

Informe Moot Nacional 2023.

El Moot Nacional 2023, fue un encuentro que permitió a toda la institución reencontrarse con la presencialidad, luego de un tiempo marcado por la pandemia, lo cual significó el comienzo de nuevos retos para la institución y su propuesta educativa, específicamente a los jóvenes de la unidad de Clan.

Por otra parte, este evento cumplió con todos los objetivos planteados desde la Dirección Nacional de Programa en su sentido educativo, así como lo establecido en el Plan Nacional de Desarrollo en sus metas 2023.

A través del Moot Nacional 2023 se pudo vivenciar la idea de un evento innovador, basado en el interés de los jóvenes, donde sin duda, marca un antes y un después en el crecimiento de la Institución ofreciendo oportunidades educativas desafiantes, atractivas, útiles y seguras.

En este sentido, se detallan los aspectos a considerar en el presente informe referente al Moot Nacional 2023:

Se contó con un escenario atractivo y motivante, el cual sirvió de espacio de encuentro para los Rovers de la Asociación de Scouts de Venezuela.

La consecución de los equipos de trabajo fue participativa, a través de procesos de postulación, tanto para jóvenes y adultos.

Basado en la Gobernanza Participativa, en todo momento se brindaron espacios de toma de decisiones, involucrando jóvenes en el staff con participación activa, los jóvenes decidieron sus propios temas de interés a través de formularios previos de consulta, así como las actividades que consideraban atractiva de acuerdo a sus intereses.

Los jóvenes definieron también el proyecto nacional basado en el Programa Scouts del Mundo, como una estrategia que permitiera replicar las acciones positivas en todas las comunidades del país.

De principio a fin, existió una amplia difusión de información y herramientas motivantes de comunicación, tales como flayers, reels, videos, formularios, y diseños que conectaron con los jóvenes y la ambientación del evento.

Participación del más del 30% de los rovers del país



El evento respondió a las expectativas personales de cada joven, lo que significó el cumplimiento de uno de sus objetivos; el desarrollo y crecimiento personal de los participantes.

Se respondió a las necesidades de las comunidades visitadas, promoviendo el desarrollo comunitario y el espíritu de cooperación de los participantes.

Se involucraron Entes Gubernamentales, comunidades organizadas, y sector privado, en la facilitación logística y el desarrollo de las propias comunidades.

Los jóvenes fueron protagonistas de todo el desarrollo del programa, tanto con sus aportes previos, como en las presentaciones culturales, los aportes propios en las giras de impacto elegidas de acuerdo con el interés propio, así como la lección libre del abordaje de actividades en los diferentes bloques de programa.

Las facilidades logísticas del lugar brindaron comodidades a los participantes, principalmente cubriendo las necesidades básicas, y permitiendo desarrollar un programa sin inconvenientes.

Se contó con un presupuesto ajustado a las realidades económicas y sociales del contexto venezolano, donde permitió responder a todo lo preestablecido por cada área, así como invertir en materiales que se mantengan en el inventario de la institución.

Se brindaron herramientas como la appweb, donde cada joven manejó los diferentes procesos administrativos de manera personalizada, y permitió una inscripción rápida y sencilla para los participantes.

Educativamente, se respondió a los 4 pilares de la educación a través de diferentes oportunidades de aprendizaje promovidas por los mismos jóvenes, tales como conocer nuevas habilidades, convivir y promover amistad en los rovers del país, conocer las realidades de la comunidad y sensibilizarse tomando acción en ellas, conectar y reflexionar con ellos mismos en la dimensión espiritual, expresarse como jóvenes a través de la cultura y los espacios de participación juvenil, y conocer lugares atractivos como ofrecía un estado turístico por excelencia como Mérida.

Existió todo un soporte logístico, administrativo y educativo para brindar esta gran experiencia que resultó en que todos los jóvenes pudieron "Construir Juntos el Ahora".

A continuación, se detalla lo presentado por cada área en el desarrollo del Moot Nacional 2023.

COMUNICACIONES

Desde el inicio, el trabajo principal del área fue motivar, inspirar e informar a todos los jóvenes de la rama de Clan de nuestra institución, a vivir y ser parte de este C.I.P. Presentando el Moot Nacional 2023 como un gran encuentro, siendo este, el primer evento multitudinario a gran escala luego de la pandemia por el COVID-19, en donde continuaremos construyendo juntos el ahora.

El equipo estuvo conformado por:

William Bruno (Metropolitana)

Vicky Santa (Zulia)

Ángel Álvarez (Distrito Capital)

Cesar Rangel (Zulia)

Luis Sánchez – Staff Juvenil (Miranda)

Manuel Santiago – Staff Central (Trujillo)

Primeramente, el equipo se encargó de seleccionar las tipografías, paleta de colores y, diseñar los elementos gráficos junto con el logo del evento.



Para el logo del evento, se incluyeron elementos del marco simbólico de la rama de Clan, como lo son el Remo y la Canoa. Especialmente, dando enfoque a la palabra "Moot" por medio de la sobreposición, sombras y el elemento transversal.



En paralelo a esto, se realizó un concurso nacional para la elección de la insignia, en donde a los participantes se les proporcionaron pautas generales, sobre el uso de la marca Scout y palabras a incluir. De esta manera, cada joven o adulto, podía fluir con su imaginación y creatividad, permitiéndonos conocer como visualizaban el Moot Nacional 2023.

Se recibieron alrededor de diez (10) propuestas; el diseño final fue una combinación de dos de ellas. Siendo los autores: Eymer Cañizalez (Lara) y Cesar Rangel (Zulia), junto al equipo del área. También, se definió el lema del evento. El cual se encuentra alineado a las metas nacionales, así como al objetivo del evento.



A inicios del mes de abril, se tenía definido el sitio del campo base para este gran encuentro. Se decidió realizar un LIVE en Instagram, el cual nos permitió presentar a los jóvenes del Staff Juvenil; cada uno hizo mención al área que pertenecían y las actividades que habían desarrollado. Antes de finalizar, se dio a conocer el estado en que sería nuestro Moot nacional y su fecha exacta, acompañado de un post. Junto con la noticia de donde se realizaría nuestro Moot Nacional 2023, la información referente al precio y las cuotas era la más esperada.



Se realizó **un carrusel**, en donde se detallaba el costo' cuotas sugeridas, métodos y

datos para realizar el pago. Para reforzar la información, se realizó **un LIVE** en donde los usuarios podían expresar sus dudas en los comentarios. Dicha estrategia fue de gran apoyo para solventar inquietudes y dar mayores detalles con respecto a lo que incluía el costo.

