



**WORLD
SCOUTING**

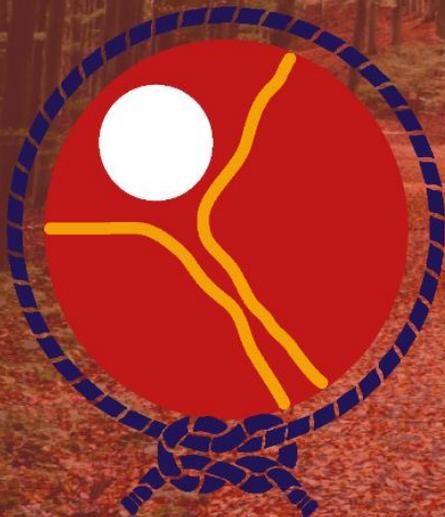
SCOUTS DE VENEZUELA

CICLOS INSTITUCIONALES DE

PROGRAMA

2025

**IMPACTO
ROVER**



Impacto Rover 2025 "Transformando Realidades"

En el marco del lema "**Educación Transformadora**" como parte de las prioridades estratégicas de la Asociación de Scouts de Venezuela para el 2025, Impacto Rover se erige como una plataforma de participación juvenil sin precedentes. Este evento busca empoderar a los rovers como agentes de cambio y transformación social, impulsando un crecimiento individual a través del aprendizaje, la convivencia y su involucramiento activo en la construcción de un futuro mejor para Venezuela.

Un llamado a la acción..

Impacto Rover 2025 no es solo un evento, es un evento que invita a los jóvenes a trascender el rol de espectadores y **convertirse en protagonistas** de la realidad que los rodea. A través de proyectos de impacto social diseñados y ejecutados por ellos mismos, siendo compartidos en conjunto con los demás jóvenes de la región, en el demostrarán que la "**Educación Transformadora**" es mucho más que un concepto, es una fuerza viva que impulsa el desarrollo de habilidades, liderazgo y compromiso ciudadano.

Más allá de la teoría...

La guía educativa de Impacto Rover 2025 se convierte en una herramienta esencial para convertir la visión de "**Educación Transformadora**" en acciones concretas. Esta guía no solo ofrece orientación y recursos, sino que también inspira a los jóvenes a identificar los desafíos de sus comunidades, diseñar soluciones innovadoras y movilizar a otros jóvenes y adultos en torno a proyectos de impacto social.

Impacto Rover 2025 se basa en la colaboración y el trabajo en equipo entre . Al establecer mecanismos y canales de comunicación efectivos, se busca involucrar al mayor número de rovers dentro del staff juvenil, fortaleciendo así los lazos de hermandad todos trabajando bajo un mismo objetivo que busca lograr un gran Impacto.

Conexión global, impacto local...

Fieles a la visión de "**Construir un Mundo Mejor**", Impacto Rover 2025 trasciende las fronteras locales y se conecta con iniciativas globales. Los proyectos liderados por jóvenes scouts en Venezuela se suman a la red mundial de acciones transformadoras, demostrando que la suma de esfuerzos locales puede generar un impacto global significativo.

Impacto Rover 2025: La juventud transforma su propia realidad.

Objetivo General	<p><i>Generar un impacto en las diferentes comunidades que involucran a la región scout, a través de proyectos desarrollados por los jóvenes de clan y las distintas alianzas formadas, dando nuevas oportunidades de adaptabilidad y crecimiento.</i></p>
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1.Fomentar la participación de los rovers en proyectos de impacto social. 2.Desarrollar habilidades de liderazgo y emprendimiento en los rovers durante el diseño, desarrollo e implementación en proyectos. 3.Promover la conexión de los rovers con la comunidad y sus necesidades. 4.Fomentar la hermandad Scout mediante los valores y preceptos de nuestra Ley y Promesa.
Descripción	<p>Impacto Rover será un espacio de interacción y organización entre los Rovers de la región, preparando con sus ideas de manera colaborativa un accionar de transformación en las comunidades, enmarcados en TRES GRANDES RETOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ACCIÓN TRANSFORMADORA: Abarca todas las ideas, diagnósticos, y acciones preparativas para impacto rover. • TRANSFORMACIÓN COLECTIVA: Representa todo el accionar y compartir de los jóvenes generando un cambio positivo para las construcción de un Mundo Mejor. • TRANSFORMACIÓN INDIVIDUAL: Debe ser la conexión entre todo lo vivido en conjunto hacia la experiencia personal, la cual se materialice en "Educación Transformadora" <p>El accionar, debe estar enfocado en uno o varios proyectos que puedan brindar cambios positivos en las comunidades, organizados en equipos entre 6 a 12 rovers, de acuerdo el número de jóvenes registrados en la región. Para ello, el evento se estructura en 10 fases, las cuales pueden ser desarrolladas en un tiempo estimado de 3 meses</p>
Indicadores de Logro	<p>Corporalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Se esfuerza en recoger todo lo utilizado para estudiar, trabajar y divertirse. •Se vincula con grupos y acciones que le hacen sentirse bien y le aportan a su desarrollo personal. <p>Creatividad:</p>

