



SCOUTS
Panamá



GUÍA DE HABILIDADES MANADA 2019

Dirección Nacional de Programa



ASOCIACIÓN NACIONAL DE SCOUTS DE PANAMÁ
CONSEJO SCOUT NACIONAL

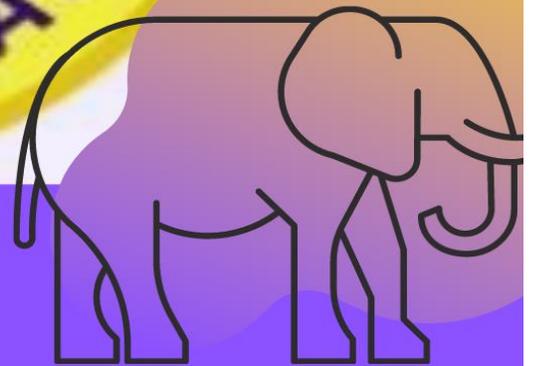
“Cómo Dirigir una Manada – Guía de Habilidades de Manada” fue aprobado mediante Resolución del Consejo Scout Nacional N° 014/2019-2020 del 25 de septiembre de 2019. y deroga toda Resolución o Reglamento anterior

Cumple por lo establecido en el GSAT, código GH-DNP-CNM-GSAT.0804



GUIA DE HABILIDADES DE MANADA

Comisión Nacional de Manada



DIRECCIÓN NACIONAL DE PROGRAMA



COMISIÓN NACIONAL DE MANADA

2019



HABILIDADES SECCION MENOR

MARCO TEÓRICO

Las **habilidades** son la aplicación del conocimiento particular que se posee sobre determinada materia, por ejemplo:

- Primeros Auxilios.
- Atleta.
- Artista.

Cada **Habilidad** permite al niño o niña desarrollarse naturalmente a través de actividades generadoras de experiencias.

Para la **Habilidad** es fundamentalmente un logro **INDIVIDUAL** al **SERVICIO** de los demás

La **Habilidad** requiere de tiempo y dedicación. Para los Lobatos y las Lobeznas esto será un reto. Para nosotros los dirigentes es una oportunidad de orientar positivamente sus inquietudes y curiosidades naturales. Definitivamente la experiencia vivida durante el desarrollo de una destreza estimulará el crecimiento personal de los niños. Esto motivará al resto de los miembros de la Manada a interesarse en desarrollar una **Habilidad que más les interesen**.

Así pues, las **Habilidad** apoyan el proceso educativo en la Manada y su aplicación son los mejores testimonios

Recordemos que los objetivos, acciones y pautas que se presentan, son propuestas y deben ser considerados como referencia, lo cual implica que el asesor de acuerdo a su criterio y evaluación de las capacidades y potencialidades del niño, pueda modificar, suprimir o agregar diversas consideraciones para desarrollar la destreza.

OBJETIVOS DE LAS HABILIDADES

Las habilidades pretenden:

- Desarrollar aptitudes innatas.
- Motivar la exploración de nuevas aficiones.
- Mejorar la autoestima de niños y niñas mediante la aplicación.
- Incentivar la actitud de servicio hacia los demás.

CARACTERÍSTICAS DE LAS HABILIDADES

Las habilidades tienen las siguientes características:

SON VOLUNTARIAS, INDIVIDUALES Y FLEXIBLES

La decisión del Lobato o de la Lobezna para obtener una **Habilidad** es **VOLUNTARIA**. Asimismo, la elección del tema específico también lo es. Por otro lado, se desarrolla **INDIVIDUALMENTE** y en un tiempo adicional al de las actividades semanales de la Manada. Así, el tiempo para el desarrollo de la destreza es **VARIABLE** y estará en función al tema escogido, pero no deberá prolongarse a fin de mantener la motivación y entusiasmo en el niño.

PERMITEN CONOCER, HACER Y SERVIR

Para el logro de una habilidad es preciso **CONOCER**, en este sentido recabar información es una actividad altamente motivadora. Asimismo, aplicar el conocimiento adquirido implica **HACER** cosas que demuestren el manejo de la destreza lograda. Y, por supuesto, la ejecución de actividades relacionadas debe orientarse hacia un fin útil, principalmente al **SERVICIO** a los demás.

COMPLEMENTAN LA PROGRESIÓN PERSONAL

Como la variedad de destrezas, imaginables no tiene límites, éstas pueden ayudar a reforzar los objetivos educativos en todas las áreas de crecimiento, sin dejar de mencionar que la mayoría de las habilidades desarrollan actitudes y que atraviesan transversalmente varias áreas.