También, para contribuir a los pagos de las cuotas, se realizaron **dos carruseles con ideas de actividades de autogestión.** En estas publicaciones, se presentaron ideas que podían ser realizadas individualmente o en grupo.

Adicionalmente, se diseñó **un reel** que informaba **como reportar los abonos en la Web App.** Esto, agilizo el proceso de reporte, ya que muchos participantes aun no lo habían realizado.



Relacionado a esto, se realizó un post sobre la extensión del plazo del mismo. Sin embargo, aun cuando esta información había sido conversada de manera informal meses atrás, no había sido aprobada por la asesora del evento. La responsabilidad de la publicación es de Manuel Santiago.



A mediados del mes de julio se dieron a conocer los diferentes destinos que podrían vivir los participantes de este gran encuentro. Siendo divididos en ocho (8) Giras de Impacto, se realizó **un reel** presentando cada uno de ellos. Adicionalmente, **el reel individual** de cada gira fue publicado en las historias de Instagram.

En los días previos al inicio del Moot Nacional 2023, se realizaron **diferentes publicaciones**. Las cuales se mencionan a continuación:

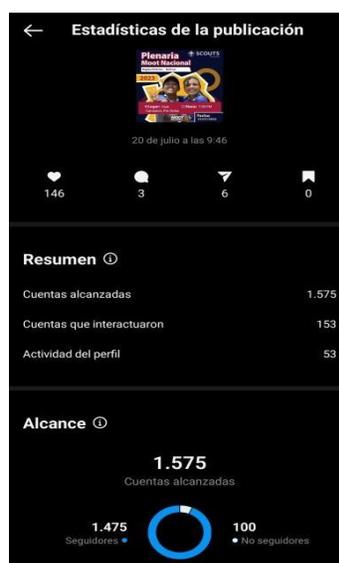
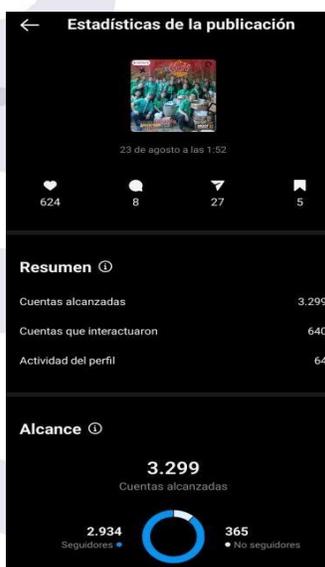
Cuenta regresiva: comenzando en los 50 días.

Post plenarias regionales: se difundió una plantilla para apoyar a las regiones en la difusión de este encuentro.

Creación de un canal de Telegram: lo cual permitió difundir la información de manera oficial y, el contenido en una mejor calidad, de manera mucho más efectiva. Al finalizar el evento la cantidad era de 213 usuarios en el canal.

Reels con tips para armar el morral: con apoyo del staff juvenil, se realizaron dos (2) reels los cuales además de ser informativos, fueron motivantes y entretenidos.

Reel acerca de los programas e iniciativas mundiales: los coop. nacionales de HeForShe y la Iniciativa Contra los Robots Letales fueron los encargados de motivar y dar a conocer la presencia de estas iniciativas durante nuestro encuentro.





MATERIAL EN CONJUNTO A OTRAS AREAS

Programa:

Scouts del Mundo como parte fundamental del programa: se realizó un **LIVE** junto a la coop. nacional SDM y encargada del área de programa. Acá, se explicó la posibilidad a los participantes de realizar un descubrimiento SDM y, posteriormente, un voluntariado en sus Giras de Impacto durante el evento.



Consultas Rover: siendo una parte indispensable para cumplir los objetivos del evento, se realizó **un post** para dar a conocer un formulario. En dicha herramienta, rovers de todo el país podrían responder las dos preguntas allí planteadas.

Show Cultural: motivando a los estados en su preparación para la primera noche, se realizó **un post** en donde se recalcaba la preparación de una presentación cultural.

Presentaciones: específicamente para la inauguración y clausura del evento. Se diseñaron **presentaciones y videos** con contenido específico relacionado a: las Giras de Impacto, mensajes reflexivos y los nombres de cada estado participante.

Operaciones:

WebApp: el trabajo realizado para el funcionamiento de la WebApp incluye diferentes materiales: **botón, imagen de registro, notificaciones por correo electrónico, copy de notificaciones móviles, imágenes y textos descriptivos de cada Gira de Impacto.**

Logística:

Identificadores: tanto de los camerinos como de cada una de las unidades de transporte. Para esto, se diseñó una plantilla para los camerinos, la cual mostraba los incomparables picos y valles de Mérida. Por otro lado, en cada unidad de transporte se tenía el icono de cada Gira de Impacto, de fondo su respectivo color de brazalete y un código QR con el listado de los jóvenes.

Administración:

Kit de participante: entre los objetos del kit, se incluyó: **una pulsera tejida (diseño con las montañas y cabinas del teleférico), una franela (con el logo del evento) y una calcomanía (la insignia del evento).** Adicionalmente, el kit estaba sellado con **una calcomanía especial** la cual tenía de inscripción "Kit Moot Nacional 2023, acompañado de diferentes elementos gráficos del evento. Cabe acotar que el kit incluía un canuto (o nudo para la pañoleta) con el diseño de la insignia del evento y, se tenía el diseño de una chapa, pero esta no fue producida.

Brazaletes identificativos: con un color específico para cada Gira, el staff organizador y participantes especiales. Estos contienen el escrito "MOOT NACIONAL 2023".

Calcomanía 360: diseño especial para utilizarse en la cámara del 360. Dicho diseño tenía la inscripción MOOT360, incluyendo elementos gráficos del evento.

Pendón: teniendo un diseño exclusivo para su impresión, este pendón se colocó en la parte central del campo base. Siendo un punto focal para fotos y videos.