- Participa en discusiones con sus iguales y propone vías de acción para atender el tema.
- Se plantea más de una forma para resolver los problemas sobre los cuales desea actuar.
- Expone lo que piensa y siente a través de los distintos medios de expresión creando espacios gratos que faciliten el encuentro y el entendimiento entre las personas en los ambientes donde actúe.

Carácter:

- Actúa de manera consecuente con los valores que inspiran la Ley y la Promesa Scouts, y construye su proyecto de vida en base a dichos valores.
- Se responsabiliza por sus acciones.
- Expresa con libertad lo que disfruta y le gusta.

Afectividad:

- Reconoce en los demás el derecho a ser distintos.
- Mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional.
- Descubre y desarrolla sus capacidades de autodominio.
- Ayuda y recibe ayuda de otros, obteniendo de ellos un aprendizaje.

Sociabilidad:

- Se integra a acciones para defender la paz en el país y el mundo.
- Vive y convive críticamente con las normas y valores que constituyen la nación, asumiendo un papel activo y constructivo ante los cambios que requerirá.
- Acepta la autoridad y respeta la disciplina que de ella se desprende.
- Se integra a equipos de trabajo para defender sus derechos y ejercer sus deberes ciudadanos

Espiritualidad:

- Se comunica con personas de pensamientos diferentes de forma armónica.
- Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su Fe, su vida personal y su participación social.
- Se comunica con personas de pensamientos diferentes de forma armónica.

Objetivos Utilitarios	<p>Se recomienda al staff juvenil y a los adultos acompañantes establecer un vínculo de trabajo en equipo donde la participación se de en igualdad de condiciones siempre bajo las premisas del respeto y cooperación y valores apegados a nuestra Ley y Promesa con el fin de alcanzar los Objetivos Específicos planteados. Estos objetivos deben definirse mediante un diálogo y observación conjunta entre todos los miembros del equipo. Esta es una oportunidad única donde los jóvenes son el motor de cambio. Esta iniciativa no solo busca transformar vidas individuales, sino también fortalecer el tejido social y construir una Venezuela más inclusiva, solidaria y con oportunidades para todos.</p>
Ambientación	<p>Debe estar definida dentro del Marco Simbólico de la Unidad donde los jóvenes expresen de manera natural sus ideas sin limitantes bajo un enfoque de Reto y Servicio.</p> <p>Se recomienda utilizar escenarios reales basados en películas, u organizaciones que representes misiones, acciones positivas o transformadoras conectado siempre con la realidad.</p>
Programa	<p>Las actividades deben ser diseñadas bajo el enfoque de Impacto social y de Reto y Servicio. Se deben adaptar a las necesidades de las comunidades y los intereses de los jóvenes, teniendo en cuenta las capacidades y el contexto de cada comunidad. Se recomiendo que puede ser un evento máximo de 3 días donde no solo se desarrollen los proyectos de Impacto en la comunidad, sino que también sea un espacio para fomentar la vida Rover a través de actividades de integración, convivencia y desarrollo personal.</p> <p>Es necesario establecer un cronograma con una amplia participación e involucramiento de los jóvenes, donde el apoyo adulto involucrado del evento brinde herramientas motivadoras que permitan un desarrollo de programa adaptado a los jóvenes, sus necesidades y el marco simbólico de la unidad.</p>
Actores Involucrados	<ul style="list-style-type: none"> • Participantes: Jóvenes con edades comprendidas entre 16 y 21 años. • Adultos de Programa: Adultos de la unidad de clan que pueden liderar, guiar, apoyar, asesorar y motivar a los rovers durante las diferentes fases del evento. • Staff Central: Jóvenes y Adultos que conforman el Equipo Organizador del Evento, bajo la supervisión y guía del Asesor del Evento. Se debe garantizar la participación de un adulto acompañante y un equipo de staff juvenil por cada área de trabajo: Programa, Logística, Gestión Institucional, Administración y Finanzas, Comunicaciones y Promoción

