouts.



Oratoria

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



Periodismo

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



Pintura

1. Conocer a grandes rasgos la historia de la pintura.
2. Conocer los colores primarios y saber obtener los colores secundarios.
3. Presentar un estudio de color en dos tipos diferentes de técnica (acuarela, pastel seco o graso, óleo, etc.).
4. Presentar con cualquiera de las técnicas, una pintura de imitación y trazo al natural.
5. Mostrar que domina dos técnicas.
6. Montar una exposición con los trabajos hechos, a elección del sinodal.
7. Organizar un taller de pintura para la tropa.



Piñatería

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



Repostería/ pastelería

1. Saber seguir instrucciones de un recetario y conocer los utensilios que se usan para la repostería.
2. Conocer el funcionamiento de un horno doméstico.
3. Saber hacer un tipo de galletas, gelatinas, pasteles horneados y en frío, presentando un pastel para su degustación a la patrulla elección del sinodal.
4. Saber hacer conservas.
5. Demostrar que sabe decorar pasteles para tres diferentes ocasiones.
6. Construir un horno de campamento y preparar al menos 2 postres del menú planificado por él mismo.
7. Conocer el equivalente de pesos y medidas usuales en la repostería.



Tradiciones indígenas

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

Servicio a los demás

Especialidades por
área de formación



alfabetización



atención a
párvulos



bombero



contingencias



enfermería



guía



higienista



intérprete



pedagogía



primeros
auxilios



radiotelegrafía



salud pública



seguridad vial



servicio a la
comunidad



Alfabetización

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



Atención de párvulos

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

1. Aplicar técnicas de atención en salud e higiene de los niños y niñas en términos de aseo personal y limpieza.
2. Atender a los párvulos en baño, y muda de los más pequeños, registrar temperaturas y administrar remedios bajo control facultativo.
3. Realizar acciones de primeros auxilios en golpes caídas y accidentes menores.
4. Identificar características del desarrollo de niños y niñas en cada uno de los niveles de educación párvula.
5. Aplicar técnicas destinadas a atender a los niños y niñas en horas de descanso y recreación, desarrollando actividades lúdicas, alternativas del uso de tiempo libre y generando actividades lúdico-pedagógicas colectivas.
6. Aplicar técnicas y dinámicas grupales para el trabajo con padres de familia y sus hijos.



Bombero

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



Contingencias

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



Enfermería

1. Investigar la historia de la enfermería y sus beneficios a la humanidad.
2. Enumerar los procedimientos y cuidados que se deben tener para la recuperación de un paciente en estos casos: fiebre, intoxicación, diarrea, insolación, deshidratación, y fracturas.
3. Definir la terminología básica usada en enfermería.
4. Poder realizar curaciones y limpieza básica que se deben de hacer con los pacientes.
5. Cuidar y atender efectivamente a un paciente durante un periodo de convalecencia de 3 semanas o en su defecto cuidar a un paciente con enfermedad permanente y/o trastorno genético durante un periodo determinado por el sinodal.



Guía

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



Higienista

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



Intérprete

1. Conocer los orígenes del idioma motivo de la especialidad, presentando en un mapa los países donde se habla.
2. Sostener una conversación en el idioma motivo de la especialidad de por lo menos 10 minutos y escribir una carta de 300 palabras sobre un asunto dado por el sinodal.
3. Leer y traducir a primera vista un pasaje de algún libro o periódico.

Nota: esta especialidad deberá volverse a pasar anualmente.



Pedagogía

1. Investigar y explicar el significado de la pedagogía.
2. Explicar los tipos de pedagogía que existen.
3. Investigar acerca de la clasificación de objetivos utilizados en la taxonomía de Bloom.
4. Realizar una investigación sobre un tema específico y preparar un plan de clases para una exposición de 45 minutos.
5. Preparar material didáctico sobre el tema investigado, tomando en cuenta tamaños, tipo de letra, márgenes, colores y otros que el sinodal estime conveniente.
6. Realiza la exposición del tema investigado, tomando en cuenta las recomendaciones del sinodal. (manejo de atención, control del volumen de voz, facilidad de expresión, abordaje de preguntas y dudas).