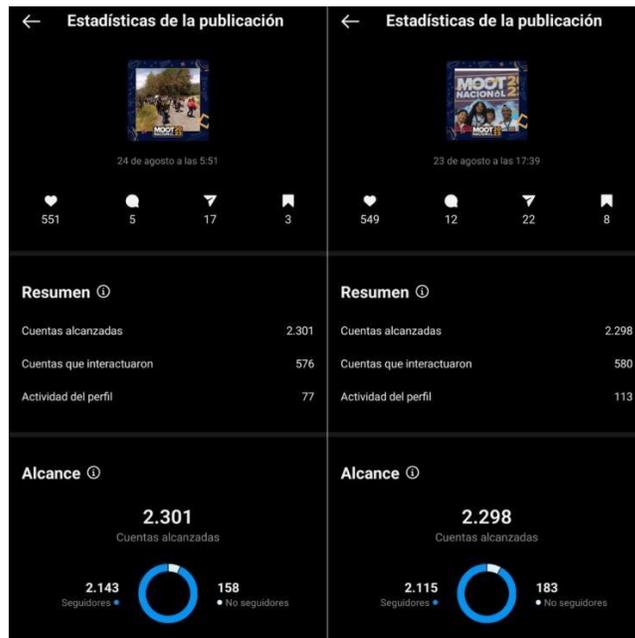
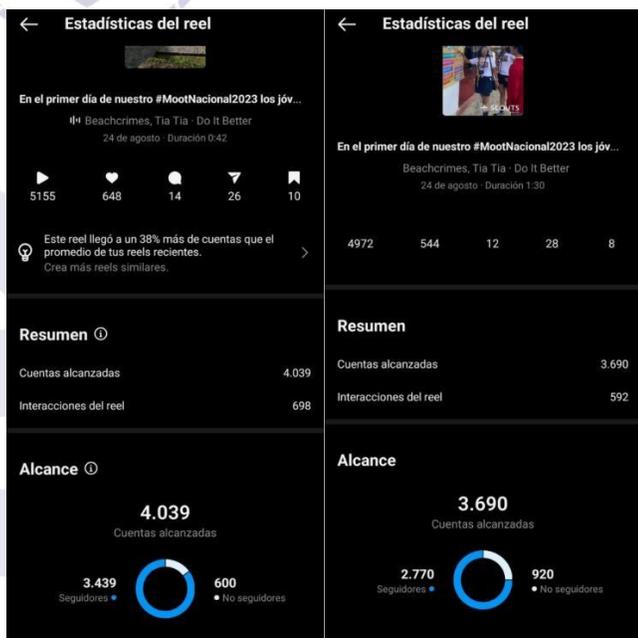
DURANTE EL EVENTO

Día 1:

Post: 2, llegada de los jóvenes a campo base.

Reel: 3, 2 de ellos sobre las expectativas de los jóvenes acerca del evento (un joven por región) y, uno acerca del Festival Cultural.

Historias: unboxing del kit de participante.



Día 2:

Reel: 1, izada de bandera e inauguración oficial.

Post: 4, actividades en campo base.

Reel grabados: 8, dinámica de "ping pong" un joven por grupo.



Día 3-4:

Post 11:

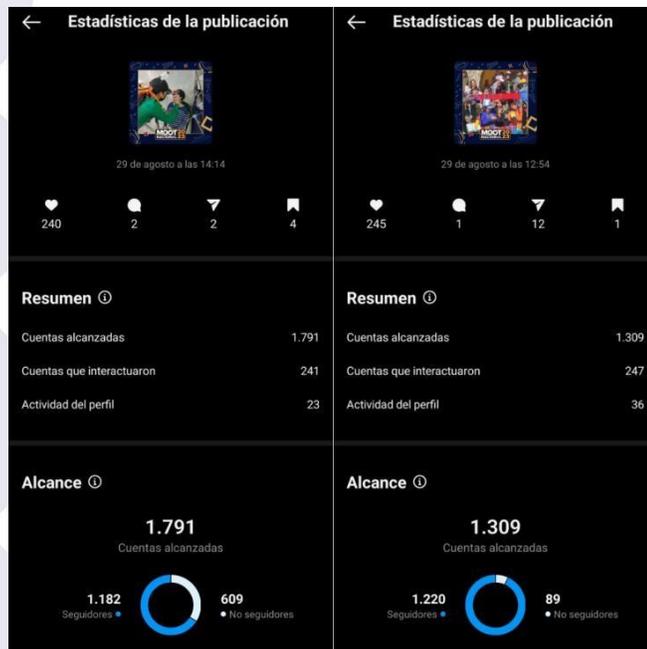
8, cada uno de ellos enfocados a las Giras de Impacto, incluyendo: sus actividades de impacto social, destinos turísticos visitados, jóvenes en acción y fotos grupales.

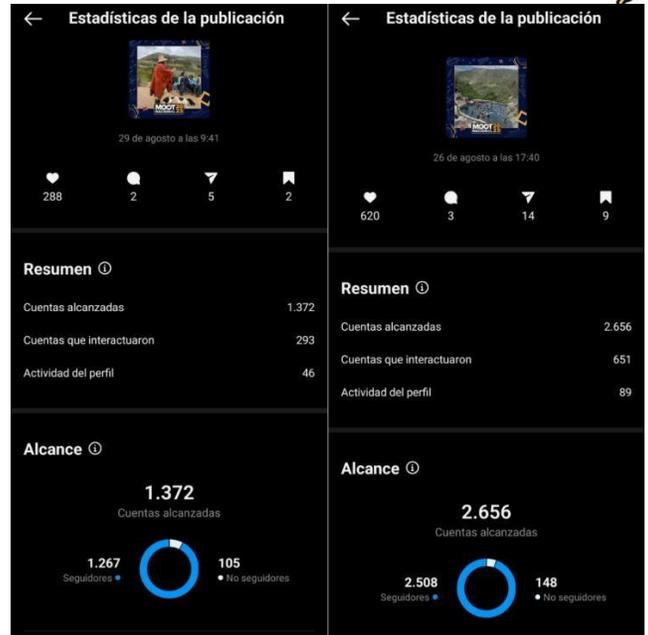
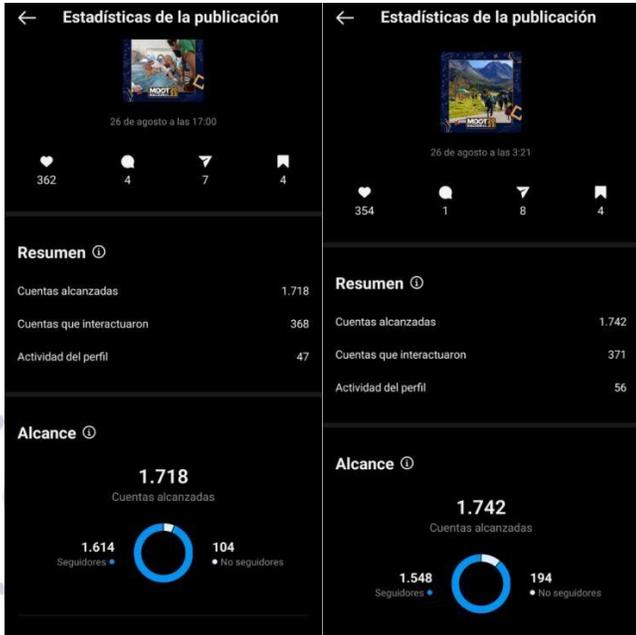
1, dedicado a conocer el Campo Base y las vistas que se tenían desde allí.

