



WORLD  
SCOUTING

SCOUTS DE VENEZUELA

CICLOS INSTITUCIONALES DE

PROGRAMA

2025

JUEGOS DE  
**LA AMISTAD**



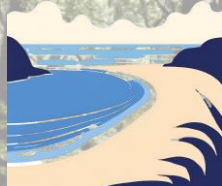


# JUEGOS DE LA AMISTAD 2025

"UNA REALIDAD TRANSFORMADORA"

## Características del evento

<b>Frecuencia</b> <b>Cada 4 años</b>	<b>Duración</b> <b>1 DÍA</b>	<b>Ámbito</b> <b>Distrital</b>	<b>Quienes participan</b> <b>Lobatos y Lobeznas con debidamente registrados.</b>	<b>Tiempo de Preparación sugerido</b> <b>02 meses</b>
---	---------------------------------	-----------------------------------	---	--



## Juegos de la Amistad 2025



**Sir Albert Einstein**

**"«El mundo es un lugar peligroso, no a causa de los que hacen el mal sino por aquellos que no hacen nada para evitarlo»."**

Es un evento que permite a las niñas y niños participantes desarrollar su creatividad, habilidades y destrezas físicas y dar rienda suelta a su fantasía, y fomenta el aprendizaje en un ambiente colectivo que le permite desarrollar el aprendizaje, empatizar con las ideas de otros, escuchar sus puntos de vista con respeto y ejercer el propio, además de poder tomar acción en los problemas de su comunidad, mediante los elementos del programa de manada: juegos, canciones, representaciones, trabajo manual, historieta. Los integrantes de las manadas conformarán equipos, (cada distrito deberá determinar el tamaño de cada equipo, dependerá a su vez, de la cantidad total de participantes





inscritos) conformados por lobatos y lobeznas, donde compartirán un recorrido de juegos cooperativos cuya base será abarcar los desafíos físicos, numéricos, y retos de destreza manual, en compañía de al menos un adulto. No hay competencia entre los equipos “todos ganan, nadie pierde”.

El evento estará enmarcado en una **VIDEO GAME FEST**, o festival de video juegos, donde por diferentes estaciones se representarán diferentes tipos de juegos de videos o películas, entrando en una realidad virtual o digital donde deberán presentarse escenarios reales, con situaciones de aprendizaje útil, situaciones de su comunidad, es decir, **escenarios virtuales con situaciones reales**, donde a través del juego y la virtualidad, los Lobatos y Lobeznas más allá de operar un video juego, sean los personajes, actores y los propios protagonistas para desarrollarlos, e incluso, los creadores de sus propios juegos.

Este escenario de encuentro, servirá de plataforma inicial de interacción y encuentro para preparar las manadas a la participación en la gran plataforma nacional, **PAXTÚ 2025**.



## Objetivos de Desarrollo Sostenible



## Objetivo

Propiciar un ambiente adecuado, para que los Lobatos y Lobeznas generen lazos de amistad entre sí, valorando sus diferentes capacidades al tiempo que conocen la Diversidad de realidades que tienen sus comunidades, en un ambiente de armonía, camaradería y sostenibilidad.

## Objetivos Específicos

- Desarrollar los Objetivos de Desarrollo Sostenible dentro de la Actividad.
- Mostrar diferentes culturas del mundo de una forma positiva.
- Jugar en condiciones de igualdad con otros niños procedentes de diversos medios (otras manadas, otras organizaciones).
- Realzar el juego como elemento educativo y cultural para los niños.



De igual manera, deben tomarse en cuenta las características, necesidades e intereses propios de los niños y niñas de cada Distrito, esto deberá ser el resultado del constante diagnóstico de los adultos en cada Grupo Scout. Aquí debe incluirse las resoluciones de cada consejo de la Roca, dando paso a la participación de los jóvenes en la toma de decisiones.

## Indicadores de éxito



### Adultos:

Será requerido 1 adulto por cada 6 integrantes inscritos en el evento.