	<ul style="list-style-type: none"> • Staff Juvenil: Conformado por 5 jóvenes por cada área de trabajo. • Equipos de Proyecto: Un equipo de staff juvenil para el diseño, planificación, ejecución y evaluación de cada proyecto con un adultos scout de la unidad de clan que puede liderar, guiar, apoyar en el desarrollo de actividades en cada una de las áreas de trabajo
Dinámica de la actividad	<p>Fase 1 Convocatorias al Staff Juvenil del Staff Central.</p> <p>Buscando la motivar y participación de los jóvenes, el staff central del evento inicia el proceso de postulaciones de rovers al staff juvenil central para cada una de las áreas de trabajo. Ambos equipos equipo en conjunto deben identificar las comunidades donde trabajar, los lineamientos para los servicios, los cronogramas y pautas de trabajo para ser presentados en la plenaria Regional.</p> <p>Fase 2 Promoción e invitación a la acción: Se realizará una invitación a diagnosticar, pensar, proponer, de manera individual o colectiva, las diferentes ideas de abordaje ante las situaciones que tienen nuestras comunidades, a fin de que su pueda desde el ámbito regional generar una contribución a construir un Mundo Mejor.</p> <p>Para ello, debe realizar una Asamblea de Clan en la cual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se sugiere realizar de manera presencial, o utilizar medios o herramientas de mayor accesibilidad para los jóvenes de la unidad (llamadas telefónicas, mensajes de texto, plataformas digitales tales como whatsapp, telegram, Zoom, Meet u otros donde se facilite una mejor comunicación). Se establecerá con anterioridad una fecha y hora para una Asamblea, con la finalidad de obtener la mayor participación posible. De igual manera, se llevará una minuta de los acuerdos para hacerlos llegar a aquellos jóvenes que no puedan acceder al medio acordado. • Los jóvenes intercambiarán en asamblea de Clan, distintos temas o intereses de actividades de servicio en las comunidades y posibles alianzas con organizaciones no scouts, generando un espacio de oportunidades de aprendizaje. La conclusión de esta primera discusión deberá quedar escrita en acta ya que dichas ideas serán utilizadas en plenaria. <p>Fase 3 Plenaria Regional (Acción Transformadora): Se sugiere que la plenaria sea un espacio presencial o virtual de</p>

motivación y acción donde se motive a los jóvenes a tomar acción y ser parte del staff juvenil en cada área.

Debe ser un espacio donde se recojan las expectativas del Impacto Rover 2025, el tipo de proyectos se quieren ejecutar y las ideas de acción transformadora que quieren realizar. Es el espacio para presentar la comunidad o comunidades donde se va a ejecutar Impacto Rover e invitar los rovers a unirse a los equipos de trabajo de staff central y a los equipos de proyecto. Se recomienda un equipo de proyecto por cada 6 o 12 Rovers participantes.

Fase 4 Exploración Proyectos (Acción Transformadora): Conformados los equipos de staff juvenil y de proyecto se deben visitar las comunidades para realizar el levantamiento de información, identificar necesidades, conocer a la comunidad y desarrollar a partir de ese diagnóstico los proyectos de servicio enfocados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible a ejecutar en Impacto Rover 2025. Se recomienda crear proyectos por cada 12 jóvenes participantes.

Fase 5 Diseño del Plan de Acción (Acción Transformadora):: Fase de diseño y planificación de los proyectos a ejecutar en las comunidades, aquí los actores principales son los equipos de proyectos confirmados por los rovers y un adulto de programa de la mano con el staff central.

Fase 6 Promoción y Selección de Proyectos (Acción Transformadora):: Con los proyectos claros y la planificación completa se debe hacer promoción de los proyectos a ejecutar para que los rovers participantes sean quienes puedan elegir a cual proyecto unirse. Se deben abrir proceso de inscripción a los proyectos.

Fase 7 Impacto Rover (Acción Transformadora): Organización de espacios de encuentro (virtuales o presenciales), campamentos bases, o punto inicial donde los Rovers den una revisión final de sus planes, y sirva de punto motivador para la acción. (No es obligatorio)

Fase 8 Impacto Rover (Transformación Colectiva): Ejecución de Proyectos y actividades planificadas. Para transformar nuestras comunidades, las actividades de Impacto Rover deben unir los esfuerzos de rovers, comunidad y adultos scouts, generando un impacto mayor y trascendental en la construcción de mundo mejor.