1, presentando las diferentes actividades espirituales nocturnas realizadas por los jóvenes.

1, con las actividades de la última noche, en donde se realizaron el FestiMoot y la fogata.

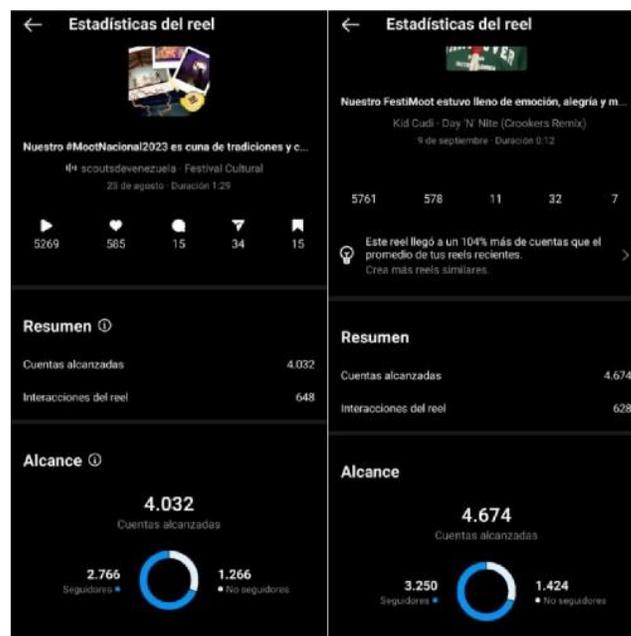
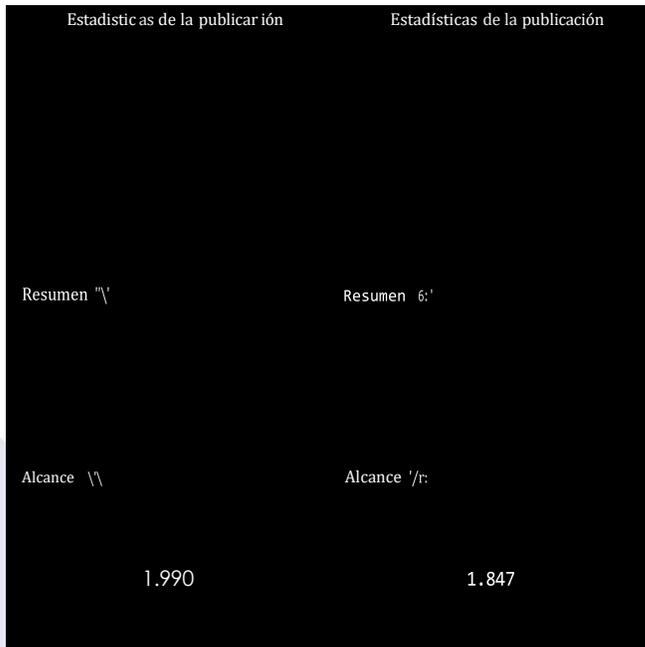
Reel 1: dinámica "usa estos lentes y posa" con tomas del Festimoot.





Día 5:

Post: 1, con imágenes de la ceremonia de clausura y la entrega de reconocimientos (imágenes del recibimiento en las giras y en campo base, al CNS)



Durante cada día del evento se mantuvo activas las historias de instagram, por medio de fotos, videos y entrevistas capturadas al momento y, publicadas inmediatamente. Esto, permitió que el contenido fuera más "orgánico" ya que no requería edición, a su vez, presentaba la personalidad de cada rover o grupo en acción.

Adicionalmente, durante los meses previos al evento se un variado contenido, el cual, tenía como enfoque principal informar, motivar e impulsar la participación de los Rovers del país. El contenido creado fue:



Reel "Señas sobre el Moot Nacional": con el apoyo del equipo del proyecto En-Señas.

Reel "¡El Moot Nacional se acerca!": con el apoyo de Rovers de diferentes regiones reunidos en

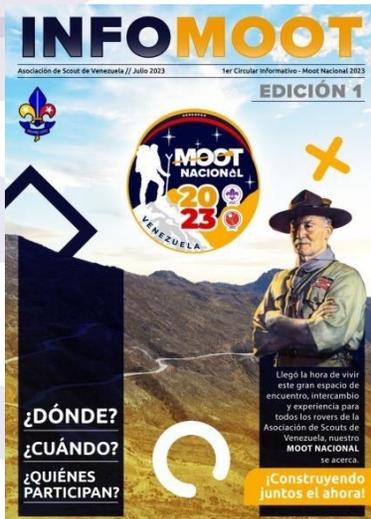
Reel "acentos de cada región": con el apoyo de Rovers de diferentes regiones, cada uno reacciona en su forma autóctona a diversos objetos o acciones.



Post "Que es un Moot": el cual, las definiciones, incluía información histórica a nivel nacional.



Boletines InfoMoot (3 ediciones): cada versión incluía información de vital importancia e interés para los participantes.



Como producto del evento, se realizó la Declaración de San Javier – Moot Nacional 2023. La cual, fue diagramada por el equipo y difundida a través de redes sociales



CONCLUSIONES

En todo evento, el área de comunicaciones es una parte esencial del éxito del mismo. Esto, debido a que de ella depende la motivación e información, para toda la institución e incluso, la sociedad en general. Especialmente en este caso, ya que el Moot Nacional 2023 fue el primer evento multitudinario a gran escala, realizado desde el 2018.

El objetivo principal fue hacer protagonistas a todos los jóvenes, de cada rincón del país, incluyéndolos no solo en el contenido digital sino también, en la mayor cantidad de decisiones posibles, logrando esto por medio de las consultas rover. Así mismo, una meta de gran importancia es reavivar, de manera digital, las experiencias y sentimiento vividos por los participantes al ver los recuerdos en nuestras redes sociales.

El área de comunicaciones logro no solo informar a los jóvenes, sino además, conectar con ellos mediante el contenido digital. Siendo este novedoso, audaz, diferente y, sobre todo, centrado en sus intereses.