EXIGEN ATENCIÓN PERSONALIZADA PARA LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS

Para orientar en la búsqueda y desarrollo de una habilidades los dirigentes necesitan conocer más sobre los intereses, aptitudes y fortalezas de cada niño o niña, lo que significa compartir con ellos, escucharlos con más frecuencia que lo habitual e intensificar los contactos cercanos con su familia y los adultos que intervienen en su educación.

RECURSOS DE LAS HABILIDADES

Dentro del sistema de habilidades juegan un papel importante las personas que actúan en base a roles definidos en el proceso de desarrollo de una destreza, y las insignias que sirven para identificar el tema de la destreza cuyo logro es necesario reconocer en los niños.

Roles de los involucrados en el logro de una habilidades

El o La Dirigente

- Orienta las inquietudes o intereses del Lobato o la Lobeza presentándole la gama de destrezas disponibles según el listado de las mismas.
- Busca y compromete al sinodal que validará el trabajo hecho por el lobato o lobeza para obtener la destreza
- Es responsable del seguimiento a las actividades, y el cumplimiento de los objetivos planteados.
- Coordina con el sinodal lo referente al progreso del niño o niña.
- Es el responsable de la entrega de la insignia que identifica el haber desarrollado la destreza
- Propone y sustenta ante el órgano competente la creación de una especialidad.

El Sinodal de la habilidades

- Es el concededor del tema de la habilidad y es quien apoya al lobato o lobeza en el desarrollo de la misma
- **Fija, en coordinación con el dirigente y de común acuerdo con el lobato o lobeza, los objetivos, acciones y pautas de la habilidad considerando la edad del lobato o lobeza.**
- Puede ser o no miembro inscrito de ANSP.

El Beneficiario o la Beneficiaria

- Es quien desarrolla la habilidad, para lo cual manifiesta sus intereses particulares al dirigente responsable.
- Elige libremente la **habilidad** que desea lograr.
- Acuerda con el sinodal y el dirigente responsable, los objetivos, pautas y acciones que cumplirá para el logro de la **habilidad**.

Reconocimiento de la habilidades

- Esto se lleva a cabo cuando el Sinodal expresa que el Lobato o Lobeza ha cumplido con los acuerdos, siendo significativo para esto el esfuerzo realizado por el o ella en el cumplimiento de ellos.

- Después de conocer el informe del Sinodal, el equipo de dirigentes busca el momento adecuado dentro de una reunión, para reconocer al Lobato o Lobezna la entrega de la Insignia y del Certificado correspondiente.

PROCEDIMIENTO PARA CREAR DESTREZA

- **Objetivos de las habilidades** Son los resultados factibles de alcanzar según la edad, las posibilidades físicas, culturales, económicas o sociales del lobato o lobezna. Estos deben reflejar la disposición a la investigación y el aprendizaje y por otro lado el compromiso de aplicación práctica de la técnica o
- **Pautas de la habilidad** Son las metas a lograr a través de tareas que cumplir, de manera que paulatinamente evolucionen las habilidades del lobato o lobezna y se desarrolle de manera flexible y progresiva, hasta cumplir con los objetivos propuestos. Tener en cuenta que la especialidad debe permitir al lobato o lobezna el **CONOCER, el HACER y el SERVIR.**
- **Modelo de Insignia** Las insignias es forma de diamante de fondo amarillo y borde azul sin distinción de colores el dibujo debe ser sencillo y que sea atractivo. *(referirse al catálogo de uniforme ANSP)*

LISTADO DE HABILIDADES

OBJETIVOS Y PAUTAS SUGERIDAS

A continuación describimos las destrezas y pautas de logro sugeridas. Las pautas no son de estricto cumplimiento en el desarrollo de las destrezas. La participación de una tercera persona, como lo es el sinodal, y la orientación del dirigente responsable del seguimiento del niño o niña permitirán que los contenidos de las destrezas se enriquezcan y se oriente debidamente a la edad y experiencia del lobato o lobezna que desarrolla la especialidad.



COMUNICACIÓN

Explorar y aplicar todos los medios por el cual nos podemos comunicar incluye, claves, códigos,

Actividades sugeridas

- Conocer y aplicar los conceptos básicos de la comunicación.
- Conocer y aplicar dos (2) de los siguientes códigos: el alfabeto en semáforo, código Morse, señales marítimas – código internacional
- Llevar a cabo una comunicación por medio de radio, correo, correo electrónico.
- Participar en un JOTA.