Los juegos y actividades responden a valores scouts.

- Deben tomarse en cuenta las propuestas realizadas de jóvenes en los consejos de la roca sobre las expectativas del evento.
- Desarrollo de las actividades respondiendo a las características del evento.
- Desarrollo del evento en la fecha prevista.
- Desarrollo de alguno de los programas mundiales: Mensajeros de la Paz, Scout del Ambiente.
- Participación de otras organizaciones juveniles
- Participación de todas las manadas del distrito.

## Criterios de evaluación



- Desarrollo del cronograma del evento.
- Participación de los lobatos y lobeznas del distrito, que estén registrados a la fecha.
- Desarrollo de tareas previas al evento por parte de las manadas participantes.
- Participación de organizaciones juveniles de la comunidad.
- Desarrollo de los Programas Mundiales en el evento.
- Participación de los adultos responsable de programa registrados



# Competencias educativas



## Corporalidad

Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental.

Practica actividades individuales y en grupo, de carácter físico y mental.

Aprende y disfruta de su relación con el medio natural, sin destruirlo.

Utiliza su cuerpo y su mente, de forma que se siente satisfecho consigo mismo.



## Creatividad

Amplia las ideas de otros, complementándolas con las tuyas.

Aprovecha actividades fuera de su casa y del local Scout, para conocer la geografía, la gente, y el medio natural.



## Carácter

Identifica cuando una conducta está de acuerdo a los valores scouts.

Da reconocimiento a sus iguales, cuando otro niño se destaca actuando de acuerdo con los valores Scouts.

Identifica un error y trabaja para corregirlo.

Da a conocer cuando ha terminado una tarea que se le ha asignado, para que otros aprenda cómo hacerlo.



## Sociabilidad

Aplica las normas de conducta.

Cuida el uso del material de acuerdo a lo que se le pide.

Aplica en las actividades lo aprendido para hacer buen uso de los equipos.

Se interesa en adquirir habilidades de acuerdo a su edad e intereses.

Cumple con la tarea que se le asigna.

## Espiritualidad

Se integra a diferentes grupos humanos conociendo los gustos de sus miembros.

Busca dentro de sí las razones para su conducta y se esfuerza por cumplir con lo que es mejor para todos.

Se esfuerza por hacer bien las cosas

Descubre cualidades en otras personas.





**JUEGOS DE LA AMISTAD****INICIA**

Desde la primera reunión preparatoria o dos meses previos al día del evento.

**JUSTIFICACIÓN**

Los juegos han representado un papel importante en el desarrollo cultural de la humanidad. Cada pueblo, cada nación, cada cultura grande o pequeña ha tenido en el juego una manera de expresar su visión del mundo, sus logros y las virtudes que lo caracterizan.

En los niños, esto es particularmente importante, ya que son ellos quienes se toman los juegos en serio, son su principal trabajo. Por ello, utilizar los juegos como herramienta para el crecimiento, el conocimiento, el intercambio y como manera de estrechar lazos de amistad es la mejor forma que se acerquen al conocimiento del mundo que nos rodea.

Estando hoy en presencia de un mundo virtual, donde los jóvenes se vinculan altamente en su día a día a través de herramientas tecnológicas a los video juegos y películas, es propicio utilizar ese escenario de una manera positiva que los vincule a los cambios positivos propios y de su comunidad.

**DEFINICIÓN**

Es una oportunidad educativa que reúne a Lobeznas y Lobatos de un Distrito, así como a niños no scouts de diferentes ONG's, colegios o comunidades organizadas, en un ambiente de fantasía que estimule su desarrollo integral, tal como la toma de decisiones y su participación ciudadana, la sana convivencia, el intercambio de opiniones, el aprendizaje sobre culturas y su visión del juego.

Siendo un espacio de convivencia donde se involucran los niños y niñas, en donde puedan demostrarse a sí mismo y a sus semejantes diferentes capacidades y habilidades impulsando la entre sus pares el escultismo como educación transformadora.