Primeros auxilios

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

1. Demostrar cómo se improvisa una camilla y cómo se aplica una venda de rollo.
2. Demostrar 3 distintos métodos de transportar un herido.
3. Demostrar cómo tratar los distintos casos de envenenamiento.

4. Demostrar las causas y cómo tratar los siguientes males comunes en campamento: estreñimiento, esguinces, dolores de cabeza, indigestión, escalofríos tos y gripe

Nota: esta Especialidad deberá volverse a pasar anualmente.



Radiotelegrafía

1. Transmitir y recibir a razón de 25 letras por minuto con un 95% de eficiencia.
2. Conocer las regulaciones gubernamentales con respecto a operadores y estaciones de radiotelegrafistas.
3. Dibujar un diagrama y explicar los principios elementales de trabajo de un aparato transmisor y receptor simple.
4. Construir un receptor inalámbrico sencillo con trabajo satisfactorio y conocer las señales de auxilio.
5. Explicar cómo instalar una antena para recibir, cómo hacerla a tierra correctamente y cómo protegerla de los rayos.



Salud pública

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



Seguridad vial

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



Servicio a la comunidad

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

Ciencia y tecnología

Especialidades por
área de formación



arqueología



astronomía



arquitectura



biblioteca



biología



carpintería



construcción



contabilidad



electricidad



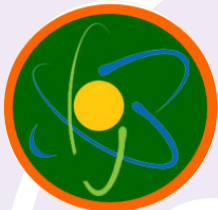
electrónica



encuadernación



filatelia



física



fontanería



fotografía



geografía



geología



habilidoso



herrería



historia
nacional



historia
mundial



hojalatería



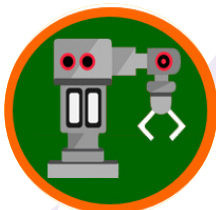
matemáticas



mecánica
automotriz



mecánica
industrial



mecatrónica



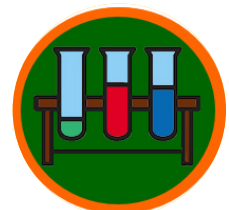
oficinista



ofimática



paleontología



química



talabartería



tipografía



Arqueología

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



Arquitectura

1. Presentar un plano satisfactorio a mano de una casa o un edificio.
2. Dibujar a mano las cinco órdenes de arquitectura manteniendo las proporciones.
3. Saber leer un plano arquitectónico.
4. Poder utilizar el escalímetro, escuadras de 60 y 45 grados, lápices, estilógrafos o plumillas (chinografos) de diferente punto y explicar cuáles son los cuidados que se deben de tener para su correcto mantenimiento.



Astronomía

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



Biblioteca

1. Buscar información sobre las distintas bibliotecas existentes en tu zona; averiguar sus direcciones, teléfonos y horarios de atención.
2. Informarte sobre la conducta que debe mantenerse en una biblioteca.
3. Averiguar cómo se catalogan los libros.
4. Clasificar, enumerar y realizar una ficha de los libros existentes en tu biblioteca
5. Ordenarlos separándolos por los diferentes géneros literarios y/o temas.
6. Demostrar las medidas y cuidados para mantener tus libros en buenas condiciones.
7. Exponer ante tu patrulla o grupo de la manera que creas más conveniente, lo investigado anteriormente.
8. Formar una biblioteca, o ampliar la existente en tu patrulla, unidad, escuela, etc. manteniéndola en perfectas condiciones y llevando un control de los libros, que entran y salen si no hay un sistema elaborarlo.