INVENTOR

Desarrollar las destrezas manuales mediante la confección de artículos útiles.

Actividades sugeridas

- Confeccionar un artículo con elementos sobrantes tales como, conos de pino, cajas vacías, etc. Y también un juguete de tamaño razonable, como un bote, un automóvil, un muñeco, etc.
- Hacer una exposición de lo confeccionado y su uso de lo confeccionado
- Confeccionar una maqueta de un parque, un zoológico, una selva, una ciudad, una fábrica, etc.



ARTISTA

Estimular al niño a comunicarse mediante la pintura y el dibujo de las cosas que lo rodean.

Actividades sugeridas

- Dibujar un hecho o pasaje de un cuento sencillo.
- Dibujar observando o de memoria la figura de un animal o de una persona.
- Llevar una colección de pinturas, o dibujos hechos en diferentes técnicas por un período de tres meses.
- Hacer una tarjeta de Felicitaciones, de diseño propio y con materiales de libre elección.
- Hacer una figura en arcilla, barro, plastilina u otro material, a elección.



COLECCIONISTA

Motivar a la recolección y organización de objetos que le permita a los niños o niñas conocer de la historia y cultura de su país.

Actividades sugeridas

- Crear y mantener colección de un grupo de objetos. La colección puede ser de estampillas, tarjetas, tarjetas postales, cajas de fósforos, cajas de cigarrillos, monedas, plumas, álbum de las actividades scout etc.
- Investigar y aplicar técnicas de protección de artículos antiguos.
- Realizar una exposición de su colección o colecciones en una actividad de la Manada.



LECTOR

Estimular la imaginación y la adquisición de conocimiento de los niños mediante la lectura.

Actividades sugeridas

- Leer 3 obras adecuadas para su edad de diferentes autores.
- Hacer un resumen de cada uno de las obras leídas a su Sinodal.
- Leer uno de los cuentos del libro de las tierras vigentes y narrarlo a la Manada
- Tomar parte de alguna de las siguientes actividades como lector.
 1. Una celebración religiosa
 2. Un círculo de lectura
 3. Un grupo de cuenta cuentos



HISTRIÓN

Desarrollar las destrezas de manejo esencio, la mímica, recitar y otras habilidades similares propias de un actor.

Actividades sugeridas

- Participar en grupo de mimos
- Recitar una poesía infantil.
- Participar a lo menos en tres representaciones de la Manada y que en una de ellas lo haya hecho con un disfraz.
- Participar en una representación teatral.
- Participar como maestro de Ceremonia en por lo menos 2 actividades de la manada.



NADADOR

Motivar la destreza de moverse libremente y con confianza en el agua.

Actividades sugeridas

- Nadar 25 metros estilo libre.
- Mantenerse a flote de espalda durante 60 segundos en agua salada o 30 segundos en agua dulce.
- Nadar 15 metros de espaldas.
- Bucear,
- Zambullirse con las manos entrelazadas alrededor de las rodillas, desde la orilla, de un bote, o por un costado de la piscina.
- Practicar las normas de seguridad acuática.



JUGADOR DE EQUIPO

Motivar el trabajo en equipo y el juego limpio mediante entre compañeros.

Actividades sugeridas

- Ser jugador regular de un equipo organizado de fútbol, básquetbol, voleibol, béisbol u otro deporte.
- Dominar las destrezas requeridas en el deporte que elija.
- Conocer y respeto las reglas del deporte que practico
- Citar ejemplos de revistas, periódicos o Internet de cómo servir a los demás a través del deporte



ATLETA

Favorecer el desarrollo de habilidades físicas tales como el salto, lanzamiento, y el correr.

Actividades sugeridas

- Reconocer y describir los eventos de pista y campo
- Prepararse y practicar el evento que le interese
- Participar en varios encuentros de atletismo en un periodo de un año.



CICLISTA

Motivar el uso de la bicicleta para fortalecer la salud física, considerar el uso de la bicicleta como medio de transporte alternativo

Actividades sugeridas

- Poseer una bicicleta.
- Conocer las partes de la bicicleta y sus mantenimiento,
- Conservar su bicicleta en buen estado.
- Conocer las normas del tránsito referentes al vehículo que está usando
- Participar en una de las siguientes áreas:
 - a) Carrera de resistencia.
 - b) Carrera de velocidad.
 - c) Competencia de bicicross.
 - d) Bicicleta da.



