



SCOUTS
Venezuela



GUÍA EDUCATIVA

VILLALOBOS

2024

Villalobos 2024 (La selva del Futuro)

Presentación.

La presente guía educativa, tiene como propósito servir de herramienta de apoyo y orientación a todos los jóvenes y dirigentes, para la realización de la actividad denominada "Villalobos"; entendiendo la definición de guía educativa como un instrumento con orientación educativa para jóvenes y adultos en la ejecución de la actividad. Incluye el contenido necesario para desarrollo de lobatos y lobeznas, en un proceso educativo en el cumplimiento de los objetivos, dentro de las oportunidades de aprendizaje. En esta guía, se toman en cuenta las políticas y principales lineamientos de la Asociación de Scouts de Venezuela (ASV).

La ASV y sus programas educativos vienen dando mayor participación a los jóvenes en la toma de decisiones, promoviendo actividades que se fundamenten en el fortalecimiento del carácter y liderazgo de los mismos, brindando espacios de expresión (a través del juego) pudiendo obtener acciones en favor de la ciudadanía, mediante la toma de decisiones, la coeducación y la participación de la comunidad.

Además, nuestra institución en el marco del cumplimiento de "Construir un Mundo Mejor" se encuentra comprometida en promover y desarrollar las medidas establecidas en pro del desarrollo sostenible. En este sentido se definen los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), como un llamado universal a la adopción de medidas para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad. Estos 17 Objetivos se basan en los logros de los Objetivos de Desarrollo del Milenio, aunque incluyen nuevas esferas como el cambio climático, la desigualdad económica, la innovación, el consumo sostenible y la paz y la justicia, entre otras prioridades.

Por tal razón, mantenemos el compromiso de construir un Mundo Mejor, y el "Villalobos", será la Selva Sostenible, donde a través de la fantasía se podrán tomar acciones en el presente, como un paso seguro a "Cuando sea grande" y hacer de nuestra Venezuela en conjunto con la ASV, un FUTURO SOSTENIBLE.



CARACTERÍSTICAS DEL EVENTO	
EVENTO	VILLALOBOS
NIVEL	DESARROLLADO POR REGIONES
INICIA	Desde la preparación de las Manadas
JUSTIFICACIÓN	<p>El ser humano, está llamado a vivir en sociedad, y como ser social, siempre conformó comunidades que se fueron desarrollando a través del tiempo, hasta las grandes urbes en las que aún las personas siguen buscando generar pequeñas comunidades en diferentes entornos, desenvolviéndose y desarrollándose primero, como ciudadanos, y también involucrándose de manera positiva en conjunto con otras personas.</p> <p>Esto ha permitido lograr fines comunes que resultan positivos para todos, sin embargo, para lograr estos resultados, son necesarios procesos educativos que permitan entender la asociación entre ciudadanos como un beneficio, y no ser aprovechado para aspectos perjudiciales del entorno.</p>
DEFINICIÓN	Es una oportunidad educativa que reúne a todas las Lobeznas y Lobatos de una Región, en un ambiente de fantasía que estimule su capacidad de toma de decisiones y su participación ciudadana, ejerciendo diversos roles en una sociedad hecha a su medida, basados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible y los aportes que ellos mismos generen.





<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>El Villalobos, como todas las actividades Scouts impulsadas por la Dirección Nacional de Programa, es una actividad D.U.R.A.S (Desafiante, Útil; Recompensante, Atractiva, Segura).</p> <p>Consiste en construir y convivir en una Villa, con todos los elementos característicos de una sociedad sostenible (2030), basándose en los ODS y recogiendo las opiniones o aportes de los Lobatos de cada manada para ello. En esta Villa pueden establecerse: espacios de toma de decisiones calles, establecimientos, parques ambientales, zonas protectoras de animales, comerciales, atracciones, plazas, o cualquier otro espacio que representa algún Objetivo de Desarrollo Sostenible.</p> <p>Al añadirle elementos únicos de este tipo de sociedad, representados en espacios, vestuarios, objetos necesarios en una sociedad, entre otros, estaremos desarrollando en nuestras manadas objetivos que fortalecen el carácter, la corporalidad, la espiritualidad y la sociabilidad y demás objetivos basados en nuestro proyecto educativo que contribuyen con su desenvolvimiento como individuos dentro de nuestra sociedad. Esta actividad permitiría a su vez desarrollar la ciudadanía de nuestros Lobatos y Lobeznas apoyados en su creatividad, al participar en las actividades propias del evento, recogiendo así, al final del Villalobos, las posibles ideas de la sociedad venezolana que nuestros lobatos aspiran. Las Lobeznas y Lobatos serán protagonistas de una sociedad denominada "LA SELVA DEL FUTURO".</p> <p>Del mismo modo, existirá una conexión importante con la realidad de sus comunidades, donde El Futuro es Ahora, lo cual promueva la participación activa de la comunidad, o acciones que contribuyan a la mejora local y global. Se recomienda que en las actividades del "Villalobos" se incluya la participación activa de niños y niñas de la comunidad donde se decida realizar el evento, con el fin de que se involucren en el desarrollo del evento, promoviendo en todo momento la vivencia de la Ley y la Promesa Scout.</p>
<p>AMBIENTACIÓN</p>	<p>Guardando relación con el marco simbólico de la Manada, así como el lema Institucional de este año (FUTURO SOSTENIBLE) y los ODS, se sugiere ambientar la actividad sobre la base propia de una sociedad de Lobos, llamada "LA SELVA DEL FUTURO", donde cada uno de los espacios y las diferentes actividades mantengan una relación estrecha entre el Libro de las Tierras Vírgenes y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, apoyados en todo momento sobre la fantasía.</p>