<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Cada estación incluirá actividades propias de acuerdo a un juego o película seleccionada, las cuales cada (manada/ONG/comunidad) represente; además de ODS que permitan solventar uno o varios problemas que afecten las situaciones de dicho juego.</p> <p>Las diferentes estaciones, deben tomar en cuenta nuestro lema institucional <b>2025 "Escultismo, educación transformadora"</b>, procurando condiciones ideales, donde los niños puedan decidir su participación en el orden que crean conveniente, tratando de asistir a la mayor cantidad estaciones sostenibles.</p> <p>Las estaciones podrán ser individuales o por equipo, ésta deberá asegurar que pueda atender simultáneamente a una manada completa.</p>
<b>DINÁMICA</b>	<p>En su <b>primera fase</b>, cada manada deberá escoger un juego (debe cuidarse que no se repitan), lo que permitirá realizar actividades previas de conocimiento y vinculación con el juego seleccionado y de igual forma, selección y vinculación del ODS correspondiente.</p> <p>Además, cada manada deberá seleccionar la ONG/grupo/comunidad con la que desea trabajar y que serán sus invitados a los juegos.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad (<b>segunda fase</b>) se iniciará con una mega presentación con personajes de acuerdo a la ambientación y presentando diferentes desafíos que tiene la sociedad hoy en día, invitando a cambiarlo en cada una las diferentes estaciones en las que van a recorrer. con sus abanderados, se encenderá la flor roja olímpica y se renovará la promesa como juramento de los juegos. Posteriormente, los niños y niñas participarán en los diferentes juegos organizados por el resto cada una de las manadas, algunos de forma individual y otros como equipos.</p> <p>El modelo, será de estaciones sostenibles con libertad de rotación; un grupo de entrenadores certificados los ayudarán a realizar las</p>



	<p>actividades previstas y orientarlos con soluciones para sus países a través de los ODS. En cada estación habrá una historieta (cuento, representación, títeres, video) que vincule el juego con las vivencias de los niños y el juego o película a realizar. Se sugiere que al finalizar cada estación, los niños reciban Medallas, estrellas, bonos o algo que represente la Selva Virtual del Seonee.</p>
<p><b>PASOS A CONSIDERAR PARA LA PLANEACIÓN DEL EVENTO</b></p>	<p>Fase 1: Definir el lugar del evento y el programa correspondiente. Establecer las necesidades de Logística. Definir Cuota. Cantidad y tipo de materiales. Realizar invitación a las Manadas del Distrito y organizaciones que participarán.</p> <p>Fase 2: Reunión del Staff del evento para definir detalles por área operativa</p> <p>Fase 3: Reunión del Staff encargado del programa para revisar detalles de la ambientación general del evento.</p> <p>Fase 4: Concretar lo relacionado con la Logística (transporte, alimentos, seguridad, emergencia y mantenimiento). Promoción para la comunidad.</p> <p>Fase 5: Asignación (por sorteo, selección, etc) de los juegos a desarrollar. Se debe tener en cuenta la cantidad manadas y organizaciones participantes para asegurar el mayor número posible de estaciones.</p> <p>Fase 6: Día del Evento: Juegos de la Amistad,</p> <p>7: Evaluación del evento con todo el equipo, para realizar el informe final y Reporte.</p>