En total, se realizaron:

Post: 50

Reels: 20

LIVE: 3

Conociendo las estadísticas presentadas anteriormente, podemos concluir que:

El contenido con mayor impacto, difusión y aceptación fueron los reels, especialmente aquellos donde los jóvenes realizaban "trends" o "dinámicas" acorde a sus intereses.

Los carruseles tuvieron un mayor alcance, debido a proporcionar información más detallada y, aparecer repetidamente en el feed de nuestro público.

El formato de historias permite conectar de mejor forma con nuestra audiencia, siempre y cuando se utilice contenido orgánico, natural y sencillo.

Los LIVE son útiles por su facilidad de aclarar dudas y conectar directamente con los usuarios. Sin embargo, son para un público reducido ya que pocas personas lo visualizan completo una vez publicado en el feed.

El contenido, desde su inicio, tuvo gran aceptación por parte del público objetivo debido a: protagonismo de los mismos jóvenes, enfoque en formatos actuales (videos), aplicación de tendencias a sus gustos, participación de nuevos rostros y temas interesante pero también, informativos.

RECOMENDACIONES

Incluir (al menos) una persona que resida en el sitio de realización del evento.

Asegurar equipos tecnológicos **exclusivos** para el equipo.

Continuar incluyendo dinámicas en tendencia para la realización del contenido (post o reel).

Mantener esfuerzos enfocados en la participación de distintos jóvenes en cada contenido realizado, así como también, de las regiones, distritos y grupos.

Realizar una planificación de requerimientos por área con un tiempo prudente de producción.

Establecer alianzas con medios de comunicación convencionales a nivel nacional o en el sitio a realizar el evento, para así, por medio de entrevistas o anuncios, aumentar el alcance de la actividad.

LOGISTICA

Cumplimiento de los Objetivos.

Desde el equipo de logística los objetivos del evento fueron cumplidos en concordancia a lo prescrito.}

Se realizaron visitas previas a campo base luego de conocer el sitio donde se realizaria el equipo de logistica fue intregado por miembros del estado merida por lo que fue practico y accessible el reunirnos, visitamos el sitio para conocer los espacios que se disponian, asi como poder pasar u plano a las diferentes areas de los espacios a utlizar asi como Tambien de la electricidad, función de la cocina y el comedor, se realizo inspeccion a los dormitorios, se mantuvo informad al resto el equipo de todo lo que nos otorgaba el espacio.

Procedimientos realizados en el área.

En el área de logística se prestó el apoyo a procedimientos de acuerdo al área de atención. Lo primero que debemos destacar es que el equipo se apersonó en el campamento base con días de anticipo al evento y de ese modo se ambientó y coloco nombre a las habitaciones, así como el inventario de los edificios desglosándolo en habitaciones por piso, áreas comunes (pasillos, comedor, salón de usos múltiples, salón de audio visuales, aulas, áreas verdes, entre otros) una identificada cada área se realizó la asignación de habitación y área a todos los participantes y se le entrego a operaciones hiciera la asignación a través del código QR creado por el área.

1. Área programa

Todo el material y equipos utilizados para desarrollar el programa en las distintas oportunidades de aprendizaje se entregó con anterioridad a la asesora del evento, así como los equipos instalados y en uso, por lo antes mencionado el equipo de logística acciono el mismo día de la recepción de los jóvenes, quedando un lapso de tiempo corto para accionar de forma adecuada.



2. Recepción de las delegaciones

El trabajo de logística se avocó a brindar el transporte desde el terminal de pasajeros del estado Mérida hasta el campo base. Dando cumplimiento a rutas previamente establecidas, del mismo modo las delegaciones que llegaron por sus medios fueron recibidas y trasladadas al área de operaciones para su debido checking e ingreso al evento. Logrando de este modo todo lo planificado por el equipo de logística para este caso.

3. Área de limpieza y mantenimiento

Se procedió a entregar por habitaciones las bolsas para las papeleras, así como implementos de limpieza como detergentes desinfectantes entre otras, así como se cuadro los equipos de limpieza realizado por los mismos adultos que estaban en la habitación logrando de este modo un cumplimiento en esta área

4. Área de cocina.

En esta área se logró realizar un equipo de trabajo ameno y coordinado, salía la comida a las horas previstas y se cumplió con los estándares de la organización.

5. Área de comedor.

Quizás es el área más árida del evento pues se presentaron ciertas eventualidades que involucran directa e indirectamente otras áreas de la organización del evento como por ejemplo administración. Como primer punto todas las hortalizas, legumbres y no llegaron previamente al evento sin embargo se logró cumplir con las comidas a tiempo.

En segundo lugar se modificó el sistema de servir comida en tres ocasiones si tomamos en cuenta que la primera forma era que los adultos de programa sirvieran la segunda fue que el joven comiera la cantidad y manera que quisiera y la tercera fue la del día domingo de salida que no estaba incluida en la organización del evento sin embargo se solventó a pesar que hubo una asesoría previa en cada comida con las personas de cocina partiendo de que ellos tenían la experiencia por la cantidad de jóvenes que ellos tratan en el día a día normalmente también es cierto que el tiempo de comida de ellos es de dos horas y según programa para las comidas teníamos una sola en el evento.



Otro aspecto a destacar es que se había informado que por cada mesa debería de comer un adulto con los jóvenes y en muchas oportunidades los adultos comían solos en mesas de adultos incluso se quedaban de últimos para comer, en cuanto a lavado de bandeja y cubiertos mientras que se aplicó las técnicas para que uno solo lavara por mesa funciono perfectamente luego ya los jóvenes y adultos se acomodaron y todos sabían que en algún momento le tocaba lavar el menaje correspondiente a la mesa donde se procedía a comer.

6. Materiales utilizados.

En los materiales utilizados destacamos el uso de radios UHF punto a punto 11 mts (cabe menciona que estos equipos son propiedad del sctr. Tomislav) entre los miembros del equipo de logística, así como con miembros de otras áreas como por ejemplo programa y gestión de riesgo gestión de riesgo. Entre los materiales propios de logísticas de los mencionamos el uso de regletas y extensiones que fueron solicitados por el área de logística.