<p>PASOS A CONSIDERAR PARA LA PLANEACIÓN DEL EVENTO</p>	<p>Fase 1: Definir el lugar del evento y el programa correspondiente. Definir las necesidades de Logística. Definir Cuota. Cantidad y tipo de materiales. Realizar invitación a las Manadas de las Regiones y organizaciones que participarán en la Preparación de las Manadas (Concienciación de los ODS).</p> <p>Fase 2: Nuestra huella en la selva.</p> <p>Fase 3: Reunión del Staff del evento para definir detalles por área operativa</p> <p>Fase 4: Reunión del Staff encargado del programa para revisar detalles de la ambientación general del evento en conjunto con el comité de lobos.</p> <p>Fase 5: Concretar lo relacionado con la Logística (transporte, alimentos, seguridad, emergencia y mantenimiento). Promoción para la comunidad.</p> <p>Fase 6: Sorteo de enfoques, estaciones y ODS. De acuerdo al número de manadas, pueden escogerse entre uno o dos enfoques para la organización de las actividades.</p> <p>Fase 7: Día del Evento: “La selva del futuro”. Actividades por enfoques.</p> <p>Fase 8: Evaluación del evento con todo el equipo, el comité de lobos.</p> <p>Fase 9: Es importante dentro de la mejora continua del programa de jóvenes en nuestra institución, reportar las actividades de Ciclos Institucionales de Programa. Esta, se realizará por medio de la planilla de eventos multitudinarios y canalizados por la respectiva estructura, velando siempre, porque dicha información llegue a la dirección nacional de programa de jóvenes.</p>
<p>FRECUENCIA</p>	<p>Cada 4 años.</p>
<p>DURACIÓN</p>	<p>El evento contempla una preparación de al menos dos (2) meses y una ejecución del evento de no menos de un (1) día. Se recomienda ejecutarse en el tercer trimestre del año 2024</p>





PARTICIPANTES	Niños y Niñas con edades comprendidas entre 6 y 11 años de toda la Región Scout, de otras organizaciones juveniles o miembros de la comunidad.
LUGAR	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.
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)	Esta actividad, puede involucrar todos los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Para ello pueden enfocarse las diversas estaciones del Villalobos en cada uno de los Objetivos, y las diferentes Manadas en la primera fase, podrán conocer al menos uno (1) o varios ODS.
CONSIDERACIONES ESPECÍFICAS	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un cronograma de trabajo.• Incluir a los jóvenes en todos lo relacionado al proceso creativo del evento, tales como ambientación, insignia, lema, programa y demás elementos a través de concursos, encuestas, entrevistas, trabajo en equipos transitorios u otros.• Tener presentes las normas de seguridad de la Asociación de Scouts de Venezuela, y evitar cualquier riesgo posible, apoyados en la Gestión del Riesgo.• Responder a las necesidades de las Manadas.• Garantizar que los dirigentes de las Manadas estén involucrados en el evento.• Manejar la Correcta aplicación del Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela, el Método Scout y el Método Scout en Acción en todos los espacios del evento.• Garantizar un impacto social positivo de la actividad en la comunidad a través de medios de comunicación social tales como imágenes y videos, avalando que sea una actividad D.U.R.A.S.



<p>Criterios Generales de Evaluación del evento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Involucramiento de al menos (5) ODS. ➤ Uso de la guía educativa. ➤ Participación de al menos el 75% de los Lobatos y Lobeznas de la Región. ➤ Participación de todas las Manadas de la Región. ➤ Participación de jóvenes entre 6 y 11 años, Scouts y no Scouts. ➤ Participación de la comunidad en la actividad. ➤ Reporte a los Asistentes de Programa Regional. ➤ Envío del reporte a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes.
<p>Obligaciones por parte del Equipo Organizador</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrega del Informe Administrativo ✓ Llenado de la planilla de Datos del Joven y su ficha Médica ✓ Entrega de la PEM, indicando los ODS abordados ✓ Promoción de espacios de participación juvenil como parte esencial del crecimiento del joven.
<p>Consideraciones generales para la Administración</p>	<p>La Administración, deberá estar en la capacidad de consignar 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.</p>
<p>Alimentación e Hidratación</p>	<p>En función de lo acordado por el equipo organizador, la alimentación podrá ser responsabilidad del evento o por el contrario de cada una de las Manadas participantes, lo cual debe ser ampliamente conocido por todos los participantes.</p> <p>Al respecto de la Hidratación, la misma debe ser responsabilidad del evento a fin de garantizar el mejor aprovechamiento de los recursos.</p>

Objetivo General:

Potenciar en los niños de manada la toma de decisiones, respecto aquellas que afectan su vida, principalmente en el modelo de sociedad que visualicen para sus comunidades en un tiempo futuro, de las cuales desprendan acciones que puedan servir de referencia para soluciones determinadas en este momento histórico del país.



Objetivos Específicos:

Cada emisión que se haga del Villalobos, debe realizarse con la correspondiente definición de los objetivos específicos que tendrá la actividad en ese momento, es decir, que se deben definir aquellos logros particulares que con el Villalobos se pretende alcanzar en beneficio de las Lobeznas y los Lobatos de la Región. Para esto las y los organizadores deben tomar en cuenta algunos parámetros de orientación general:

Los objetivos específicos deben definirse en atención a las necesidades propias de las niñas y niños en edad de Manada dentro de la Región, lo cual amerita un permanente diagnóstico. Aquí resulta de gran utilidad revisar conclusiones de las anteriores actividades.

Los objetivos específicos no deben contradecir la intencionalidad expresada por los objetivos generales (invariables) de la actividad.

Los objetivos específicos deben guardar estrecha relación con el tema institucional que tenga en marcha la Asociación de Scouts de Venezuela.

En función de ello, de manera general, la Dirección Nacional de Programa plantea los siguientes:

- Reflejar acciones de ciudadanía en la ejemplificación de una sociedad que evidencie un Futuro Sostenible.
- Conectar la fantasía de una sociedad modelo con acciones útiles para la sociedad real en la cual se desenvuelven los Lobatos y Lobeznas.
- Desarrollar los Objetivos de Desarrollo Sostenible dentro de la Actividad.
- Reflejar las soluciones a los problemas de la sociedad provenientes de los Lobatos, y reflejarlos en su actividad.
- Concienciar a las Lobeznas y Lobatos sobre los ODS, y su importancia en el Mundo.