<b>PARTICIPANTES</b>	Niños y Niñas con edades comprendidas entre 6 y 10 años de todo el Distrito Scout, de otras organizaciones infantiles o miembros de la comunidad.
<b>LUGAR</b>	A consideración del Staff Central, de preferencia un lugar abierto con capacidad para todos los jóvenes, donde puedan garantizarse los objetivos de la actividad y su respectiva ambientación.
<b>OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)</b>	3 Salud y Bienestar 4 Educación de Calidad 5 Igualdad de Género 16 Paz, Justicia e Instituciones Sólidas 17 Alianzas para alcanzar los Objetivos
<b>OBLIGACIONES POR PARTE DEL EQUIPO ORGANIZADOR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Entrega del Informe Administrativo</li> <li><input type="checkbox"/> Llenado de la planilla de Datos del Joven y su ficha Médica</li> <li><input type="checkbox"/> Reporte del evento, indicando los ODS abordados</li> <li><input type="checkbox"/> Promoción de espacios de participación juvenil como parte esencial del crecimiento del joven</li> </ul>
<b>CONSIDERACIONES GENERALES PARA LA ADMINISTRACIÓN</b>	La Administración, deberá estar en la capacidad de consignar o asegurar todos los materiales, los equipos de programa y logística que hayan requerido por medio de la elaboración del presupuesto correspondiente. Asimismo, debe elaborar los reconocimientos de participación, agradecimiento e insignias del evento.



# Ambientación



Desarrollar la actividad en un ambiente de fantasía, y para ello se recomienda ambientar la actividad con la película **RALPH EL DEMOLEDOR**, donde sus nombres puedan adaptarse al marco simbólico de la manada, así como cualquier otra película o juego que represente la participación en diferentes escenarios y situaciones. EJEMPLOS: ROBLOTS, MINECRAFT, MARIO BROS.

LINK Trailer: [https://www.youtube.com/watch?v=5agfN\\_13crk](https://www.youtube.com/watch?v=5agfN_13crk)

La exploración y descubrimiento sea la mejor vía de aprendizaje, para las y los participantes. Es decir, que desde la historieta, se les invite a explorar y descubrir las mejores maneras de devolver al ambiente todo lo que nos brinda a través de las diversas actividades que ofrece el evento. Elementos como mapas, lupas, lentes, binoculares fabricados previamente por ellos mismos con material de reciclaje, puede motivar la participación y hacer de esta, una actividad real para sensibilizar a los participantes en su papel dentro de su comunidad.



# Programa modelo

A continuación, se presenta un programa modelo con referencia estructural para ser adaptada a la ambientación recomendada.

Tiempo	Actividad	Responsable
30min	Concentración y Verificación de participantes.	Administración // Akelas y viejos lobos
15min	<b>GAIOB</b> la Manada en su respectivo lugar de concentración realizará su Gran Aullido e inspección. Luego se formará un gran círculo de Parada con todas las Manadas del Distrito. Previamente se habrán seleccionado a los lobatos y/o lobeznas de servicio	Akelas y viejos lobos
20 min	<b>Inauguración/ Apertura:</b> Palabras de bienvenidas por parte del Asesor del evento	Asesor del evento
5min	<b>J.R.H</b> Juego que permita integrar a todos los lobatos y lobeznas, además de dividirlos en la cantidad de equipos que recorrerán las estaciones.	Adultos de Programa
15min	<b>Historieta:</b> Los lobatos y lobeznas, se encontrarán con la Madre Naturaleza que los convertirá en los <b>guardianes del Ambiente</b> y aprenderán las diferentes problemáticas que afectan al ambiente, propondrán las acciones y soluciones a seguir para devolver a la naturaleza su brillo y que todos se comprometan a transmitir el mensaje para los demás jugadores de su entorno cercano siguiendo un mapa que se les entregará. Cada equipo deberá ir tachando en su mapa las actividades que han visitado y tendrán un guardián designado por la madre tierra (Adulto colaborador) que los acompañara a todas las estaciones.	Adultos de Programa o Adultos Colaboradores
140 min	<b>Actividad:</b> La actividad constará con 7 estaciones, (o más, dependiendo de la cantidad de participantes inscritos) que por equipos deberán recorrer con la supervisión de un viejo lobo, la duración de cada estación es de 15 a 25 min máximo, cada estación hará un JRH previo, se procederá luego a la problemática que le corresponde.  Actividades que se pueden realizar en diferentes estaciones:  <b>1. Un coro para el Ambiente:</b> En equipo deberán componer una canción al ambiente y , para ello cada equipo acompañarse y elaborar un instrumento musical con plástico o algún material sencillo (Ej: maracas, tambores, panderetas)  <b>2. Rescatando el mar:</b> Se arma un pequeño circuito con los problemas suceden en los fondos marinos: El fondo marino enfrenta varios problemas, entre ellos:  <b>Contaminación</b> La contaminación marina es causada por la liberación de pesticidas, herbicidas, fertilizantes, detergentes, petróleo, productos químicos industriales y aguas residuales.	