ORDENANZA

Motivar a la autoconfianza y dominio propio mediante la práctica de tareas que se realizan en el hogar.

Actividades sugeridas

- Hacer un refresco de frutas naturales, haciendo buen uso de los utensilios que utilizo.
- Preparar un emparedado frío
- Saber utilizar los utensilios de limpieza tales como la escoba y trapeador.
- Preparar la mesa para la comida de tres personas.
- Poder almacenar debidamente los víveres.
- Saber cocinar un plato sencillo utilizando los artefactos de cocina de forma segura y bajo supervisión de un adulto.
- Hacer una cama y lavar los platos.
- Limpiar los vidrios de una ventana.



PRIMEROS AUXILIOS

Reconocer factores de riesgo, cómo prevenir y aplicación de las normas de seguridad.

Actividades sugeridas

- Saber cómo limpiar y tratar una raspadura.
- Conocer el orden de prioridad en una urgencia.
- Ser capaz de curar y vendar una cortada pequeña
- Ser capaz de vendar una mano, una rodilla, cortada y aplicar un cabestrillo.
- Saber cómo se detiene una hemorragia nasal.
- Saber cómo apagar las ropas encendidas con fuego en una persona.
- Conocer la información que debe proporcionar al realizar una llamada de emergencia al 911.



Guía

Desarrollar la habilidad de orientar a otra persona mediante la descripción de la ubicación de lugares públicos.

Actividades sugeridas

- Ser capaz de dar información y direcciones en forma clara y precisa a quien lo solicite.
- Saber dónde se encuentran: la estación de policía, el teléfono público, la farmacia, los bomberos, el hospital público, el terminal de buses interregional.
- Saber los números de emergencia para llamar a la policía, los bomberos y ambulancia.
- Conocer a lo menos la ruta de dos líneas de autobuses de su ciudad.
- En el sector rural, conocer horario y ruta de buses locales.



Jardinero

Motivar al el respeto a las cosas vivas mediante el cuidado de plantas y flores de un jardín.

Actividades sugeridas

- Tener cuidado y cultivado un jardín de no menos de dos metros cuadrados, durante un tiempo de 4 meses.
- Ser capaz de nombrar 6 de las siguientes especies comunes: flores de jardín. hortalizas, vegetales o legumbres.
- Ser capaz de distinguir y nombrar: cuatro semillas comunes. tres amigos comunes de los jardines. tres enemigos comunes de los jardines.
- Demostrar el uso y como tener cuidado de los siguientes utensilios: pala, rastrillo, azadón, desplantador.
- Cuando las condiciones del terreno no existan para realizar las pruebas como se señalan, se sugiere lo siguiente:
 1. Tener al cuidado una jardinera de ventana durante cuatro meses.
 2. Preparar y mantener un almácigo con semillas.
 3. Confeccionar y mantener un terrario en una botella desechable de dos litros.
- Tener los conocimientos básicos sobre el ciclo de vida de las plantas y sus necesidades.
- Conocer la importancia de las plantas en la vida del hombre.



Amigo de los Animales

Motivar al el respeto a las cosas vivas mediante el conocimiento de la fauna del país

Actividades sugeridas

- Hacer el inventario de los animales en vías de extinción del país.
- Realiza una maqueta de los sitios donde se encuentran las reservas de especies protegidas
- Participar de una excursión en un lugar donde se encuentran especies protegidas y documentar la experiencia.



Fotógrafo

Desarrollar habilidades de visualización y de apreciación lógica

Actividades sugeridas

- Conocer los tipos de cámara y su historia
- Identificar las partes de la cámara fotográfica y sus funciones.
- Describir el proceso de revelado de fotos en película o el proceso de edición de una foto digital.
- Mantener en buenas condiciones una cámara fotográfica.
- Tomar fotos que resalten la belleza de la naturaleza (teniendo en cuenta el sujeto principal y su entorno).
- Hacer compasión (collage) de fotografías
- Llevar a cabo una exposición fotográfica en una actividad de la Manada.