Indicadores de Logro:

Corporalidad

✓ Interviene en definir qué hacer y cuando hacerlo, para que junto a otros Lobatos y

Lobeznas aprenda pruebas, estudie y ayude en su casa.

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

✓ Se integra a actividades familiares, escolares, Scouts, efectuadas en un ambiente



natural y ayuda a los demás a tener mejor experiencia.

- ✓ Mantiene limpio y en orden su espacio físico, según lo solicitado por sus padres, maestros y comunidad.
- ✓ Cumple las actividades que se le asignan, en el tiempo señalado, con la ayuda de otros.
- ✓ Pide a familiares y adultos scouts la ayuda que requiere para adquirir habilidades y las practica.
- ✓ Participa en actividades que le enseñen a mejorar la calidad de vida.

Creatividad

- ✓ Amplía las ideas de otros, complementándolas con las suyas.
- ✓ Participa en la invención colectiva de actividades para la Manada.
- ✓ Obtiene insignias libremente escogidas, apoyado por sinodales de la comunidad.
- ✓ Participa en la discusión de cómo mejorar una actividad ya efectuada en la Manada.
- ✓ Contribuye con otros en el orden y limpieza del local de la unidad/Grupo.
- ✓ Participa con gusto en actividades con sus iguales de otras Unidades.
- ✓ Ayuda a los más jóvenes a prepararse para trabajar en el mantenimiento del local y equipo, en forma sistemática.

Carácter

- ✓ Explica a los más nuevos qué quiere decir la Ley de la Manada.
- ✓ Da reconocimiento a sus iguales, cuando otro niño se destaca actuando de acuerdo con los valores Scouts.
- ✓ Sigue las sugerencias de sus mayores para mejorar su conducta.
- ✓ Informa a sus mayores como va a realizar una tarea que se le asigna.
- ✓ Da a conocer cuando ha terminado una tarea que se le ha asignado, para que



otros aprendan como hacerlo.

- ✓ Escucha a sus mayores cuando le dicen que debe por hacer mejor alguna cosa.
- ✓ Enuncia una cosa que desea hacer mejor y solicita ayuda para ello.
- ✓ Se plantea lo que desea hacer cuando se integra a un grupo de iguales y evalúa cómo lo ha hecho.
- ✓ Obedece las normas en juegos y vida al aire libre
- ✓ Acepta las normas impuestas por los adultos para mejorar la calidad de vida.

Afectividad

- ✓ Le interesa conocer a otros.
- ✓ Se relaciona con otras personas francamente (sin manipular).
- ✓ Muestra afecto a los demás sin dejar de apreciarse a sí mismo.
- ✓ Comparte con niños de su edad, que acaba de conocer, en un ambiente de amistad.
- ✓ Disfruta actividades con muchachas y muchachos de su edad, en un ambiente social.
- ✓ Comparte con sus hermanos actividades y objetos, siendo cuidadoso.
- ✓ Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.

Sociabilidad

- ✓ Aplica las normas de conducta.
- ✓ Se acerca a nuevos miembros de su Unidad y salón para entablar amistad.
- ✓ Se acerca a niños de su edad, para realizar juegos y otras actividades que le atraen.
- ✓ Contribuye al mantenimiento del equipo de la Unidad.
- ✓ Cuida los materiales que le entrega el Grupo, para hacer actividades.
- ✓ Observa con cuidado las normas que le son dadas cuando se le asigna una tarea.



- ✓ Demuestra amistad a los miembros de otros grupos Scouts.
- ✓ Muestra respeto por el país y las personas que en él habitan.
- ✓ Discute con sus iguales en qué contribuyen al bienestar de las personas los trabajos de familiares.
- ✓ Se acerca a personas de la sociedad que contribuyen al bienestar colectivo para conocer su labor
- ✓ Explica a otros como mejorar el medio ambiente de su comunidad.
- ✓ Apoya a la Unidad en su trabajo, para el mantenimiento de local y equipo, sin requerir que se le ordene.

Espiritualidad

- ✓ Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses.
- ✓ Se integra a diferentes grupos humanos conociendo los gustos de sus miembros.
- ✓ En juegos y representaciones comparte con todos sin distingo.
- ✓ Se muestra contento al participar en actividades con iguales de otras instituciones.
- ✓ Descubre cualidades en otras personas.
- ✓ Practica en su grupo de pares la igualdad de derechos y deberes.
- ✓ Da algunas ideas de cómo se puede hacer para restituir la vida en algún lugar.

Programa Sugerido:

HORA	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLES
8:30 am	Ceremonia	Drizas, banderas, sonido (si es necesario)	Equipo organizador
8:45 am	Juego de Integración	Necesarios para el juego	Responsable del Programa





9:00 – 10:15	Recorrido por Estaciones	Material reciclaje, imágenes ODS, Sonido	Equipo organizador del evento facilitará los materiales generales a los jóvenes y ellos deberán llevar aquellos relacionados con su propia información
10:15 – 10:45	Refrigerio	Refrigerios	Equipo de Administración o por Manadas
10:45 – 12:00	Recorrido por Estaciones	Material reciclaje, imágenes ODS, Sonido	Equipo organizador del evento facilitará los materiales generales a los jóvenes y ellos deberán llevar aquellos relacionados
12:00 – 13:00	Almuerzo	Alimentos de acuerdo a la planificación	Equipo de Administración o por Manadas
13:00 – 14:30	Recorrido por Estaciones	Material reciclaje, imágenes ODS, Sonido	Equipo organizador del evento facilitará los materiales generales a los jóvenes y ellos deberán llevar aquellos relacionados
14:40 pm	Actividad Dinámica de cierre	Definidos por el responsable del programa	Responsable de Programa
15:00 pm	Ceremonia	Drizas, banderas y sonido (si es necesario)	Equipo organizador

Ceremonia inicial

- Cada Manada, en su respectivo lugar de concentración habrá realizado su Gran Aullido e inspección.
- Se procede a formar un gran círculo de Parada con todas las Manadas de la Región.
- La Oración y la Ceremonia de Bandera, la llevaran a cabo aquellos Lobatos y/o Lobeznas que hayan sido seleccionados previamente (procurando que exista representación de cada Grupo Scout participante).
- Finalizada la Ceremonia de Bandera, se procede a dar la bienvenida al Villalobos.
- Finalizada la bienvenida, se procede a llevar a las Manadas, para su desenvolvimiento en “La Selva Sostenible” la selva del 2030.