**Basura y plásticos** Se estima que cada año llegan al océano 13 millones de toneladas de plástico, lo que provoca la muerte de 100.000 especies marinas.

**Sobrepesca** La sobrepesca es una de las principales amenazas para los océanos.

**Acidificación de las aguas** La acidificación de las aguas es otra de las amenazas que acechan a los océanos.

**Cambio climático** El cambio climático es una de las principales amenazas que acechan a los océanos.

**Extracción de minerales:** Los lechos marinos, las fuentes hidrotermales y los montes submarinos son ricos en minerales críticos como el litio, el grafito, el cobalto y el níquel.

(manualidad 1) Elabora un dibujo: de todos los diferentes usos que los seres humanos le dan a la biodiversidad marina.

(manualidad 2) Barcos marineros: Construye un bote pequeño que flote y que no se voltee (puede ser con botellas plásticas) El barco que cargue la mayor cantidad de 'carga' y llegue a un punto determinado. Lo ideal es que se mantenga a flote

(Manualidad 3) Enseñar a los participantes en equipo a tejer la red, que la van a necesitar para la próxima actividad.

3. **¡A la Pesca!** Al llegar a la estación los lobatos y lobeznas serán recibidos y por Doña Asunción y Doña Juana y estas le explicarán los diferentes platos tradicionales, para los cuales es necesario pescar, y luego se montarán en un bote y los llevarán de pesca. La pesca consiste en que los niños luego de montarse en un bote destinado para la actividad, se trasladarán unos metros hasta llegar a una piscina que simulará el mar, el equipo tomará su red y deberá sacar de la piscina un pez o varios, pero con redes. La idea es que aprendan que la pesca artesanal es la menos invasiva para el ambiente.

4. **A reciclar se a dicho** : En esta estación los lobatos y lobeznas conocen a un famoso artista venezolano, en la cual le explica como es el arte de reciclar y que necesitan para ello. por eso los niños buscan y recolectan objetos o tarjetas con imágenes de elementos de la naturaleza en un área al aire libre.

5. **TV Ambiente:** (Dramatización) Cada equipo deberá organizar y mostrar ante las cámaras de TV Ambiente, una acción que ayude a salvar el fondo del mar de la pesca de arrastre

**Destino final:** (gimkana) Cada guardián deberá llegar a un laberinto, para cruzarlo, aquí deberán superar varios obstáculos (por ej. Carreras de sacos, pasar por una telaraña hecha con mecatillo, bailar trompos, realizar un gurrufío ETC) hasta llegar al otro extremo, donde encontrarán nuevamente a la Madre Naturaleza, que aquí se despedirá de cada equipo. Ella, les agradecerá les dará un reconocimiento por su labor y les entregará un recuerdo de esta aventura y les pedirá que ser un guardián es una tarea para siempre y por eso, deben cuidar el planeta, Madre

Adultos de  
Programa o Adultos  
Colaboradores



naturaleza espera quipo por equipo y se retira...Al pasar el último equipo realizan el Juego final (que seguirá siendo por pequeños grupos) allí llegan los akelas

Refrigerio (sugerido)

Adultos de Programa o Adultos Colaboradores

Clausura

Asesor del evento





## Rol de los adultos

Todo evento multitudinario debe considerar tareas oportunas en su diseño, para alcanzar un buen desempeño deben preverse y garantizar ciertas acciones. Estas acciones pueden estar enfocadas en la selección de los adultos competentes, recursos y materiales para la gestión general, promoción y difusión en la comunidad, acciones financieras para el arrendamiento y pago de insumos necesarios entre muchas otras.