- Desinfectante • Bolsas negras 220 lts
- Cloro • Coletos
- Esponjas • Bombillos
- Escobas • Habladores e identificadores de camerinos
- Desengrasante

En cuanto al material de programa se utilizó todo el material de papelería y se usó los equipos electrónicos a continuación una breve lista de los más usados

- Laminas papel bond
- Tijeras escolares punta roma

- Hojas blancas
- Creyones

- Lápices
- Potes de agua de 5 lts

- Bolígrafos -lapiceros
- Regletas y más extensiones

- Pinturas al frio
- Mesas plásticas

- Juegos de mesa.
- Sillas plásticas

- Videos beam
- Cinta plástica

- Pinceles.
- Termos de café y chocolate

- Tela
- Laptops

- Drizas para las banderas
- Sócate

- Mecatillo

- Alambre



7. Equipo de trabajo directo

Sctr. Luis Rojas Sctr. Tomislav Novsak

Sctr. Juan Molina Rov. Daniret Aguilar

Sctr. Jesús Dávila Lic. Merlín Calderón (san Javier)

Sct. Mariam Bislick



2023



8. Resultados Logrados.

El equipo de logística concuerda que las metas establecidas para el trabajo desarrollarse en las áreas fueron cumplidas a cabalidad independientemente de los escollos presentados en el área de comedor.

9. Observaciones y aportes.

- Todo el material que se vaya a utilizar en la realización del evento debe llegar antes del mismo
- El equipo tecnológico en este caso laptops y videos beam se debió corroborar la compatibilidad, ya que en varias ocasiones no se conectaban por bluetooth.
- Es necesario mantener una persona que verifique el menú en función de lo solicitado, mantenga el inventario real e informe a la administración diariamente.

Operaciones

Cumplimiento de Objetivos del Evento

En el área de operaciones del Moot Nacional 2023 se estableció como objetivo de participación la cantidad de 400 jóvenes debidamente registrados en la ASV y para la fecha de inicio del evento, se obtuvo como resultado la participación de los 299 jóvenes registrados en la ASV, dando un 75% de cumplimiento a nuestro objetivo de participación y y divididos en 8 giras de impacto.

Procedimientos desarrollados por área.

Se desarrollo una aplicación web donde se registró los jóvenes y adultos participantes en el CIP.

Se estableció un enlace con cada comisionado, regional, distrital, asistente de jóvenes para replicar la información sobre el evento.

La aplicación web estaba estructurada de forma que el joven cumpliera con todos los requisitos exigidos por la asociación de scouts de Venezuela para su



participación tales como Datos Personales, Ficha Medica, Metodología de Pago, elección de gira de impacto y comunicaciones y/o notificaciones en cada proceso pre evento.

Se realizó una postulación por la aplicación web para la participación de los adultos y fueron escogidos de acuerdo a sus competencias por el área de adultos Moot Nacional 2023.

El área de administración se le asigno un usuario autorizado sobre una sección abierta en la aplicación web para el reporte de los pagos de los jóvenes participantes de acuerdo a las cuotas establecidas por el evento, donde podían confirmar, rechazar y consultar cualquier pago realizado por jóvenes y adultos participantes.

La Aplicación Web asigno las giras de impacto tomando en cuenta las opciones elegidas por los jóvenes, así como las cuotas de pago, (ejemplo quien cancelo todo el evento en una cuota, entro en su primera opción elegida, quien termino de cancelar en los días antes de iniciar el evento entro en la gira de impacto que le quedaban cupos).

Luego de culminado el proceso de inscripción la aplicación Web permitió imprimir los listados de adultos y jóvenes participantes con sus respectivos pagos, así como los listados de cada una de las giras de impacto, en formatos Excel o PDF.

El desarrollador creo los QR personalizado para cada autobús identificando el nombre de la gira y al escanearlo mostraba el listado de jóvenes que participaría en esa gira.

Se mantuvo comunicación diaria con las áreas de administración y logística, para poder mantener control diario sobre la cantidad de jóvenes y adultos participantes y poder gestionar los recursos, camerinos, kit de participación, etc.

El área de operaciones rechazo la participación de un solo joven que no cumplía con la edad establecida para la participación del Moot nacional 2023, entre los 16 y 20 años de edad, el joven ya tenía 21 para la fecha del evento; (procedimiento que la asesora del evento y el director ejecutivo nacional, tuvieron conocimiento a tiempo).

No se le permitió la participación una joven de la Región Bolívar, Distrito Caroní, por no completar la cuota correspondiente y su delegación lo manifestó al momento de ingresar al evento.



donde aparecía su QR personalizado, y al momento de su acreditación, solo se escaneaba el QR y se verificaba si el participante cumplió con todo lo requerido como pre evento (este proceso solo duraba unos segundos y pasaba al siguiente paso que era la entrega de su kit), no se presentó ningún problema durante este punto.

El área de operaciones entrego los kits de participantes, al momento de la recepción de los jóvenes y los adultos. (todos los Kit sobrantes fue entregado a la directora nacional de Desarrollo Institucional Margiury Bolívar; se anexa imagen del acta de entrega).

Gracias a la Aplicación Web, cada participante imprimía su planilla de inscripción

Se dañaron 7 brazaletes, que fueron remplazados a cada uno de los que reportaron el daño del mismo, al área de operaciones. (se adjunta imagen).

Se realizo al momento de la acreditación de los participantes un proceso de firmas para asegurarse de que cada uno hayan leído los acuerdos y normas del evento. (se adjuntan fotos de los listados firmados)

Materiales Utilizados

kits de participación (franela del evento, insignia, brazaletes del evento Moot nacional 2023, manta térmica, calcomanía con el logo del evento, el canuto)

10 lapiceros

1/2 resma de papel tipo carta

brazaletes de participación por gira de impacto

laptop

celulares

Resultados logrados



En el área de operaciones se trabajó de manera unida y armoniosa trabajando de la mano y como un solo equipo con todas las áreas que dieron lo mejor para este evento, y se dio como resultado final que todo fuera un éxito y la participación juvenil se hiciera sentir, fueron tomados en cuenta y respetados los espacios de toma de decisiones y el trabajo realizado por el desarrollador web con respecto a todo en la aplicación web fue asombroso, ya que logró que uno de los más grandes problemas u obstáculos, que siempre encontramos en un evento es la acreditación y se cumplió el principal objetivo que era una acreditación sencilla de solo verificar que el participante, desarrollo lo establecido en el pre evento y no se volviera engorrosa la entrada al evento, y que los jóvenes y adultos participantes se postularan e inscribieran sin ningún problema.