Dinámica

En primer lugar, se escogerá un comité de Lobos el cual consiste en elegir a un Lobato y Lobeza por manada, donde los mismos representarán a un comité organizador del Villalobos, dicho comité tendrá una reunión previa con el staff organizador.

La reunión, será una actividad sencilla y atractiva donde el comité pueda presentar los principales intereses de sus manadas, involucrándose en la proposición de ideas, así como en otros aspectos de la actividad tales como su organización, basándose en su marco simbólico y demás elementos del programa en la unidad.

Se brindarán espacios previos, **Nuestra huella en la selva**, donde las manadas serán las comunidades de la sociedad, y cada una deberá aportar acciones para aportar en el futuro basados en 5 enfoques (participación colectiva, personas, prosperidad, planeta, paz) y al menos una debe tener una utilidad para la comunidad, los cuales serán las propuestas de políticas locales desde la fantasía para la sociedad de lobos denominada villalobos 2024.

Para involucrar la perspectiva de Lobatos y Lobezas en la Selva del Futuro, se recomienda realizar una consulta con las siguientes preguntas:

¿Cómo te gustaría vivir en el futuro?

¿Qué harías hoy para cambiar el futuro?

A su vez, cada manada elegirá un representante, y conformarán el Congreso de la selva, donde dichos representantes serán los diputados de la Selva del Futuro, espacio que debe desarrollarse en el evento dentro del enfoque "participación colectiva"

Es deber del equipo organizador y de los adultos que apoyan cada una de las manadas, recopilar y plasmar dentro del Villalobos, cada una de las ideas planteadas por lobatos y lobezas en conjunto con el comité de lobos.

Enfoques:

Los lobatos y lobezas de las regiones van a participar en un simulacro, de cómo podría ser una sociedad con un funcionamiento basado en la sostenibilidad y las buenas acciones en el futuro.

El simulacro para que se lleve a cabo con éxito, serán mínimo 5 bloque de actividades, una por cada enfoque de los ODS. En cada enfoque, se presentarán diferentes stands con actividades de elección para ellos.

Primer enfoque: Participación colectiva.

Los lobatos y lobezas electos por sus manadas para el congreso de la selva, entre ellos elegirán un presidente de la Selva del Futuro, y a su vez se deberá promover un escenario donde en ese espacio propongan al menos una acción positiva que quede como propuesta de la sociedad de lobos hacia sus comunidades locales. A su vez deberán promover una ley o norma que sea



promulgada por los diputados allí electos.

Segundo enfoque: Personas.

Debe estar basado en los Derechos Humanos, promoviendo la igualdad, la equidad y dignidad de todos los ciudadanos del villalobos, tomando en cuenta una sociedad sin pobreza, el fin al hambre, la agricultura sostenible, la vida sana, la educación inclusiva, la igualdad entre los géneros y el empoderamiento de todas las mujeres y niñas, así como la ordenación de espacios sostenibles. Se pueden desarrollar programas o iniciativas dispuestas por la ASV en sus fases iniciales.

Tercer enfoque: Prosperidad

Se tomará este espacio para que ellos simulen lo que es trabajar o emprender en algo que les guste por un determinado tiempo, estableciendo derechos fundamentales en su trabajo como la igualdad, horarios, remuneración, y que a su vez evidencie la igualdad de roles entre niños y niñas.

Cuarto enfoque: Planeta.

Se debe mencionar que la selva está sufriendo el cambio climático, y a su vez enfocarlo en una buena acción ya sea reciclar, utilizar energías renovables, plantar un árbol, o una manualidad con material de provecho o una campaña vinculada con las redes sociales, o cualquier elemento que resulte de utilidad para ellos o la comunidad. De igual manera, pueden estar orientados con desafíos de Tribu de la Tierra.

Quinto enfoque: Paz

Promover una sociedad pacífica e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos con crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles. A su vez, existirá un espacio denominado **TuFuturoEsAhora**, el cual tendrá un portal que los traslade a un espacio de la comunidad local (una comunidad real) donde harán un aporte desde la sociedad villalobos y pondrán evidenciar la alianza entre la sociedad de lobos y la sociedad del ahora.

Una vez que se hagan las 5 actividades, terminarían el simulacro de como sería la ciudad en un futuro. Dejando como conclusión que una sociedad en el futuro, tiene que ser una sociedad sostenible y para lograr eso debemos realizar esos 5 enfoques de los ODS lo que va a permitir que esta se mantenga en el tiempo.

El mayor reflejo de lo que es el funcionamiento real de una sociedad, y como desde las perspectiva del lobato puede brindar aportes positivos a la sociedad a la que pertenece como un agente de cambio.

El Villalobos posee el concepto de sociedad del 2030, donde existen diversas actividades enfocadas en los ODS, entre espacios sostenibles, labores diarias,



entre otros. Los participantes (lobatos y Lobeznas), tienen la posibilidad de participar en todas las actividades, en el orden que ellos deseen, es decir que no existen rutas predeterminadas sino que los Lobatos y Lobeznas deciden a donde desean ir, la única condición es que debe pasar por cada una de las estaciones, para ello Villalobos posee consultores de trabajo (viejos lobos), que su función será orientar a los participantes a donde pueden ir, utilizando una especie de tarjeta llamada (tarjeta ODS) que sirva de referencia y puedan participar en todas las actividades. que ellos tendrán, que estén recorriendo toda la aldea.

En cada estación serán recibidos por un personaje de la ambientación escogida y sus ayudantes, los cuales se encargaran de permitir que los participantes puedan disfrutar del espacio e esa sociedad, donde se vean reflejados sus aportes en función de los ODS, después de una breve explicación. Cada estación posee un máximo de 24 participantes, por lo que se recomienda que exista de 3 a 4 viejos lobos dirigiendo la estación.