El Asesor o Asesora de Juegos de La Amistad debe estar activo en ASV, tener Insignia de Madera, sin embargo, bajo la responsabilidad de la o del Comisionado y del Asistente de Programa de Jóvenes del Distrito, puede asignarse la organización y coordinación de los Juegos de la Amistad a algún o alguna adulto de programa con IM o muy cerca de obtenerla. En todo caso, el o la responsable de la actividad debe reunir a un grupo de adultos de programa, que colaboren con él o ella en la organización y que se responsabilicen por las diferentes áreas de trabajo del evento y así poder realizar las tareas preparatorias de Juegos de la Amistad.

Es de suma importancia señalar la necesidad de que las y los adultos que trabajen en Los Juegos de la Amistad deben ser ejemplo estricto de vida scout, según la Promesa y Ley.

### **Programa de Jóvenes:**

Presentación de los programas a desarrollarse para jóvenes en el evento y acciones o concentraciones previas, el programa debe detallar el desarrollo de competencias educativas y los objetivos planteados para el evento. Para ello es importante contar con el acompañamiento del asistente de programa del distrito, a fin de orientar y brindar acompañamiento.

### **Adultos en el Movimiento Scout:**

Elaborar los perfiles y descripción de cargos que el evento necesite y no estén descritos y evaluar las postulaciones de los adultos a cargos diferentes al Staff Central y asignar el cargo adecuado al perfil del postulante.

**Operaciones:** Presentar el plan del proceso de Inscripciones al evento, verificando que se solicite en la misma el registro institucional y el correcto y útil uso de la data de los participantes, dicho programa deberá presentarse ante el responsable de Operaciones correspondiente a los fines de que este después de verificar que el plan sea accesible a toda la membresía exprese su visto bueno al mismo.

### **Administración y Finanzas:**

Presentación del Presupuesto del Evento y en base a este la fórmula del cálculo de la cuota de participación, dicho presupuesto deberá presentarse ante el responsable de Administración y Finanzas del nivel correspondiente a los fines de que este después de verificar que el presupuesto se ajuste a las políticas emanadas y este en concordancia con las Políticas Institucionales del Ámbito y demás lineamientos aplicables, exprese su visto bueno y correspondiente recomendación de aprobación al nivel de la estructura que le corresponda, es decir: Consejo Distrital.



Establecer las fechas de inicio y cierre de inscripciones de acuerdo con los requerimientos del evento.

Elaborar un cronograma de ejecución del presupuesto para lograr la adquisición, procura y contrataciones requeridas por el evento dentro del presupuesto.

Informe Final Administrativo en los formatos establecidos por la Dirección Nacional de Desarrollo Institucional, en el tiempo previsto en los lineamientos del ámbito de gestión, al ámbito de administración del nivel de la estructura correspondiente.

### **Comunicaciones y Relaciones Interinstitucionales:**

Presentar el plan de difusión del evento el cual debe especificar las estrategias de la difusión del evento en la comunidad y medios de comunicación, dicho plan deberá presentarse ante el responsable de Comunicaciones y Relaciones Interinstitucionales correspondiente a los fines de que este después de verificar que el plan este en concordancia con las estrategias nacionales y uso de la marca exprese su visto bueno al mismo.

Presentar el plan de motivación y difusión interna del evento a los fines de lograr el máximo de participación en el mismo.

Presentar propuesta de la insignia del evento o la delegación, para el visto bueno del ámbito basada en que cumpla con lo estipulado en el reglamento y exigencias del uso de la Marca Scout.

Presentar el plan de consecución de Patrocinantes para el evento, tanto en la parte financiera como de soporte del programa, dicho plan deberá presentarse ante el encargado de Comunicaciones y Relaciones Interinstitucionales correspondiente a los fines de que este después de verificar que el plan este en concordancia con las políticas nacionales exprese su visto bueno al mismo.

