

# CUMBRE DE LIDERAZGO

HACIA UN FUTURO SOSTENIBLE





## INTRODUCCIÓN

**La Cumbre de Liderazgo** es un evento diseñado para que los jóvenes sean los protagonistas del futuro, alineado con la misión del Movimiento Scout como líder global en educación no formal. A través del evento, se les brindará las competencias necesarias para enfrentar y resolver los desafíos en sus comunidades, tanto a nivel local como global, apuntando al fortalecimiento de la participación juvenil, una de las prioridades estratégicas de nuestra organización.

En el marco de nuestro lema institucional "Futuro Sostenible" para el año 2024, es esencial asegurar que la participación de los jóvenes sea estructurada y efectiva en todas las áreas estratégicas de la Asociación. Este evento permite consultar de manera innovadora a los jóvenes scouts de todo el país, dándoles la oportunidad de expresar sus opiniones y participar en igualdad de condiciones en los procesos de toma de decisiones, tanto dentro del Movimiento Scout como en la sociedad en general, impulsándolos a convertirse en ciudadanos activos y comprometidos.

La Cumbre de Liderazgo brindará a todos los jóvenes una plataforma donde podrán discutir temas medulares que orientarán los objetivos estratégicos de la Institución, mientras desarrollan las habilidades necesarias para contribuir activamente en la toma de decisiones. En línea con la Prioridad Estratégica del Movimiento Scout, innovar en materia de educación, este evento ofrecerá experiencias de aprendizaje basadas en competencias, respondiendo a las necesidades de los jóvenes y promoviendo la mejora continua en nuestros programas educativos.

Este evento marca el inicio de una nueva era para la Asociación de Scouts de Venezuela, donde los jóvenes serán los protagonistas de un movimiento inspirado en el diálogo intergeneracional y comprometido con la Ley y la Promesa Scout, bajo una visión global de ser el movimiento juvenil más inspirador e inclusivo del mundo, creando experiencias de aprendizaje transformadoras para todas las personas jóvenes, en cualquier lugar del planeta.





<b>CARACTERISTICAS DEL EVENTO</b>	
<b>EVENTO</b>	CUMBRE DE LIDERAZGO 2024
<b>AMBITO DE DESARROLLO</b>	NACIONAL
<b>INICIA</b>	DE LA SEMANA DEL 14/10/2024 AL 08/12/2024
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<p>La Cumbre de Liderazgo es un espacio diseñado para que la juventud venezolana pueda materializar esa esperanza en una visión concreta para la Asociación de Scouts de Venezuela. Este evento nace de la necesidad de conocer la visión de la juventud sobre su representación, medir la calidad del programa de jóvenes y el impacto de nuestro proyecto educativo. La participación de los jóvenes en todos los procesos permitirá trazar objetivos clave y construir, junto con ellos, el camino que guiará nuestro futuro como institución.</p> <p>En esta cumbre, se promoverán prácticas esenciales como la tolerancia, el respeto a los diferentes puntos de vista y la toma de decisiones colaborativa. Cuando estas prácticas son integradas y convertidas en experiencias significativas, los jóvenes no solo las aplican en el contexto del Movimiento Scout, sino que las trasladan a otros ámbitos de sus vidas, contribuyendo a su formación como líderes y ciudadanos empoderados que la sociedad necesita.</p> <p>La Cumbre de Liderazgo es una oportunidad única para fomentar el involucramiento, empoderamiento, compromiso y liderazgo de los jóvenes scouts de todo el país. A través de este evento, los participantes adquirirán competencias que serán valiosas para su desarrollo personal y profesional, al tiempo que debatirán e intercambiarán ideas sobre temas de interés común. Este espacio no solo permitirá la toma de decisiones dentro del Movimiento Scout, sino que también se convertirá en una plataforma que contribuya activamente a la construcción de un Futuro Sostenible en sus comunidades y en el mundo. A través de su participación, los jóvenes se formarán como líderes capaces de generar un impacto positivo, comprometidos con el desarrollo sostenible y el bienestar de las generaciones futuras.</p>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Es una oportunidad educativa para apoyar el proceso de desarrollo de la participación juvenil en miembros jóvenes de la ASV. Es un evento que empodera e inspira a los jóvenes con un enfoque participativo, ayudándolos a desarrollar habilidades en la toma de decisiones que pueden utilizarse en el Movimiento Scout y en la sociedad. También es una fuente de inspiración, combinando el contacto con sus amigos y con nuevas personas, ideas frescas, pensamientos innovadores, diferentes experiencias y métodos de trabajo.</p> <p>La Cumbre de Liderazgo, es el evento que reúne a los Jóvenes de todas las Unidades del país, ejerciendo su liderazgo a través de diferentes espacios de participación juvenil dentro de los distintos grupos, distritos o regiones de la ASV. Estos espacios permitirán unir sus voces, compartir la visión, las decisiones y los principios más valiosos para los miembros jóvenes, para informar y orientar el desarrollo del Movimiento Scout en el país.</p> <p>El evento permite a su vez, medir la calidad del Programa de Jóvenes de la institución, el impacto del Proyecto Educativo en el proceso individual de autoeducación y la Participación Juvenil, tomando en cuenta las necesidades e</p>