Al final de cada estación, se les sellará o marcará la tarjeta de ODS y esta pudiese servir de recarga como una especie de tarjeta de débito para actividades especiales que pudiese generar el Staff.

Más adelante, podrá observarse los modelos de estaciones que se enmarquen en los ODS y el Libro de las tierras vírgenes. Se recomienda, que sean 15 estaciones, una por cada ODS, y el objetivo 2 se enmarque como una estación a la hora de la comida, así como el objetivo 17 sea la Plaza Central, donde se reúnen todos los lobatos.

Cada una de ellas tendrá una duración entre 10 a 15 minutos, y serán distribuidas de acuerdo a la cantidad de Lobeznas y Lobatos.

El Villalobos poseerá el concepto de sociedad del Futuro, donde existen diversas actividades enfocadas en los ODS, entre espacios sostenibles, labores diarias, entre otros. Los participantes (lobatos y Lobeznas), tienen la posibilidad de participar en todas las actividades, en el orden que ellos deseen, es decir que no existen rutas predeterminadas sino que los Lobatos y Lobeznas deciden a donde desean ir, la única condición es que debe pasar por cada una de las estaciones, para ello Villalobos posee consultores de trabajo (viejos lobos), que su función será orientar a los participantes a donde pueden ir, utilizando una especie de tarjeta, pasaporte o mapa llamada (tarjeta/mapa/pasaporte ODS) que sirva de referencia y puedan participar en todas las actividades que ellos tendrán, las cuales estén distribuidas recorriendo toda la selva.

En cada enfoque, existirá al menos una estación donde serán recibidos por un personaje de la ambientación escogida y sus ayudantes, los cuales se encargaran de permitir que los participantes puedan disfrutar del espacio e esa sociedad, donde se vean reflejados sus aportes en función de los ODS,



después de una breve explicación. Cada estación posee un máximo de 24 participantes, por lo que se recomienda que exista de 3 a 4 viejos lobos dirigiendo la estación.

Al final de cada estación, se les sellará o marcará la tarjeta de ODS y esta pudiese servir de recarga como una especie de tarjeta de débito para actividades especiales que pudiese generar el Staff.

Más adelante, podrá observarse los modelos de estaciones para los diferentes enfoques que se enmarquen en los ODS y el Libro de las tierras vírgenes. Se recomienda, que sean 15 estaciones, una por cada ODS, y el objetivo 2 se enmarque como una estación a la hora de la comida, así como el objetivo 17 sea la Plaza Central, donde se reúnen todos los lobatos.

Cada una de ellas deberá tener un tiempo óptimo que permita el alcance de los objetivos del evento.

Modelo de Estaciones.

ODS 1 Fin de la Pobreza

NO SIGAS EL EJEMPLO DE “CAPUCHA BLANCA”

Capucha Blanca perdió el color por quedarse cuidando un tesoro que no era útil para nadie. Por eso es mejor utilizar los recursos y ayudar a quienes no tienen con qué cubrir sus necesidades.

Opciones:

- Aprendamos a formar una cooperativa. Mientras más personas tengan empleo, menos pobreza habrá. Los *Lobatos* y *Lobeznas* pueden formar una cooperativa de manualidades o artesanías, y vender luego el producto.
- Previamente se hará un trabajo de recolección de elementos que puedan ser donados (ropa, alimentos, útiles escolares, juguetes). Los *Lobatos* y *Lobeznas* clasificarán (mediante un juego relevo u otra estrategia lúdica) y en base a un listado de organizaciones, decidirán a dónde desean que se dirijan los aportes para ayudar a las personas de menores ingresos.

ODS 2 Hambre Cero

EL COMPARTIR DE LA SELVA

Todos los presentes en el sitio del evento deberán participar de un gran festín que no deje a nadie por fuera. Por ello todos, *Lobatos*, *Lobeznas* y *Viejos Lobos* prepararán los alimentos juntos.

Opciones:

- Utilizar el formato de *olla solidaria* donde se haga un alimento para todos y se invite a participar a todas las personas tanto en la preparación (puede ser una estación previa donde los *Lobatos* y *lobeznas* ayuden a picar vegetales o amasar), como en la repartición de los alimentos a grandes y chicos. Puede hacerse con una “ensalada de frutas” que sea el postre para todo el evento (y que cada quién o cada manada se encargue de su almuerzo, por ejemplo).
- Que los almuerzos se realicen o lleven preparados por manadas, y que dos manadas deban compartir entre ellas. Debe asegurarse que lleven alimentos adicionales para invitados o *viejos lobos* que no hayan podido prepararse al respecto.

ODS 3 Salud y Bienestar

La Zona de Correteos Primaverales

Al llegar la primavera toda la selva se llena de alegría. Por ello los *lobatos* y *lobeznas* salen a explorar y realizar diferentes actividades para estar en forma.

Opciones:

- Establecimiento de un “hospital de selva” donde los niños aprendan a tomar la temperatura, presión, etc y se realicen un completo chequeo médico, en la que además realicen una rutina de ejercicios completa.
- Se realizarán unas Olimpiadas para conocer el estado de salud de los *lobatos* y *lobeznas*, porque *mente sana en cuerpo sano*. Habrá relevos, lanzamientos, puntería, etc.

ODS 4 Educación de Calidad

Baloo y la Escuela de la Selva

En este nuevo mundo más moderno, Baloo no puede seguir dando clases igual. Por ello decidió tener una escuela diferente.

Opciones:

- Escuela-Cine: se proyectarán 2 o 3 cortos animados, que servirán para la discusión del tema. Los cortos no deben durar más de 4 minutos, y ser cuidadosamente seleccionados.
- Escuela de Creatividad: se realizarán actividades que estimulen el pensamiento creativo mediante juegos y ejercicios.