Biología

1. Investigar la historia de la biología, conocer qué estudia y cuáles son sus ramas.
2. Explicar, utilizando ejemplos, las características de los seres vivos.
3. Conocer las principales teorías del origen y la evolución de la vida.
4. Hacer un cuadro descriptivo de la clasificación de los seres vivos, identificando sus principales características.
5. Conocer y saber usar los principales materiales y el equipo de un laboratorio de biología.
6. Demostrar que conoce los principios, el funcionamiento y los cuidados del microscopio óptico. Llevar una bitácora de sus observaciones.
7. Hacer un reporte de los principales organismos vivos de la localidad y su relación con el medio.
8. Preservar, al menos, 5 especímenes con tres diferentes técnicas.



Carpintería

1. Investigar sobre las herramientas y materiales que se usan para carpintería, como también el uso, cuidado de cada una de ellas y cuáles son las medidas de seguridad.
2. Exponer ante tu patrulla o grupo de la manera que creas más conveniente, lo investigado anteriormente.
3. Hacer un muestrario de diferentes tipos de madera y explica sus diferentes aplicaciones.
4. Explicar la manera correcta de encolar, clavar y atornillar madera.
5. Cepillar el borde, extremidad y superficie ancha de una tabla.
6. Diseñar y realizar un mueble útil para tu patrulla, grupo scout, hogar, escuela, etc.



Construcción

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



Contabilidad

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



Electricidad

1. Tener conocimientos elementales de los términos y unidades usados en trabajos eléctricos.
2. Historia de la electricidad la ley de Ohm y su medida principales
3. Saber conectar alambres eléctricos, repara interruptores defectuosos, sockets, y alambres de fusible.
4. Conocer las construcciones de las baterías, timbres eléctricos, teléfonos, motores y dínamos simples. Elaborar un circuito bien sea serie o paralelo.
5. Explicar la diferencia entre corriente alterna y directa.
6. Decir qué precauciones se deben tomar antes de trabajar con conexiones y material eléctrico que estén conectados a circuitos vivos.
7. Medidas de seguridad y medidas de higiene al hacer trabajos eléctricos.
8. Demostrar cómo rescatar a una persona en contacto con un alambre eléctrico con corriente y tener conocimientos de cómo se resucita a una persona insensible en esta clase de shock.



Electrónica

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



Electrónica

tos de medición más comunes en un laboratorio de electrónica (osciloscopio, multímetro, etc.)

7. Conocer a grandes rasgos el funcionamiento de los aparatos electrónicos que se utilizan en el hogar (TV de plasma, horno microondas, equipo de sonido, MP4, MP5, etc.).
8. Conocer las principales áreas de aplicación de la electrónica, explicando una de ellas.



Encuadernación

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



Filatelia

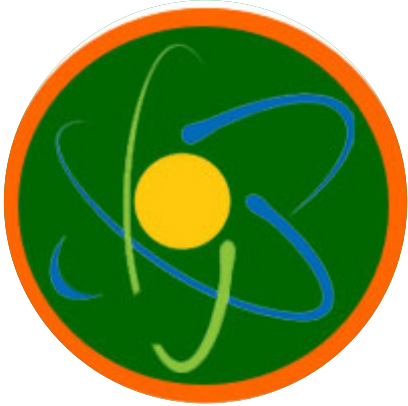
1. Ser dueño y exhibir una de las siguientes colecciones personalmente reunidas:
 - » 300 sellos postales en buenas condiciones, incluyendo por lo menos 20 países distintos.
 - » 170 sellos postales o más en buenas condiciones de un solo país o grupo de países en los cuales él se ha especializado.
 - » 200 sellos postales o más en buenas condiciones, de los distintos tipos de materiales filatélicos (sellos nuevos y usados, cancelaciones de primer día de uso, cancelaciones especiales, etc.)
2. Exhibir un sello de por lo menos dos de los siguientes grupos: sobrecargados, perforado, imperforado, estereotipo, prensa rotativa, conmemorativo, sobre, semipostal, ocupación, pre cancelado y provisional.
3. Exhibir y explicar los sellos de por lo menos tres de las siguientes clasificaciones: postal, correo aéreo, pro-



Filatelia

piedad de guerra, rentas públicas, pagarés, inscripción y paquetes.