Chef/Cocinero

Motivar el interés por las cocinas y el desarrollo de habilidades culinarias

Actividades sugeridas

- Identificar los utensilios más importantes para cocinar y para que se utilizan
- Seleccionar, medir y organizar los alimentos antes de la preparación

- Coleccionar 15 recetas que incluyan entradas, plato principal y postres. (impresas, escritas, recortes)
- Diseñar un menú equilibrado para un campamento (por lo menos 6 comidas)
- Reconocer los peligros de la cocina, cómo prevenirlos y la contaminación cruzada
- Reconozco al menos 3 especies utilizadas en la cocina
- Apoyar en la elaboración de alguno de los alimentos (ejemplo: ayudar a pelar plátanos, limpiar vegetales o tareas similares)
- Preparar un platillo para una actividad de la manada.



Reciclaje

Motivar a la práctica del reciclaje como forma de conservar los recursos naturales

Actividades sugeridas

- Identificar objetos reciclables y no reciclables
- Seguir la regla de las cuatro erres para reciclar con los niños: **reducir, reutilizar, reciclar y recuperar** Promover en la manada el reciclaje
- Realizar manualidades con artículo reciclados
- Mencione 3 consecuencias por no reciclar
- Clasificar los residuos en grupos de: Papel, cartón, plástico, aluminio, Orgánicos, no orgánicos. (escuela, comunidad, hogar o grupo)



ARTES MARCIALES

Desarrollar habilidades físicas y auto dominio

Actividades sugeridas

- Obtener dos grados de su disciplina

- Ser asesor de otro niño
- Desarrollar los acuerdos llegados con su sinodal
- Asistir a una competencia
- Realizar un solo en una actividad de la Manada.



MÚSICO

Motivar la apreciación a la música como un medio de comunicación universal

Actividades sugeridas

- Identificar las secciones e instrumentos de una sinfónica
- Tocar un instrumento musical
- Identificar las notas musicales, silencios y ritmos elementales
- Ejecutar una pieza musical con su instrumento, utilizando partitura
- Practicar los cuidados del instrumento
- Construir un instrumento musical con elementos reciclados
- Asistir a un concierto musical
- Realizar un solo en una actividad de la Manada.



FOLKLORE

Motivar el respeto a las tradiciones y cultura del país.

Actividades sugeridas

- Conozco sobre el folklore de mi región o país, describiendo un baile o danza y sus trajes típicos.

- Bailar una danza típica de mi región.
- Describo tres platos típicos de mi región (comidas, dulces o postres, etc.)
- Asistir a un evento artístico-folklorico.
- Conocer algo del folklore de otra región o país latinoamericano (comidas, bailes, vestimenta, etc.).



ESCRITOR

Motivar el respeto a las tradiciones y cultura del país.

Actividades sugeridas

- Llevar una bitácora
- Redactar un cuento
- Redactar una (1) biografía y una (1) obra de un escritor nacional y de un extranjero.
- Redactar mi biografía.
- Escribir un cuento corto
- Participar de un concurso de escritura.



CONOCEDOR DE LA FE

Motivar el respeto a su creencias espirituales y el de los demás.

- Conocer y practicar las principales doctrinas de su religión
- Investigar acerca de otra religión que no sea la suya y hacer un cuadro comparativo de las dos
- Sirve como colaborador en el servicio religioso de su religión
- Prepara una representación de una momento histórico de su religión y lo presenta en una actividad de la Manada

- Realiza el sacramento de su religión de acuerdo a su edad.



LOBO RAMPANTE: *Insignia de Logro Personal*

El lobo Rampante es una insignia que tiene el propósito de motivar a los niños a seguir su senda en el Movimiento Scout. Resalta el esfuerzo personal que han tenido los niños en el ejercicio y desarrollo de habilidades en diferentes.

La insignia no representa la excelencia o perfección es un incentivo al esfuerzo de autoformación.

Los niños y niñas se harán acreedores de esta insignia bajo las siguientes condiciones:

1. Estar registrado como miembro de la Asociación Nacional de Scouts de Panamá.
 2. Haber completado dos (2) etapas de crecimiento
 3. Haber obtenido un mínimo de cinco (5) habilidades de su propio interés.
- ❖ Al el Lobato o la Lobejna cumplir con estos requisitos se sigue el mismo procedimiento de entrega que cualquier otra.
 - ❖ El grupo es el responsable de la entrega de la insignia.
 - ❖ Se le informa a la comisión para hacer de conocimiento público el logro del niño o la niña.
 - ❖ No es requerido el visto bueno de la comisión.
 - ❖ **La insignia es de uso en la sección no existe equivalente de ella en la siguiente etapa.**

Guía del Dirigente

Sección Menor