	<p>intereses de los participantes y fijar un compromiso de acción, tanto individual como colectivo, resumidas en tres preguntas medulares para la institución:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. ¿Cómo la juventud puede participar en los espacios de toma de decisiones donde aún no han sido involucrados?</b></li> <li><b>2. ¿El Programa de Jóvenes ha sido efectivo para el desarrollo de competencias educativas en la juventud?</b></li> <li><b>3. ¿El Proyecto Educativo de la ASV ha respondido a los intereses y necesidades de la juventud?</b></li> </ol> <p>El evento es conducido por los propios jóvenes con experiencias ya probadas y líderes de sus entornos acompañados por los adultos involucrados en el programa; partiendo de sus espacios naturales de toma de decisión.</p> <p>El evento será compuesto por varias cumbres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cumbres Locales</b>, en la cual se desarrollarán los diálogos por unidades y se elegirán a los representantes juveniles.</li> <li>• <b>Cumbre Regional</b>, compuesta por los representantes juveniles ya elegidos en las cumbres locales, en donde se elegirán a los delegados regionales.</li> <li>• <b>La Cumbre Nacional</b>, que unificará a los delegados regionales en la cual debatirán y aportarán según todas las opiniones resultantes de las diferentes cumbres desarrolladas en todo el país.</li> </ul> <p>Constituye un método útil para complementar participación de los jóvenes en todos los niveles, contribuyendo en espacios de consulta para la toma de decisiones en la ASV.</p> <p>El evento servirá de espacio para la renovación del Núcleo Coordinador de la Red Nacional de Jóvenes, garantizando la representación de todos los jóvenes scouts de los distintos grupos scouts y unidades scout complementarias del país.</p>
<p><b>FRECUENCIA</b></p>	<p>Cada 2 años, según los <b>Estatutos Generales de la Red de Jóvenes</b> como evento de participación juvenil en el que se renueva el Núcleo Coordinador.</p>
<p><b>DURACIÓN</b></p>	<p>3 meses para su preparación, en el cual se ejecutan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel Local: Se sugiere en un máximo de 2 fines de semana.</li> <li>• Nivel Regional/Distrital OSN: Se sugiere 1 día con al menos 2 semanas de antelación de la Cumbre Nacional</li> <li>• Nivel Nacional: 3 días, garantizando así se cumpla con los objetivos del evento y el programa previsto para tal finalidad.</li> </ul>
<p><b>PARTICIPANTES</b></p>	<p>Asisten jóvenes de ambos sexos con edades comprendidas entre los 6 hasta los 20 años, electos en sus espacios de toma de decisiones, evidenciando el diálogo intergeneracional de la juventud en la institución.</p>



**DINÁMICA****Fase 1:**

Los temas que abordar para la Cumbre de Liderazgo están enmarcados en los siguientes aspectos:

- Participación Juvenil (Visión de la juventud sobre su representación).
- Programa de Jóvenes.
- Proyecto Educativo de la ASV.

En función de estos temas, se desarrollarán los **Diálogos por Unidades**, el cual servirá de espacio de conocimiento y debate.