GESTION DE RIESGO

Se garantizó previo al evento durante y después que no se evitara el cumplimiento de sus objetivos en las diferentes áreas y sobre todo en el desarrollo logístico y funcionamiento tales como en aspecto de salud, necesidades fundamentales a tomar en cuenta en las diferentes oportunidades educativas ofrecidas por el evento, se realizaron estudios previos que nos permitieran garantizar el apoyo necesario para todo lo que fueran salidas y actividades propias dentro del evento. Se contó con una atención primaria en campo base, que garantizó que no existiera ningún tipo de siniestralidad aun y cuando contamos con un seguro médico que formaba parte de los procesos de gestión de riesgo.

Una de las oportunidades de mejora identificadas es la gestión de fichas médicas. El acceso anticipado a esta información permitirá una planificación más precisa y una mejor gestión de riesgos. Un ejemplo concreto es el caso del asma y las alergias respiratorias, que afectan a una parte significativa de nuestra población. La disponibilidad de esta información nos permitirá contar con los insumos necesarios, para garantizar la seguridad y el bienestar de los jóvenes.

La digitalización de esta información a través de una base de datos facilitaría una gestión más efectiva de los casos de mayor cuidado, así como la ubicación óptima de los jóvenes en las actividades, reduciendo preocupaciones y riesgos innecesarios.

La incorporación de mayor cantidad de frutas en el menú es una oportunidad para proporcionar la cantidad adecuada de azúcares necesarios para el consumo



calórico de los jóvenes, contribuyendo a su bienestar durante el evento y ayudarlos con patologías digestivas presentes en todos los jóvenes.

Contar con organizaciones o personal de salud como la cruz roja o protección civil nunca está demás en un evento, podrían incorporarse en las giras como acompañantes, pues no todos los adultos cuentan con capacitaciones en primeros auxilios o no poseen esas competencias.

Espacio de Enfermería

El espacio de enfermería debe ser un lugar de descanso y recuperación para los jóvenes, alejado del ruido y las conversaciones que puedan perturbar su recuperación. Esto es fundamental para asegurar una recuperación óptima de cualquier dolencia. El personal de dicho lugar debe contar con un espacio adecuado para el descanso y el turno rotativo para lograr que estén en óptimas condiciones.

Salud Mental y Formación

La salud mental es un aspecto crítico que debemos abordar como asociación Scout. La recurrencia de casos de ansiedad y pánico nos insta a emprender una campaña de concienciación sobre la salud mental. Además, es esencial formar a los adultos para explicar la importancia de la ficha médica y cómo esta información puede ser crucial para una atención oportuna y segura, especialmente en casos de alergias alimentarias y otras afecciones

Adultos en el Movimiento.

Se contó con un proceso garante que los adultos que iban a ser parte del evento estuvieran enfocados en una labor y que contaran con las competencias para ellos.

Se estableció un proceso de entrevistas para conocer el compromiso y disposición de cada adulto y de su crecimiento individual como parte de su formación para poder asumir la labor, por otro lado, hubo la cantidad de adultos



mínima necesaria, requerida para que los jóvenes tuvieran el acompañamiento en cada una de las labores y en el desarrollo del evento.

Cada adulto tenía definido cuál era su función, y se realizaron distintas reuniones de manera presencial recordando la labor que tenían e indicaciones claras para cada uno de ellos.

Se recomienda que se sumen más personas al área de gestión de adultos para una mejor supervisión de y acompañamiento en el resultado efectivo de las labores

En resumen, se dio de manera positiva el apoyo adulto requerido para el desarrollo del moot 2023.

Programa

Fue estructurado en actividades para campo base, la cual contaba con los programas mundiales e iniciativa, actividad extrema, actividades deportivas, actividades de esparcimiento, actividad espiritual, interés rover, y consulta rover.

- Se contempló una gran apertura y un buen cierre que marcaría la dinámica de un gran festival para disfrute de los jóvenes.
- Todo fue preparado y planificado minuciosamente y con tiempo.
- Adicional se incluyó las giras las cuales contemplaban, salidas a sitios de interés turístico y cultural, actividades de impacto social a través del programa mundial Scouts del Mundo con **"Acciones que Inspiran"**.
- También contó con noches rovers como parte de la conexión con el individuo y plenarias para la toma de decisiones.
- Toda resultó la oferta de un programa, educativo, humano y divertido.
- Desde el equipo de programa se considera que el evento fue de interés para los jóvenes, las actividades fueron dinámicas y se cumplieron al tiempo pautado en general, los jóvenes tuvieron la oportunidad de compartir entre ellos y tuvieron la libertad de escoger donde participar, el



lugar conto con las condiciones para realizar todo lo que se tenía planeado.

- La apertura mostro el entusiasmo y la preparación de los jóvenes para el Moot.
- Las actividades en campo base se cumplieron satisfactoriamente.
- Los programas e iniciativas, contaron con los recursos de material y apoyo de los adultos, realizando actividades muy dinámicas.
- La actividad espiritual fue de gran impacto para los jóvenes.
- Las Giras en general cumplieron con lo que tenían pautado y fue de gran agrado para los jóvenes.
- La Actividad de impacto cumplió con las expectativas en general
- El cierre fue agradable y en la fogata se vio la participación juvenil.

El programa del evento contó con un equipo comprendido por:

Irene Monsalve

Geraldine Altuve

Vitalba Molina

Andrés Marín

Tatiana Bepametnow

Rovers

Mariángeles Contreras

Marienmi Rovallo

Miguel Ciavato



Recomendaciones

Garantizar la asistencia de un Rover o Adulto que realice previamente el recorrido de las Giras (rutas) para evitar que no se cumpla los tiempos o no se llegue al lugar de destino.

Realizar la compra de los materiales a tiempo, para evitar imprevistos

En el caso de actividades controladas por personas externas (actividad extrema) garantizar que sea personas responsables, que cumplan las horas y que se de los requerimientos que soliciten, para que la actividad se desarrolle como se espera.

Siendo el Moot Nacional un espacio de encuentro, intercambio y experiencia para todos los Rovers de la Asociación de Scouts de Venezuela, los esfuerzos fueron dirigidos a asegurar una participación efectiva de los jóvenes en la toma de decisiones sobre sus intereses y aspiraciones, a fin de generar un impacto social significativo en las diferentes comunidades locales y nacionales, promoviendo una imagen educativa de nuestra organización en la construcción de un Mundo Mejor, objetivo resaltante dentro de las Giras de Impacto.