ODS 5 Igualdad de Género

Raksha y Papá Lobo un gran equipo

En la Manada de Lobos *lobas y lobos, lobatos y lobeznas* conviven en igualdad de condiciones y con las mismas responsabilidades.

Opciones:

- Mediante un juego de roles representarán a grandes personajes de la historia, y por cada personaje masculino que destaque deben presentar un personaje femenino equivalente (por ejemplo Einstein-Curie, Picasso-Khalo, etc)
- Los niños harán aportes y propondrán ideas para resolver un problema de su entorno, pero lo harán de forma anónima. Luego se comentarán algunas de estas ideas y se valorarán por su calidad, demostrando que pueden proceder de mujeres o de hombres indistintamente.

ODS 6 Agua limpia y Saneamiento

La gran Tregua del Agua

El agua es tan importante para todos que la **Tregua del Agua** nos asegura que todos tengamos acceso a ella.

Opciones:

- Los *lobatos y lobeznas* realizarán 3 sistemas artesanales de purificación de agua para conocer sus ventajas y cómo funcionan.
- Mediante una instalación de una tubería armada para el evento podrán ver de primera mano el efecto del desperdicio del agua en goteras o uso no racional y colaborar a corregirlo.

ODS 7 Energía Asequible y no contaminante

¡La flor roja nos ayudará!

La flor roja es una fuente de energía, luz y calor. Conozcamos otras fuentes alternativas que nos pueden ayudar a realizar diferentes tareas y trabajos, y como cuidar la energía.

Opciones:

- *Lobatos y lobeznas* utilizarán diferentes métodos de aprovechamiento de la energía solar (una cocina solar, un calentador de agua solar, etc). Deben armarlo y utilizarlo en el sitio



- Mediante un juego de tablero tamaño gigante (dibujado en el suelo) conocerán acciones que pueden ejecutar para el ahorro de energía, como desenchufar equipos, apagar luces, etc.

ODS 8 Trabajo decente y crecimiento económico

En la selva cada quién aporta

En la selva nadie está ocioso. Unos construyen, otros fabrican, todos deben trabajar para comer. Por eso ahora trabajaremos un poco para recibir una recompensa.

Opciones:

- Se ofrecen una serie de trabajos cortos que los *lobatos* y *lobeznas* pueden realizar y por el que recibirán un pago. Puede ser barrer un espacio, pintar un objeto, etc. Los trabajos deben ser reales y beneficiar una comunidad.
- Se muestra a los *lobatos* y *lobeznas* alternativas que creen pueden ayudar a mejorar la economía en su hogar con acciones de ahorro y mejores prácticas de uso de recursos para una mejor economía familiar.

ODS 9 Industria, innovación e Infraestructura

El ejemplo de Tha

THA, el primer elefante construyó muchas cosas en la selva. Sigamos su ejemplo como innovadores.

Opciones:

- Se realiza un juego donde los *lobatos* y *lobeznas* reciben una serie de objetos y deben convertirlo en un objeto totalmente nuevo. Para ello se les muestran varios ejemplos.
- Los *Lobatos* y *lobeznas* ayudan en una mejora real de la infraestructura del sitio donde se desarrolla el evento.

ODS 10 Reducción de las desigualdades

El pueblo diminuto también es importante

En esta selva todos, los grandes y los pequeños, somos importantes para que las cosas funcionen. Desde las diminutas abejas a los grandes elefantes todos tenemos aportes que dar.

Opciones:

- Los niños mediante juegos de preguntas y respuestas conocen aportes novedosos de sitios y pensadores de lugares poco conocidos (países africanos, indígenas, pueblos pequeños).
- Los *lobatos* y *lobeznas* trabajarán en una idea de proyecto que ejecutar en sus grupos *junto a su clan*. Se debe contar con presencia de algunos Rovers de los diferentes grupos que ayuden y se comprometan a incorporar a los *lobatos* y *lobeznas* en sus proyectos.

ODS 11 Ciudades y Comunidades Sostenibles

Las Nuevas Moradas Frías

Las moradas frías eran un sitio abandonado y peligroso, pero entre todos podemos darle nueva vida y que sean una Moradas Alegres

Opciones:

- *Lobatos* y *lobeznas* diseñan mejoras para un parque o proponen usos a terrenos que puedan aprovecharse de mejor manera. Esto incluye la construcción de los juegos que se deben incorporar a los mismos.
- Se hacen actividades de transporte con diferentes medios (bicicleta, patineta o patín) para tener un movilidad menos contaminante y que beneficie la salud y disminuyan el tráfico.

ODS 12 Producción y consumo responsables

Mowgli y la fábrica de ideas

Mowgli tiene muchas ideas y las lleva a cabo para mejorar su entorno, pero sin dañar a los demás. Así el mismo se fabricó un "colmillo". ¿Qué te puedes fabricar tú?

Opciones:

- Mediante el uso de moldes y pinturas de tela, los *lobatos* y *lobeznas* fabrican su propia insignia del evento, y de esta forma optimizar sus recursos.
- Mediante juegos de competencia los *lobatos* y *lobeznas* deben conseguir la mayor cantidad posibles de nuevos usos a objetos cotidianos como botellas de plástico PET o alternativas a productos contaminantes. También pueden fabricar bolsas de tela para minimizar el uso de bolsas plásticas.

ODS 13 Acción por el clima

Combatiendo la sequía para no ver “la peña de la paz”

Si queremos evitar que todos los años la sequía nos muestre la “peña de la paz” debemos tomar acciones por el clima del planeta.

Opciones:

- Se fabricará compost con restos de alimentos que los *lobatos* y *lobeznas* deben llevar al evento, y que luego será donado a un huerto escolar.
- Se fabricará un micro huerto que permita a los *lobatos* y *lobeznas* contar con plantas en su entorno. Cada micro huerto será llevado por los participantes a su hogar (cada quién debe fabricar uno).