Posteriormente, se desarrollará la **Cumbre Local**, en donde serán elegidos 2 jóvenes (masculino y femenino) entre 18 y 20 años, ahora llamados Representantes Juveniles, para participar en representación de los jóvenes por grupo scout a la **Cumbre Regional**.

Para ello se debe garantizar que los adultos involucrados, conozcan y manejen los temas antes mencionados, los cuales se encuentran en la ficha anexa para así orientar a los jóvenes participantes.

**Fase 2:**

Los Representantes Juveniles electos en sus grupos asisten a la "**Cumbre Regional de Jóvenes**", los cuales se agruparán por regiones (o por Distritos para aquellos que son atendidos por la OSN). En esta fase, se desarrollará la encuesta orientadora anexa en esta guía con micro preguntas que conducen a la respuesta de las tres preguntas medulares establecidas por la institución, a través de actividades propuestas.

A su vez, se postulan y se eligen a 2 jóvenes entre 18 y 20 años de edad (masculino y femenino), llamados **Delegados Regionales**, con interés de representar en la **Cumbre Nacional**, con **derecho a voto** en la misma. Todos los jóvenes están vinculados al proceso de consulta, sin embargo, partiendo de la representatividad de las unidades, en el proceso de votación participan solamente aquellos jóvenes que su unidad cuenta con el 25% de la membresía, esto con relación al último corte de registro disponible a la fecha de realización del evento.

Los Representantes Juveniles que no hayan sido electos en la Cumbre Regional, tienen la oportunidad de participar en la Cumbre Nacional de Jóvenes en su condición de observadores en la modalidad que se establezca, asistiendo a foros y plenarios, sin derecho a voto.

**Fase 3:**

Se realiza la "**Cumbre Nacional de Jóvenes**" a través de diferentes actividades, foros, plenarios y mesas de trabajo distribuidas en oportunidades de aprendizaje, generando espacios de empoderamiento, liderazgo y participación juvenil.

Posteriormente, se procede a la elección de los nuevos Coordinadores de la Red de Jóvenes Venezolana, por medio de la votación secreta y la actualización del documento constitutivo de la misma, usando el método antes mencionado. Por último, se elabora y publica el documento "Declaración de la Cumbre de Liderazgo", que recopila las conclusiones de todas las fases del evento, aportando el crecimiento y avance estratégico esperado por la institución.




**EN RESUMEN:**

EDAD	MODALIDAD DE PARTICIPACIÓN	RESPONSABLE
<b>6 – 10 AÑOS</b>	<b>1. DIÁLOGOS EN UNIDADES</b>	Adulto de Unidad
	<b>2. CUMBRE LOCAL</b> (La Cumbre Local representa un espacio de participación grupal para los jóvenes)	Consejo de Grupo
<b>11- 15 AÑOS</b>	<b>1. DIÁLOGOS EN UNIDADES</b>	Adulto de Unidad
	<b>2. CUMBRE LOCAL</b> (La Cumbre Local representa un espacio de participación grupal para los jóvenes)	Consejo de Grupo
<b>16- 17 AÑOS</b>	<b>1. DIÁLOGOS EN UNIDADES</b>	Adulto de Unidad
	<b>2. CUMBRE LOCAL</b> (La Cumbre Local representa un espacio de participación grupal para los jóvenes)	Consejo de Grupo
<b>18- 20 AÑOS</b>	<b>1. DIÁLOGOS EN UNIDADES</b>	Adulto de Unidad
	<b>2. CUMBRE LOCAL</b> (La Cumbre Local representa un espacio de participación grupal para los jóvenes)	Consejo de Grupo
	<b>3. CUMBRE REGIONAL</b> (La Cumbre Regional representa un espacio de participación regional o distrital (si aplica el caso de los distritos atendidos por la OSN), para los jóvenes).	Equipo Regional
	<b>4. CUMBRE NACIONAL</b> (Diálogo y toma de decisiones en un espacio de participación nacional para los delegados provenientes de la Cumbre Regional)	Staff Nacional