Cada gira de impacto contempló 4 bloques educativos, inspirados en los 4 pilares de la educación venezolana. Noches Rovers, para contribuir al desarrollo personal de todos los participantes bajo el enfoque de un legado. En tal sentido, promover entre los participantes actitudes responsables, alentando el concepto de que la conducta personal sea consistente con el respeto y la tolerancia hacia los demás. Para éste bloque se les facilitó a cada gira las velas necesarias para crear una atmosfera de desarrollo espiritual.

Acciones que inspiren, espacio para el impacto social y brindar a los participantes una experiencia vivencial práctica de participación en la comunidad (servicio comunitario, desarrollo comunitario, educación para el desarrollo, cooperación para el desarrollo). Se trabajó con dos campañas de concientización principales con aplicación de diversos ODS: Campaña contra el maltrato infantil (cinta azul) y Campaña en pro de la Salud y el deporte (cinta dorada) fomentando espacios para el impulso de la corporalidad y la creatividad, esto ya que en las comunidades en las que se trabajaron hay un alto índice de alcoholismo, tendencias al tabaquismo e ingesta de chimó, mala alimentación y orientación al ocio lo que conlleva a malas conductas sociales, por lo que se integran esfuerzos y alianzas institucionales para promover espacios con diversas disciplinas deportivas y así mitigar esas malas conductas y generar actividades en pro de una mejor ciudadanía, con valores y conciencia social. A cada gira se le dotó de materiales como papel bond, marcadores, lápices, tizas, etc. De la misma forma y bajo la premisa del Descubrimiento SDM cada rover hizo una



contribución de un juguete a un infante desarrollando la sociabilidad y la afectividad como indicador de logro.

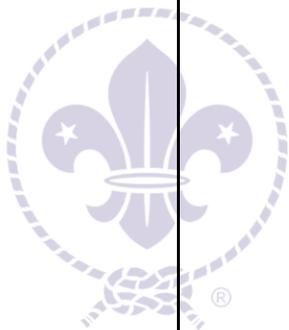
Plenarias y Asambleas de Clan, para ofrecer oportunidades y espacios para que los participantes reflexionen y compartan en torno a ideas y asuntos de su interés, y para que intercambien puntos de vista sobre temas que afectan sus vidas y las sociedades de las cuales proviene. Se les facilitó a cada gira hojas blancas y lápices para el levantamiento de las actas. Indicadores de Logros enmarcados en las competencias educativas del área de Carácter.

Tour Cultural, para asegurar la más amplia participación posible de todos los jóvenes de la unidad Clan, a fin crear una experiencia de aprendizaje impactante. Además, propiciar el encuentro, la diversión y entretenimiento de manera educativa para motivar a los participantes oportunidades para desarrollar habilidades y competencias. El evento gestionó los buses para los diversos

traslados y las comidas.

- Equipos logísticos permanentes en cada gira.
- Evaluar y mejorar los medios para el monitoreo de las giras u otras actividades que impliquen desplazamiento.

Actividades de Interés General:



varios colores, 3 pinturas al frío de colores diferentes.

Tribu de la Tierra: 1 Identificador de área, 4 mesas plásticas, 2 pelotas plásticas pequeñas, 1 caja de cartón con una abertura, 40 hojas de papel reciclado, 25 lápices. 17 tarjetas impresas sobre los ODS, pábilo o estambre, tarjetas impresas con frases: "limpieza de ríos", "reforestación", "reciclaje" "Sistema de riego por goteo" "eficiencia energética" "uso responsable del transporte" "reducción del plástico".

He For She: 1 Identificador de área, 20 láminas de papel bond, marcadores variados, 25 lápices/bolígrafos, 2 rompecabezas grande con el logo de He For She.

Robots letales: 1 Identificador de área, 2



Sesión de aprendizaje

Tipo de sesión

Sesiones realizadas

Habilidades

Conversatorios interactivos y dinámicas

2 sesiones por tema, para un total de 12 sesiones

Facilitadores

Verity Gonzales - Emprendimiento Cesar Rangel - Social Media

Walter Trejo - Liderazgo y trabajo en equipo

Juan Cordoba - Resolución de conflictos

Veronica Serrano - Inteligencia emocional y asertividad

Tatiana Bespametnow - Oratoria*

Materiales Usados

- 6 Salones con tomacorrientes e iluminación
- Pupitres en cada salón para los participantes
- 6 Identificadores grandes con los nombres de cada sesión
- 4 Video beams (1 ponente llevó video beam, y 1 sesión no usó recursos)
- 4 Laptos (1 ponente llevó laptop y 1 sesión no usó recursos)
- 6 Cornetas
- 6 Regletas
- 6 Extensiones
- 2 cajas de zapatos forradas (para dinámica de emprendimiento)
- Tizas de colores (para dinámica de inteligencia emocional y asertividad)
- 1 Adaptador de cable
- 6 Cinta adhesiva



	<p>Escenario de Juegos de mesas: Raul Mentado Liseth Espinoza</p> <p>Just Dance: Daniel Portillo</p> <p>Cine Scout: Melecio y Ana Portillo</p>
<p>Materiales usados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marco de Instagram para fotos • cabina de fotos 360 • Aro de luz. • Cámara fotográfica/Teléfonos • Bancos plásticos • mesas plásticas • sillas plásticas • Juegos de dominó • Juegos de Scrabbles • Ajedrez • Micrófonos • Cornetas • Pantalla • Acceso a Internet • Extensiones • (Bebidas, dulces, comidas para el café scout) • Video beam • Películas en pendrive, en buena calidad y en traducción latina • Laptop • Regleta • Cargador • Luces • Camino de luces (Luces Led) • telas blancas. • Pinturas de diversos colores. • Fósforos/yesquero • Querosén • Alambre • Leña



Vitalba Moliba

Adulto Monitor

Comentarios finales

Recomendaciones

Diseño diario

Entendiendo la energía Solar

Se tuvo buena receptividad y participación de cada una de las regiones en el festival cultural

Los escenarios de esparcimientos fueron espacios ideales para la sociabilidad de los jóvenes según sus intereses.

Con las actividades de integración y noches espirituales se le reforzó a los jóvenes la importancia de alzar su voz para ser escuchados

Tener mayor participación de adultos en cada uno de los escenarios.

Divulgar con más anticipación las actividades a realizar para que los adultos responsables tengan mejor manejo de la información.

Mayor participación de los adultos para la elaboración de actividades generales (fogata)

Algunos desafíos:

Tener mayor participación de adultos en cada uno de los escenarios

Divulgar con más anticipación las actividades a realizar para que los adultos responsables tengan mejor manejo de la información.

Mayor participación de los adultos para la elaboración de actividades generales