ODS 14 Vida Submarina

Waingunga adentro

Exploremos el fondo del río Waingunga y sus maravillas

Opciones:

- Con la participación de especialistas en el tema se muestra un acuario y todos los elementos. Los *Lobatos* y *lobeznas* podrán ver y aprender de la vida acuática con juegos y preguntas.
- Enseñar la fabricación de elementos como visores de profundidad o medidores de la turbidez del agua que luego los *lobatos* y *lobeznas* puedan llevarse a la siguiente excursión a un medio acuático.

ODS 15 Vida de ecosistemas terrestres

La gran planicie del Seeonee

La gran planicie del Seeonee alberga mucha vida y lugares diferentes y debemos conocerlos a fondo.

Opciones:

- Construir una maqueta o diorama de los diferentes ecosistemas presentes en la región (montañas, playas, etc).
- Montar una galería de dibujos de la fauna, flora y ecosistemas (parques naturales, monumentos naturales, etc) de la región para ser exhibida durante el evento.

ODS 16 Paz, justicia e instituciones sólidas

La gran Peña del Consejo

La selva es un lugar ordenado y que le gusta vivir en paz. El primer tigre y el mono gris no fueron buenos jueces y por eso son necesarias las leyes que ayudan a vivir en armonía.

Opciones:

- Representarán un juicio donde uno de los *lobatos* o *lobeznas* serán jueces de paz y procurarán dar una solución que todos puedan aceptar.
- Llevarán a cabo un referendo ciudadano para tomar una decisión entre varias propuestas. Ellos mismos establecerán las opciones y llevarán a cabo el proceso electoral con tarjetones, conteo, etc.

ODS 17 Alianzas para lograr los objetivos

Lobos, Elefantes, Pueblo Diminuto, Búfalos, todos somos parte de la selva

Todos tenemos aportes que hacer, y cada uno puede ayudar a la selva de diferentes maneras complementándose. Por ello es importante conocernos.

Opciones:

- Incorporar ONG y otros entes en las diferentes estaciones, y reconocer sus aportes específicos en el cierre y cómo podemos seguir trabajando para alcanzar los objetivos.
- Construir con los niños en una estación un directorio de organizaciones de su región, y cómo trabajar con ellos para crear sinergia. Es importante que las diferentes ONG u organizaciones estén representadas de alguna manera en el evento.

NOTAS:

1. Se recomienda que de cada estación los *lobatos* y *lobeznas* puedan llevarse un elemento útil para ellos o su comunidad, tal como un objeto o manualidad. Además de la tarjeta ODS para el seguimiento.

2. De acuerdo a la capacidad logística de la región, se recomienda ofrecer al menos dos alternativas de trabajo en cada estación para que los *lobatos* y *lobeznas* puedan decidir qué hacer. Además el diseño deben conocerlo previamente de las etapas de preparación.

3. Estas alternativas y opciones no son limitativas, puede ejecutarse una, dos u otras a juicio del equipo organizador siempre que se mantengan dentro de los objetivos y la ambientación.

PERFILES DESCRIPCIÓN DE CARGOS

Asesor(a) del Evento

- Firmar el compromiso.
- Conocer detalladamente la guía educativa del evento.
- Estar en contacto directo con el Asistente Regional de Programa de Jóvenes para recibir el apoyo y seguimiento correspondiente así como emitir los avances del evento cuando sean solicitados.
- Designar los responsables de cada área considerando el perfil y funciones a realizar, considerando lo establecido en el Reglamento Nacional para la designación de Asesores y organización Mínima de Eventos.
- Establecer el cronograma de trabajo general y específico por área.
- Coordinar todas las áreas, por medio de un reporte de avances, considerando el cronograma de trabajo, el cual debe ser enviado al Consejo Regional para su seguimiento y apoyo.
- Asesorar a los y las responsables por área en el desarrollo de su gestión.
- Asegurar la participación de los y las jóvenes en la planificación, ejecución y evaluación del evento, vinculándolos en la organización del evento.

Responsable del Programa

- Firmar el compromiso establecido con el asesor del evento.
- Buscar asesoría con el Asistente Regional de Programa de Jóvenes.
- Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso, en mutuo acuerdo con el Asesor del Evento y basados en el Reglamento Nacional para la designación de Asesores y organización Mínima de Eventos.
- Establecer las necesidades de las y los participantes, estableciendo los objetivos específicos para satisfacerlos.
- Definir la ambientación del evento.



- Describir de manera general las características de “los bloques de programa”, en función de los objetivos generales y específicos definidos.
- Designar entre los adultos participantes el desarrollo de las actividades específicas, considerando el Método Scout y Método Scout en Acción.
- Brindar oportunamente al administrador del evento el listado de requerimientos de programa que considere: materiales, equipos, local.
- Brindar oportunamente al encargado del evento las necesidades y requerimientos en cuanto a permisos, trámites legales, entre otros que requiera la organización, según el programa establecido
- Elaborar el modelo de programa para Adultos Scouts.
- Elaborar el informe técnico de programa considerando los logros y aprendizajes, en función a los objetivos generales y específicos, considerando los criterios de evaluación definidos previamente.
- Elaborar el instrumento para la evaluación cualitativa tanto de las y los jóvenes participantes como de las conclusiones a las cuales lleguen.

Responsable de Administración

- Firmar el compromiso establecido con el Asesor del Evento.
- Buscar asesoría con el Cooperador Regional de Administración.
- Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del Evento y basados en el Reglamento Nacional para la designación de Asesores y organización Mínima de Eventos
- Informar a la comunidad Regional, sobre las cuotas por participante del evento así como el cálculo para la obtención de la misma. La cuota debe estar establecida en función del costo general del evento, considerando los aportes institucionales.
- Reportar periódicamente al Asesor del Evento.
- Efectuar el informe financiero, según los lineamientos de la Asociación de Scouts de Venezuela para tal fin y entregar el mismo en el plazo establecido para ello.
- Reunirse periódicamente con el Cooperador Regional de administración y trabajar estrechamente con este, considerando los procesos administrativos de la estructura, mejor aprovechamiento de los recursos, utilización del sistema de inventarios y materiales del evento.