<p><b>MODALIDAD</b></p>	<p>El desarrollo del evento en sus primeras fases se adaptará a las posibilidades y condiciones que el entorno ofrezca para que las necesidades de los jóvenes sean cubiertas, así como los objetivos planteados por el evento, destacando que la modalidad de desarrollo será la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Los Diálogos por Unidades y La Cumbre Local</b>, podrá desarrollarse en escenarios como reuniones de unidad, campamentos, o cualquier modalidad presencial viable, o virtuales a través de plataformas virtuales (como WhatsApp, Zoom o Google Meet) con la adaptación necesaria para que se mantenga el interés y ánimo del joven en su participación.</li> <li>• <b>La Cumbre Regional</b> podrá desarrollarse en modalidad presencial o virtual, siempre y cuando la dinámica sea consultada por los jóvenes asistentes a esta fase del evento. También pueden existir transmisiones que permitan a los demás jóvenes conocer la experiencia.</li> <li>• Finalmente, <b>la Cumbre Nacional</b> se reunirá de forma presencial o virtual, donde los jóvenes electos como Delegados en las Cumbres Regionales vivirán un fin de semana en el que se discutirán los temas que previamente fueron desarrollados y se realizara la renovación del Núcleo Coordinador de la Red de Jóvenes.</li> </ul>
<p><b>AMBIENTACIÓN</b></p>	<p>Debe ser adaptada a cada unidad, teniendo como punto de partida el lema institucional del año <b>Futuro Sostenible 2024</b>.</p> <p>Al estar en presencia de diferentes cumbres a Nivel Nacional, la ambientación sugerida se denominará <b>“LÍDERES DEL FUTURO”</b>, donde todos los jóvenes se sientan parte de un mismo evento.</p> <p>Se recomiendan escenarios educativos y atractivos basados en redes sociales, tales como Tik Tok, Instagram, Facebook y Youtube, donde todos los jóvenes del país se conectarán y resumirán su opinión en la visión estratégica de la institución.</p>
<p><b>ESTRUCTURA DEL EVENTO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dirección Nacional de Programa de Jóvenes</li> <li>✓ Staff Organizador</li> <li>✓ Red de Jóvenes</li> <li>✓ Soporte Regional</li> <li>✓ Consultas de Jóvenes y Delegados Regionales</li> </ul>
<p><b>ADMINISTRACION</b></p>	<p>Debe dar soporte para que lo planteado en el programa se desarrolle según las necesidades de los jóvenes. En la primera fase, será responsabilidad de los grupos scouts la administración que soporte el programa de las unidades.</p> <p>En la segunda fase, deberá existir una cuota que de igual manera garantice el desarrollo de actividades y objetivos planteados para esta fase. Al mismo tiempo, se debe garantizar un fondo de apoyo a los Delegados Regionales que sean electos para la Cumbre Nacional, el cual cubra al menos el 50% de la cuota planteada, siendo responsable el equipo regional en el área, o aquella que sea nombrada por el Consejo Regional.</p> <p>En la tercera fase, existirá una cuota de participación para los jóvenes electos como Delegados Regionales asistan a un espacio de 3 días, en el cual se garanticen los aspectos esenciales para su desarrollo.</p>