4. Demostrar su habilidad para catalogar correctamente cinco sellos que le serán entregados por el sinodal.
5. Conocer la historia del Servicio Postal Hondureño.
6. Explicar los siguientes términos usados por los filatélicos:
 - » Papel acarrilado, airtelado y de seda.
 - » Marca de agua.
 - » Grabado, tipograbado y litograbado.



Física

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



Fontanería

1. Investigar civilizaciones antiguas que tenían sistema de drenaje y de agua potable.
2. Cuáles son las herramientas más utilizadas en la fontanería y cuál es su función.
3. Poder realizar una junta en tubería de plomo de un sistema de agua potable utilizando los accesorios adecuados.
4. Realizar una conexión de tubería de agua potable con junta rápida con tubos de PVC y sus respectivos accesorios.
5. Reparar un grifo de hierro fundido que gotea cambiando sus empaques y sustituirlo si es necesario.
6. Poder describir los diferentes accesorios de tubería y diámetros de ésta, sus usos y la colocación de las mismas en longitudes de profundidad en el terreno.



Fotografía

1. Conocer los fundamentos de la fotografía.
2. Hacer una investigación sobre la historia de la fotografía usando para ello videos e imágenes de referencia.
3. Conocer los modelos más comunes de cámaras modernas y su funcionamiento, así como los tipos de películas, tarjetas de memoria y sus características.
4. Dominar las técnicas básicas para la toma de vistas. Manejar adecuadamente su propia cámara y conservarla en buen estado.
5. Tomar, revelar o imprimir un mínimo de 12 fotografías diferentes: 3 de interiores, 3 de retratos, 3 de paisajes y 3 instantáneas.
6. Tener conocimientos sobre la teoría y el uso de las lentes: construcción de las cámaras, y la acción de reveladores y fijadores. Construir una cámara con lente y otra sin lente para su exposición a la tropa.
7. Llevar el archivo fotográfico de la patrulla en el Libro de Oro, durante tres meses.
8. Explicar qué errores comunes de exposición, revelado e impresión tienen los ejemplos a él presentados por el sinodal.



Geografía

1. Conocer qué estudia la geografía.
2. Elaborar una reseña histórica de la geografía.
3. Conocer las ramas en que se divide la geografía y los aspectos que estudia cada una de ellas.
4. Interpretar adecuadamente un mapa geográfico.
5. Conocer a grandes rasgos, la geografía de Honduras.
6. Realizar una visita al Instituto Geográfico Nacional y presentar un reporte sobre la misma.
7. Elegir una rama de la geografía y realizar un trabajo de este aspecto sobre la región donde vive.



Geología

1. Conocer la historia del estudio de la geología.
2. Explicar las diferentes ramas de la Geología, explicando cada una de ellas a satisfacción del sinodal.
3. Explicar las principales eras geológicas. Poner un ejemplo relativo a cada una de ellas en el suelo del país.
4. Explicar sobre el terreno la acción de las fuerzas naturales: agua, escarcha, viento, etc. En la formación del relieve.
5. Hacer una maqueta donde se muestren la conformación de los continentes actuales a través de las eras geológicas.
6. Identificar y coleccionar, indicando su posibilidad práctica, 10 rocas o minerales y 10 fósiles o 20 rocas y minerales.
7. Reconocer la naturaleza y características de un terreno dado (arcilloso, arenoso, limoso, calcáreo) sus relaciones con la vegetación, la hidrografía y los cultivos.