	<p>En las comunidades seleccionadas, pueden generarse campamentos, espacios de encuentros cultural, festivales, todo en el marco de la acción y de una Educación Transformadora.</p> <p>Fase 9 Impacto Rover (Transformación Individual): Al retornar de las acciones de impacto, debe existir un punto de encuentro, donde los jóvenes compartan sus experiencias, y se genere un espacio ideal para la reflexión o introspección que haga un contraste entre la fase inicial hasta el momento actual, en el cual se pueda evidenciar una transformación individual.</p> <p>Fase 10 Evaluación: Proceso de Evaluación al final del evento donde se mida el alcance los objetivos y metas planteados con la ejecución de Impacto Rover 2025. Dicha herramienta debe poseer al menos estos criterios mínimos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Relación con los miembros de la comunidad. ✓ Actitud de trabajo. ✓ Habilidades y técnicas desarrolladas. ✓ Intervenciones o modo de participación en las actividades. ✓ Entusiasmo y optimismo. ✓ Trabajo en equipo. ✓ Calidad de los trabajos. ✓ Experiencias y Aprendizajes. <p>Para ello puede realizarse una plenaria final de evaluación, o utilizar herramientas digitales que permitan evidenciar todos los criterios descritos.</p>
LUGAR	<p>El evento abarca la jurisdicción de cada Región, el ámbito de aplicación estará determinado por cada una de las zonas donde se desarrollen las acciones y proyectos asumidos por los jóvenes, así como los diversos espacios que corresponderán a medios digitales y de comunicación definidos por los actores involucrados.</p>
Iniciativas y Programas Mundiales	<p>Se recomienda aprovechar las diferentes iniciativas y programas mundiales, las cuales pueden apoyar y orientar la intención de proyectos y acción transformadora que tengan los jóvenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Earth Tribe • Scouts del Mundo • He For She • Life Leaders
ODS	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Fin de la Pobreza. 2.- Hambre Cero. 3.- Salud y Bienestar. 4.- Educación de Calidad. 5.- Igualdad de Género. 6.- Agua Limpia y Saneamiento.

	<p>7.- Energía asequible y no contaminante. 8.- Trabajo decente y Crecimiento económico. 9.- Industria, Innovación e Infraestructura. 10.- Reducción de las desigualdades. 11.- Ciudades y comunidades sostenibles. 12.- Producción y consumo responsables. 13.- Acción por el clima. 14.- Vida submarina. 15.- Vida de ecosistemas terrestres. 16.- Paz, Justicia e Instituciones sólidas. 17.- Alianzas para lograr los objetivos.</p>
<p>Actores Involucrados</p>	<p>Habrán tres entornos de acción y/o atención, según las necesidades del Equipo Organizador:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jóvenes: Cada equipo de staff juvenil definirá los materiales necesarios para sus acciones. 2. Adultos Responsables: Deberán mantener el seguimiento y motivación de los jóvenes, utilizando herramientas para el contacto continuo. 3. Responsable del Evento: El Equipo Organizador establecerá los requisitos para apoyar a los Adultos Responsables y coordinar la entrega de reconocimientos e insignias
<p>ROLES DE EQUIPO</p>	<p>Se contará con al menos tres (03) entornos de acción y/o atención, los cuales pueden variar en función de las consideraciones particulares de cada Equipo Organizador:</p> <p>1) Entorno Jóvenes: Cada Rover definirá los materiales necesarios para el desarrollo de las acciones relacionadas que decidirá realizar.</p> <p>2) Entorno Adultos responsables: Estos deberán procurar los medios para el seguimiento continuo y motivación de los jóvenes participantes; para lo cual podrá requerir diversas herramientas para mantener el contacto permanente con los jóvenes y el equipo responsable del evento.</p> <p>3) Responsable del Evento: El Equipo Organizador debe establecer los requerimientos para el desarrollo de acciones de seguimiento y apoyo para los Adultos Responsables a fin de reconocer el esfuerzo de los participantes (jóvenes y adultos) así como coordinar el mecanismo de entrega de reconocimientos de participación e insignias</p>
<p>Criterios de Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vinculación de las actividades con el mejoramiento de la comunidad. • Uso de la Guía Educativa y su adaptación. • Participación de al menos el 60% de los Rovers registrados en la Región. • Participación de jóvenes entre 16 y 21 años. • Participación de la comunidad.

- Conformación de Staff Juvenil por cada área de trabajo
- Reportar al Asistente de Programa Regional y entregar los informes correspondientes.

El equipo de dirección debe formular los parámetros para la evaluación de como mínimo los criterios de evaluación indicados previamente.