<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivencia de la Ley y la Promesa Scout en todo momento del evento.</li> <li>• Uso de la Guía Educativa.</li> <li>• Desarrollo de la Cumbre de Liderazgo según el cronograma establecido.</li> <li>• Participación de al menos el 50% de los representantes juveniles por grupo scout.</li> <li>• Ejecución de las actividades planteadas por la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes</li> <li>• Promoción del dialogo e intercambio intergeneracional de jóvenes.</li> <li>• Generación de la Declaración de la Cumbre de Liderazgo.</li> <li>• Renovación del Núcleo Coordinador de la Red de Jóvenes</li> <li>• Reporte del evento a la DNPDJ.</li> </ul>
<p><b>CONSIDERACIONES ESPECIFICAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El Director Ejecutivo Nacional designa al Asesor del Evento basado en lo establecido en el Reglamento de Organización de Eventos Scout.</li> <li>• Incluir a los jóvenes en todo 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 otras estrategias que permitan dicha vinculación.</li> <li>• Tener presentes las normas de seguridad de la ASV.</li> <li>• Responder a las necesidades de los Jóvenes.</li> <li>• Garantizar que los Adultos estarán presentes en el todo el proceso de preparación previa de los Jóvenes.</li> <li>• Orientar a los jóvenes de manera adecuada, basado en la propuesta educativa de la institución.</li> <li>• Informar a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes utilizando la planilla de recopilación de datos de actividades multitudinarias. Existe una corresponsabilidad de los participantes, los Consejos de la Roca, Consejos de Tropa, las Asambleas de Clan y organizadores en la entrega de dicha planilla, en el plazo establecido para el reporte de actividades.</li> <li>• Los Distritos y Regiones Scout son corresponsables de asegurar la participación de los delegados en la Cumbre de Liderazgo.</li> <li>• Los Delegados Regionales deben cumplir con los siguientes requisitos para su postulación al Núcleo Coordinador de la Red de Jóvenes, de acuerdo con lo establecido en los Estatutos Generales:             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ser Mayor de edad</li> <li>▪ Estar registrado en la ASV</li> <li>▪ Saber expresar sus ideas.</li> <li>▪ Contar con disponibilidad para estar presente en el lugar de concentración del evento Nacional.</li> <li>▪ Tener seguridad de participación en la Cumbre Nacional.</li> <li>▪ Conocer los temas a tratar en la Cumbre de Liderazgo.</li> <li>▪ Conocer y manejar lo relacionado a la Red de Jóvenes.</li> </ul> </li> </ul>







<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<p>Los indicadores se adaptan a las características y madurez de los involucrados; según las edades referencial, las etapas 1 y 2 abarcan la unidad de Manada, las etapas 3 y 4 la unidad de Tropa, y las etapas 5 y 6 la unidad de Clan.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>CORPORALIDAD</u></b></p> <p><b>Etapas 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Disfruta de sus actividades.</li><li>✓ Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental.</li></ul> <p><b>Etapas 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Participa espontáneamente en actividades que requieren utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado.</li><li>✓ Cumple las actividades que se le asignan, en el tiempo señalado, con la ayuda de otros.</li></ul> <p><b>Etapas 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Elabora junto a los otros, el cronograma de trabajo del Consejo de Patrulla y vigila su cumplimiento.</li><li>✓ Se vincula a grupos para realizar las actividades de su interés.</li></ul> <p><b>Etapas 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Se involucra en su comunidad para mejorarla.</li></ul> <p><b>Etapas 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Se vincula con grupos y acciones que le hacen sentirse bien y le aportan a su desarrollo personal.</li></ul> <p><b>Etapas 6:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Administra el tiempo equilibradamente entre sus diversas obligaciones, practicando además formas apropiadas de descanso.</li></ul> <p style="text-align: center;"><b><u>CREATIVIDAD</u></b></p> <p><b>Etapas 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Participa con gusto en actividades con sus iguales de otras Unidades.</li><li>✓ Participa en la invención colectiva de actividades para la manada</li><li>✓ Participa en la discusión de cómo mejorar una actividad ya efectuada en la Manada.</li></ul> <p><b>Etapas 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Amplía las ideas de otros, complementándolas con las suyas.</li></ul> <p><b>Etapas 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Participa en eventos fuera de su Unidad, y comparte con personas diferentes a las habituales.</li></ul> <p><b>Etapas 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Expone verbalmente a sus iguales, cómo se siente ante situaciones novedosas.</li></ul> <p><b>Etapas 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Se vincula con jóvenes de otros Clanes u organizaciones para producir un resultado previamente definido.</li></ul> <p><b>Etapas 6:</b></p>
-----------------------------	---





- ✓ Conoce y aplica diversas formas de asociación y organización para desempeñar actividades productivas.
- ✓ Analiza diferentes tipos de trabajo que están presentes en su entorno, determinando cómo cada uno de ellos contribuye a la sociedad, las normas que lo rigen, y cómo responden a sus propios intereses.

### CARÁCTER

#### **Etapa 1:**

- ✓ Participa con ideas cuando se analiza la conducta de los miembros de su Unidad.
- ✓ Describe que le gusta más de lo que hace y explica su utilidad.