Habilidoso

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

1. Colocar cuadros o cortinas.
2. Pintar una puerta o mueble ya sea con brocha o con espray.
3. Pintar una pared o techo.
4. Instalar bombillos eléctricos, pantallas o fusibles.
5. Reparar muebles, tapicería o loza.
6. Afilar cuchillos.
7. Poner vidrios a una ventana.
8. Cambiar una llanta a un vehículo.
9. Colocar un papel tapiz.
10. Saber los pasos a dar en caso de que se rompa una tubería de agua.
11. Blanquear una pared.
12. Colocar calzas o cuñas



Herrería

1. Investigar sobre la historia de la herrería.
2. Investigar las herramientas utilizadas en la herrería.
3. Investigar los tipos de metales más usados en la herrería y cuál es su punto de fundición.
4. Forjar un hierro en forma sencilla como por ejemplo un gancho en forma de S, una armella, una grapa y soldar dos piezas de hierro.
5. Construir un remache soldado de hierro de una dimensión dada de hierro redondo de $\frac{1}{2}$ pulgada.
6. Saber usar el martillo y templar un cincel.



Historia nacional

1. Elabora con tu sinodal 20 sucesos más importantes de la historia de tu país e investiga sobre ellos.
2. Investiga cuantos periodos históricos ha tenido tu país y escribe un poco de cada uno de ellos.
3. Dominar, a elección del sinodal, un período importante en la historia de Honduras.
4. Hacer una investigación sobre la historia de tu ciudad, antecedentes y datos relevantes de los últimos 20 años.
5. Investigar la historia scout de la región (departamento) a la que perteneces.
6. Investigar en cuantas regiones (departamentos) está activo el movimiento Scout.
7. Elabora una presentación de todo lo solicitado a tu grupo o rama Scout.



Historia universal

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



Hojalatería

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



Matemáticas

1. Hacer una investigación sobre la importancia de las matemáticas en la evolución y desarrollo de la humanidad.
2. Formar un grupo de estudio para ayudar a otros scouts, durante un mínimo de dos meses.
3. Presentar un cuadro de rendimiento del grupo de estudio desde el comienzo, a la mitad y al final de tiempo designado.
4. Investigar 8 trabajos en los cuales las prácticas de las matemáticas son fundamentales y explicar el porqué de ello.
5. Conocer las principales áreas de las matemáticas, explicando el objetivo de cada una.
6. Resolver los problemas que de acuerdo al nivel de conocimientos le plantee el sinodal.
7. Poseer buenas calificaciones en la materia, con base a las notas escolares.



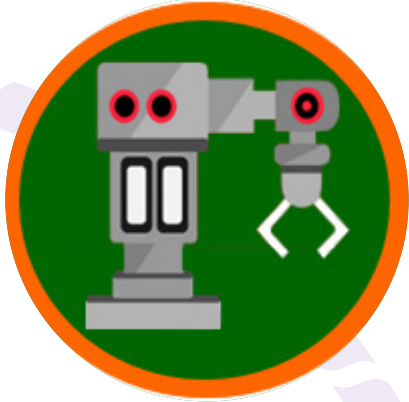
Mecánica automotriz

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



Mecánica

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



Mecatrónica

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



Oficinista

1. Pasar una prueba de escritura a mano con letra de molde y de mecanografía: 15 palabras por minuto todo ello con buena ortografía.
2. Escribir de memoria una carta sobre un asunto determinado que se le ha dado con cinco minutos de anticipación.
3. Tener conocimientos elementales de contaduría de libros y poder contestar preguntas sobre interés, porcentaje y conteo.
4. Poder utilizar los siguientes equipos de oficina: fax, scanner, impresora, cámara digital, sumadora.
5. Poder ensamblar una computadora de escritorio con sus diferentes partes y accesorios.
6. Poder redactar cartas, memorándums, solicitudes diversas, recibos y pagarés.



Ofimática

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



Paleontología

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



Química

1. Conocer qué estudia la química y su importancia en el desarrollo de la humanidad.
2. Conocer los distintos útiles de uso corriente en los laboratorios químicos.
3. Conocer las diferentes partes de la llama de un mechero.
4. Explicar las características de los diferentes estados de la materia mediante ejemplos prácticos usando el agua.
5. Poder determinar si tres líquidos dados, los cuales le serán entregados por el sinodal, son ácidos o bases.
6. Preparar y obtener uno de los siguientes gases: oxígeno, hidrógeno, cloro o amoníaco.