### **Logística**

Presentar un plan integral de logística que incluya los servicios (básicos, transporte, infraestructura, etc.) de acuerdo con los requerimientos del evento;

La gestión de inventario de materiales, suministros y equipos necesarios para el evento, esto incluye desde la planificación de las cantidades necesarias hasta el seguimiento de la recepción y distribución de los materiales.

La coordinación de espacios, distribución y asignación los mismos para las diferentes actividades del evento, asegurando que se cumplan las normativas de seguridad y que se optimice el flujo de participantes.

La gestión de residuos, garantizando el correcto manejo de los mismo durante y después del evento

### **Gestión de Riesgo**

Presentar un estudio previo de evaluación de riesgos, que incluya un estudio exhaustivo de todos los posibles riesgos que puedan surgir durante el evento, desde problemas de seguridad hasta emergencias médicas.



Planificación de contingencias, incluyendo el desarrollo de planes detallados para abordar cualquier situación de emergencia que pueda surgir, incluyendo evacuaciones, atención médica y respuesta a desastres.

Coordinación con autoridades locales para establecer una comunicación efectiva con las autoridades locales, incluyendo servicios de emergencia, policía y personal médico, para garantizar una respuesta coordinada en caso de emergencia.

Proporcionar capacitación adecuada a todos los involucrados en la organización del evento en temas de seguridad y respuesta a emergencias, para que estén preparados para actuar en caso de necesidad.

Informar a los asistentes sobre los procedimientos de seguridad y las medidas de emergencia, así como proporcionar información actualizada en caso de una situación de riesgo.

Elaborar un plan para mantener una vigilancia continua durante todo el evento para identificar cualquier señal de riesgo o emergencia y tomar medidas inmediatas según sea necesario.

Plan de gestión de emergencias, esto implica la preparación para actuar de manera coordinada y efectiva, incluyendo la planificación de rutas de evacuación, la coordinación con servicios de emergencia y la implementación de medidas de seguridad.

Informe final de Gestión de riesgos, contemplando la cantidad de accidentes o incidentes que pudieron haberse presentado durante el evento, así como las medidas tomadas.

**Para todos los adultos que formen parte del equipo organizador de Juegos de la Amistad:**

Los organizadores de eventos están obligados a diseñar y poner a disposición de los participantes mecanismos de evaluación del evento que permitan a los participantes expresar su opinión sobre diferentes aspectos del evento, tales como la organización, la seguridad, la calidad de los servicios, entre otros. Los mecanismos de evaluación diseñados deberán ser puestos a disposición de los participantes de manera clara y accesible, de modo que estos puedan expresar su opinión de forma sencilla y efectiva.

Todo staff responsable, debe velar por el cumplimiento del reglamento en materia de Seguridad en actividades scouts de la Asociación de Scout de Venezuela.

Los organizadores de eventos están obligados a realizar una evaluación exhaustiva después del evento para identificar áreas de mejora y desarrollar recomendaciones para futuros eventos, utilizando los resultados de las evaluaciones para mejorar la calidad y la experiencia de los eventos futuros, tomando en cuenta las sugerencias y críticas recibidas por parte de los participantes. Los lapsos para la entrega del informe del evento (Programa, Financiero, Riesgos, etc.) deben ser definidos por el consejo respectivo de la actividad previo a su ejecución. En ningún caso dicho lapso no



# FUNCIONES

## Adulto Programa:

Facilitar el programa educativo de la unidad correspondiente (manada), aplicando el método scout en todas las oportunidades de aprendizaje, a fin de promover el cumplimiento de las competencias educativas de acuerdo al proyecto educativo, así como fomentar la participación juvenil en espacios de empoderamiento de los niños, niñas y jóvenes, de acuerdo a los lineamientos emitidos por el área de Programa de Jóvenes.

### Funciones:

### Actividades Principales:

Brindar acompañamiento a los niños, niñas y jóvenes de la unidad, a fin de que logren desarrollar las competencias educativas señaladas en la progresión personal y de acuerdo con su desarrollo evolutivo.