- Garantizar el suministro de materiales de programa, logísticas, enfermería e insumos en el evento los cuales deben estar previamente establecidos.
- Formalizar la inscripción de las y los participantes en la fecha indicada, entregándoles los materiales necesarios.
- Soportar cada uno de los gastos realizados en el evento.
- Entregar el superávit del evento, al Cooperador Regional de Administración, en un lapso no mayor de 20 días hábiles, especificando los rubros de cada ingreso y de cada egreso, por medio del informe correspondiente.

Responsable de Comunicaciones

- Firmar el compromiso establecido con el asesor del evento.
- Buscar asesoría con el Cooperador Regional de Comunicaciones.
- Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del evento y basados en el Reglamento Nacional para la designación de Asesores y organización Mínima de Eventos.
- Involucrar a los jóvenes en las actividades relacionadas con las comunicaciones (Ruedas de Prensa, Programas Televisivos y Radiales, Prensa Escrita)
- Informar a la comunidad Regional, sobre la importancia de la actividad y el desarrollo progresivo de cada una de las fases o etapas en que se contempla ejecutar, de manera sistemática.
- Informar a los medios de comunicación sobre el desarrollo del evento, su importancia en la comunidad e impacto social. Para ello deberán adecuar la comunicación en función de los objetivos generales y específicos establecidos por el Asesor del Evento y el responsable del programa
- Elaborar una lista de insumos y/o equipos que requiera el equipo de comunicaciones, basado en las necesidades reales del evento.
- Elaborar las minutas de las reuniones, manteniendo comunicado a todos los integrantes del staff central.
- Redactar las Invitaciones, agradecimientos y certificados necesarios.
- Promocionar en la comunidad Scouts, las noticias, avances y propagandas del evento, tanto para las y los participantes, como para los Adultos Scouts.
- Coordinar la elaboración de la página Web del evento (de ser necesario).



- Reunirse periódicamente con el Cooperador de Comunicaciones de la Región y trabajar estrechamente con el mismo en base a los criterios de las políticas de comunicaciones, promoción y divulgación de información del evento, contactos previamente establecidos por la Región o Distrito, que puedan servir para el incremento de la calidad del evento.
- Llevar la papelería del evento y velar porque la imagen de las mismas y del propio evento sea de calidad y de alto impacto en compañía de los jóvenes.
- Revisar y estar al tanto de las correspondencias enviadas a otras instituciones, y que las mismas mantengan un estándar e imagen propia del evento y de la institución.
- Realizar la distribución de las invitaciones a los invitados especiales.

Responsable de Desarrollo financiero

- Firmar el compromiso establecido con el asesor del evento.
- Buscar asesoría con el Cooperador Regional de Desarrollo Financiero.
- Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del evento y basados en el Reglamento Nacional para la designación de Asesores y organización Mínima de Eventos.
- Conocer el presupuesto de gastos e inversiones, que el evento requiere.
- Preparar presupuesto de ingresos.
- Preparar una campaña de recaudación u otra estrategia de obtención de recursos considerando: presupuesto, posibles donantes, equipo de trabajo.
- Solicitar recursos financieros (en especie o monetarios) que permitan cubrir los requerimientos del evento.
- Redacción de cartas o proyectos.
- Envío de correspondencia relativa a la gestión de desarrollo financiero.
- Seguimiento de las cartas o proyectos emitidos.
- Cobranza y entrega de recursos a Administración.

Responsable de Gestión Institucional

- Firmar el compromiso establecido con el asesor del evento.



- Buscar asesoría con el Cooperador Regional de Gestión institucional.
- Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del evento y basados en el Reglamento Nacional para la designación de Asesores y organización Mínima de Eventos.
- Gestionar el lugar de realización del evento, conjuntamente con el Administrador del evento.
- Trabajar en coordinación con la administración, para conocer los insumos que necesita gestionar, Material P.O.P., materiales de programa, alimentos, equipos, reconocimientos.
- Gestionar las donaciones de material P.O.P. u otros requeridos para el evento.
- Elaborar conjuntamente con el área de comunicaciones y el Asesor del Evento la presentación a empresas, indicando el objetivo del evento y promoción del mismo.
- Coordinar con la administración el protocolo de las autoridades y personalidades que participarán el día del evento.
- Apoyar al área de administración en las áreas que sean necesarias durante la ejecución del evento.

Responsable de Logística

- Esta debe ser desarrollada y efectuada en función de todos los niños puedan ser parte sin interrupciones y distracciones del programa ofrecido.
- Esta debe atender todas las necesidades que se presenten en el evento y las planificadas para la buena marcha del programa planteado.

Aspectos a considerar por las Manadas:

- ✓ Lobatos y lobeznas proponen ideas factibles en sus consejos de la roca de la actividad, respetando las características del mismo.
- ✓ Algunos lobatos y lobeznas podrán ser promotores en alguna estación.
- ✓ Lobatos y lobeznas pueden ser involucrados en equipos operativos de limpieza, orden, entre otros, con el fin de tener una posición proactiva de dejar siempre las cosas mejor de cómo las encontramos.
- ✓ Los y las dirigentes de manada, deben en todo momento motivar y orientar el desempeño de los compromisos de Lobatos y lobeznas.



Evaluación.

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 (Manada) 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 roca, 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 manadas 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.

Evaluación Institucional

Se quiere acá medir el grado de compromiso y de relación que la actividad tuvo respecto a la estructura que lo está organizando (Regional). Es de gran importancia que un evento como este sea motivo de movilización de la estructura ya existente y no que requiera de una estructura aparte creada sólo para el evento.

En tal sentido, hay que medir resultados de los esfuerzos realizados no sólo por los responsables de Programa de Jóvenes al montar los detalles técnicos del evento, sino también los resultados de impacto en adultos scouts y no scouts, de recursos materiales y financieros, de proyección e imagen corporativa hacia la comunidad, entre otros.



Es de suma importancia que los responsables de la evaluación se esmeren en presentar los resultados de sus mediciones en cada una de las tres (3) líneas de acción ya citadas, así como las conclusiones y análisis que de esas mediciones se generen, para ser incluidas como un capítulo del informe general del evento.