Talabartería

1. Hacer una investigación sobre el uso de las pieles en la historia de la humanidad.
2. Conocer los diferentes tipos de pieles y los procedimientos más comunes para curtirlas y conservarlas.
3. Saber utilizar el tipo de cuero adecuado al trabajo a realizar.
4. Conocer las diferentes partes del cuero.
5. En trabajos decorativos conocer las diferentes clases de pieles que se usan, la herramienta necesaria y cómo debe usarse.
6. Conocer y saber cómo se usan y mezclan varios tintes.
7. Hacer un artículo por sí mismo tal como una bolsa de mano, cartera o portamonedas, en los cuales pondrá un dibujo entintado.
8. Presentar un mínimo de 3 trabajos en cuero o piel fabricados por el/la scout.
9. Elaborar un trabajo en cuero para el local de patrulla.



Tipografía

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

CIUDADANÍA ACTIVA

EL SISTEMA DE ESPECIALIDADES

LAS DISTINCIONES Y DISTINCIÓN MÁXIMA

El Programa de Jóvenes de la Asociación Nacional de Scout de Honduras tiene 100 años de estar contribuyendo a la educación de los jóvenes hondureños, mediante la propuesta de un sistema de valores basados en la Promesa y la Ley Scout. Y eso ha favorecido a la construcción de una **ciudadanía activa** en usted y en cada participante del programa y por consiguiente en la construcción de un mundo mejor que no es más que una comunidad donde las personas se sientan realizadas como individuos y juegan un papel activo en la sociedad.

La ciudadanía activa es un concepto que se aplica a todas aquellas personas que integran una comunidad y que despliegan un comportamiento comprometido con todo aquello

que acontece en la misma. Es decir, el ciudadano activo se encuentra absolutamente involucrado en los asuntos que atañan a la comunidad en la que vive y participa.

Cuando hablamos de comunidades en las que el ciudadano activo presta su acción participativa debemos aclarar que pueden ser aquellas extensas, como ser un país, o mucho más reducidas, tal es el caso de la escuela, su cuadra o su barrio.

El Programa de Jóvenes ha implementado desde siempre la construcción de la ciudadanía activa entre sus participantes, aprovechando al máximo el potencial que ofrece el sistema de las especialidades scout, para desarrollar competencias ciudadanas para la vida en las seis

áreas de especialización: Vida en la Naturaleza, Deportes, Compromiso Espiritual, Arte, cultura y Expresión, Servicio a los demás y Ciencia y tecnología.

El Programa de jóvenes propone tres (3) reconocimientos o distinciones scouts que pueden aspirar las personas participantes del programa de la Rama Intermedia para su desarrollo en ciudadanía activa, a través de la obtención de las especialidades, y son las siguientes: **DISTINCIÓN CORDÓN SCOUT**, **DISTINCIÓN CORREA DE LOS BOSQUES O DE MANIGUA**, Y LA **DISTINCIÓN**

MÁXIMA CABALLERO O DAMA SCOUT LEMPÍRA.

La descripción del símbolo, su uso y los requisitos para obtener dichas distinciones están contenidas en el **Procedimiento para Solicitar Distinciones Máximas en su Versión III de 2019**, a continuación, se detallan algunos requisitos para la obtención de las distinciones, sin embargo, siempre deberás consultar el Procedimiento versión III 2019, por cualquier actualización que haya tenido:

1. REQUISITOS PARA OBTENER LA DISTINCIÓN CORDÓN SCOUT

- a. Haber realizado su promesa Scout (requisito también para comenzar a obtener especialidades).
- b. Deberá aprobar una (1) especialidad scout

por cada área de especialización, diferentes a las especialidades requeridas adelante en total serían seis (6) especialidades.