Analizar las necesidades para la construcción de oportunidades de aprendizaje conforme a lo estipulado en la progresión personal del joven.

Procurar entornos seguros para los jóvenes de la unidad en todos los ámbitos donde se desarrollen actividades, a fin de dar cumplimiento a lo establecido en la norma correspondiente.

Aplicar el Método Scout en todas las actividades que desarrolle dentro de la unidad.

Elaborar los programas de la unidad siguiendo la metodología correspondiente.

Promover actividades al aire libre

Fomentar la participación y el empoderamiento juvenil.

Procurar que los espacios donde destinados a realizar las actividades cuenten con las condiciones requeridas.

Participar activamente en los Ciclos Institucionales de Programa, distritales, nacionales y regionales.

Cualquier otra actividad relacionada con el desempeño del cargo.



# Evaluación

## Evaluación

### Evaluación de los jóvenes (Por manadas)

Participación en relevo

En el piso o en una lámina grande se dibujará una nube, la cual representará los pensamientos de la manada sobre el evento.

El relevo tendrá 3 estaciones. (El punto de salida, un punto medio con opiniones y el punto final donde estará la nube de pensamientos)

A la voz de siempre lo mejor, se harán preguntas a los jóvenes sobre el evento. El joven deberá correr hasta el punto medio en donde habrá una piscina de ideas (también habrá hojas y marcadores para que los jóvenes escriban sus propias ideas) y tomar o escribir la que el considere más adecuada, una vez que tenga la palabra deberá correr y pegarla en la nube de pensamientos, cuando el primer joven coloque la palabra en la nube será el botón de salida del próximo, el cual tendrá otra pregunta relacionada sobre el evento.

Una vez que pasen todos los integrantes, se reunirán en la nube de pensamientos para poner orden a las ideas y terminar de debatir cómo les pareció el evento en el que participaron.

Ejemplos de preguntas:

¿Cómo te pareció el evento?

¿Cuál fue tu participación favorita?

¿Te divertiste? Y ¿Por qué?

¿Qué te gustaría cambiar o hacer diferente en el próximo Juego de la Amistad?

Este es uno de los aspectos de mayor importancia del evento, pues de ello depende en gran medida el mejoramiento de las actividades futuras que promueva la Asociación de Scouts de Venezuela y el aprovechamiento de las mismas por parte de los jóvenes beneficiarios sobre la base de los objetivos educativos cubiertos.

Para que tenga la atención necesaria, el equipo organizador del evento debe contar con un grupo de dirigentes scouts encargados de realizar la evaluación manteniendo tres (3) líneas de acción para esta tarea.

### Evaluación Educativa

Dirigida a medir el esfuerzo del joven, buscando observar habilidades y destrezas, o comportamientos y actitudes; todo en base a los objetivos educativos planteados para la actividad; así como su capacidad para trabajar en equipo (Sistema de Patrulla) e involucramiento con la comunidad, mientras que la observación de conductas busca evaluar el impacto educativo del Programa en cuanto a vivencia de valores y principios (disciplina, hermandad, respeto a lo ajeno, alegría, etc.).

Para esta evaluación, los responsables deben preparar antes de la actividad instrumentos y mecanismos para recabar los datos necesarios (consejos de patrulla, consejos de tropa, entrevistas por muestreo, encuestas



actividades específicas, observación general, formatos de evaluaciones, entre otros).

### **Evaluación Organizativa**

Está dirigida a medir los resultados del evento mismo, buscando determinar la calidad de las actividades y servicios ofrecidos a las patrullas y demás personas asistentes al evento. Conviene aquí que los responsables de evaluación conozcan al detalle los parámetros de calidad y funcionamiento planificados para cada actividad o servicio, para luego compararlos con los resultados finales.

También deben preparar algún instrumento que oriente a cada responsable de área o actividad de como rendir un informe de resultados que pueda recoger el día del evento. Es importante sobre este punto la realización de la Planificación del Evento basada en alguna metodología que permita una objetiva evaluación.