- c. Deberá aprobar tres (3) especialidades scout de la siguiente lista:

APICULTURA, CARPINTERÍA, MECÁNICA, PALEONTOLOGÍA, BIOLOGÍA, DISEÑO GRÁFICO, COSTURA/SATRERÍA, CONTABILIDAD, CHEF, NATURISTA, NATURALISTA, ARQUEOLOGÍA, AVICULTURA, ELECTRICIDAD, ELECTRÓNICA, EMPRENDEDURISMO, DISEÑO PÁGINA WEB,

ALFABETIZACIÓN, FONTANERÍA, MATEMÁTICAS, ALTA COSTURA, HORTICULTURA, ENFERMERÍA, SERVICIOS RELIGIOSOS, ARQUITECTURA, ENCUADERNACIÓN, QUIMICA, CONOCIMIENTO DE TEXTOS SAGRADOS, MANTENIMIENTO DE EMBARCACIONES, CULTIVOS HIDROPÓNICOS, PEDAGOGÍA, Y RECI-CLAJE

2. REQUISITOS PARA OBTENER LA DISTINCIÓN CORREA DE LOS BOSQUES (MANIGUA)

- a. Haber aprobado las especialidades scout siguientes:

ACAMPADOR, PIONERISMO Y EXPLORACIÓN.

- b. Haber aprobado al menos una especialidad scout de cada uno de los siguientes grupos:

Grupo 1

RASTREO, ACECHO, OBSERVACIÓN, CABUYERÍA, EXCURSIONISMO, PESCA, CARTOGRAFÍA, TOPOGRAFÍA, Y TRADICIONES MARI-NERAS.

Grupo 2

FORESTAL, METEOROLOGÍA, ASTRONOMÍA,

CONSERVACIÓN, AGRICULTURA, AGRIMENSURA, CULTIVOS HIDROPÓNICOS, GANADERÍA, Y SEGURIDAD MARITIMA.

Grupo 3

BOTÁNICA, MINERALOGÍA, GEOLOGÍA, ENTOMOLOGÍA, ZOOLOGÍA, OFIDIOLOGÍA, Y ORNITOLOGIA.

3. REQUISITOS PARA OBTENER LA DISTINCIÓN MÁXIMA CABALLERO/DAMA SCOUT LEMPIRA

- a. La solicitud de reconocimiento de "Máxima Distinción" deberá realizarse antes de los seis meses previos, a cumplir la edad máxima establecida para la Rama Intermedia.
- b. Haber aprobado las especialidades scout siguientes:
GUÍA Y PRIMEROS AUXILIOS
- c. Haber aprobado al menos una especialidad scout de la siguiente lista:
INTERPRETE, GUARDACOSTAS, CIVICA, BOMBERO, SEÑALIZACIÓN, DEFENSA PERSONAL, CICLISTA, ORATORIA, SALUD PÚBLICA, OFIMÁTICA, SALVAVIDAS Y PILOTO.
- d. Haber recibido la insignia de la etapa de Travesía.
- e. Haber obtenido alguna insignia de algún Programa Mundial del Marco Mundo Mejor (Opcional)
- f. deberá de adjuntar copia de lo siguiente:
 - Certificado de acta de nacimiento de la persona solicitante.
 - Formato de la Solicitud de Máxima Distinción

llenada por el Consejo de Grupo.

- Presentar las siguientes constancias:

- Constancia de buena conducta extendida por la institución educativa a la que pertenece.
- Constancia de la congregación religiosa en la cual se reúne.
- Copia de las calificaciones con un índice mínimo del 85% al momento de solicitar la Máxima Distinción.
- Constancia de actividades extracurriculares (si las hubiera).
- Adjuntar hoja de vida personal y en el movimiento scout.
- La solicitud deberá ser acompañada de

la documentación que avale el desarrollo de la progresión personal del beneficiario (cumplimiento de Objetivos educativos).

- Certificado o constancia de aprobación de las especialidades scout obtenidas.
- Fotocopia del carnet scout vigente.

- g. Requisitos internos al grupo:

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

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

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