#### **Etapa 2:**

- ✓ Da reconocimiento a sus pares, cuando otro niño se destaca ejecutando acciones diferentes a las que acostumbra.
- ✓ Reconoce a sus pares cuando estos se destacan actuando con valores scouts

#### **Etapa 3:**

- ✓ Razona sus respuestas.
- ✓ Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.

#### **Etapa 4:**

- ✓ Evalúa sus acciones en relación con las normas que ha ayudado a definir.

#### **Etapa 5:**

- ✓ Expresa con libertad lo que disfruta y le gusta.

#### **Etapa 6:**

- ✓ Mantiene autenticidad al demostrar coherencia entre su pensamiento, su expresión verbal y el resultado de su acción creadora.

### AFECTIVIDAD

#### **Etapa 1:**

- ✓ Disfruta actividades con niños y niñas de su edad, en un ambiente social.

#### **Etapa 2:**

- ✓ Muestra afecto a los demás sin dejar de apreciarse a sí mismo.

#### **Etapa 3:**

- ✓ Se acerca a los demás sin temor a ideas nuevas y sin timidez.

#### **Etapa 4:**

- ✓ Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás.

#### **Etapa 5:**

- ✓ Reconoce en los demás el derecho a ser distintos

#### **Etapa 6:**

- ✓ Demuestra conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones y sin perjuicio de la propia persona.

### SOCIABILIDAD

#### **Etapa 1:**

- ✓ Obedece las instrucciones que le son dadas.





- ✓ Demuestra amistad a los miembros de otros grupos Scouts.

**Etapa 2:**

- ✓ Se acerca a niños de su edad, para realizar juegos y otras actividades que le atraen.
- ✓ Participa a gusto en actividades con sus iguales de otras unidades.

**Etapa 3:**

- ✓ Comparte con otros jóvenes de su edad, en forma grata, aún sin ser amigos.
- ✓ Respeta las opiniones diferentes a la suya y busca puntos de encuentro.

**Etapa 4:**

- ✓ Participa activamente en proyectos elaborados por los más experimentados, y
- ✓ para los cuales puede dar aportes positivos

**Etapa 5:**

- ✓ Identifica normas que desea cambiar y razona su escogencia.

**Etapa 6:**

- ✓ Participa activamente en labores requeridas en la comunidad local, regional o nacional, para mejorar la productividad y bienestar colectivos, que estén ajustadas a las normas sociales y éticas, y los valores que le son propios.
- ✓ Actúa de acuerdo con las normas éticas y de buena costumbre, que da la sociedad.

### ESPIRITUALIDAD

**Etapa 1:**

- ✓ En juegos y representaciones comparte con todos sin distingo.
- ✓ Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses

**Etapa 2:**

- ✓ Practica en su grupo de pares la igualdad de derechos y deberes.

**Etapa 3:**

- ✓ Investiga la opinión de otros y relata las conclusiones, aun cuando difieran de las suyas

**Etapa 4:**

- ✓ Establece comunicación con las personas más diversas con franca confianza en sí mismo y en sus ideas

**Etapa 5:**

- ✓ Se comunica con personas de pensamientos diferentes de forma armónica.
- ✓ Entabla conversaciones con otras personas sobre cómo mejorar la forma en que vivimos.

**Etapa 6:**

- ✓ Dialoga con todas las personas, cualquiera sea su credo, raza o clase social, buscando establecer vínculos de comunicación entre los hombres, y un acercamiento conjunto a la verdad.
- ✓ Practica la aceptación e igualdad sin distinción de género y aprecia como esta conducta mejora su vida.





## RECOMENDACIONES PARA LA ORGANIZACIÓN DE LAS FASES DEL EVENTO

### Considerando:

Análisis de la situación actual.

- Conocer cómo se está en el momento actual (fortalezas y debilidades) y determinar cómo se quisiera estar (lo óptimo).
- Determinar las causas de los problemas y las limitaciones que se tienen (tiempo, recursos, entre otros.)
- Conocer las necesidades.
- Flexibilidad y adaptación

### Objetivo General:

En resumen, todos los esfuerzos, estructuras seguirán la orientación de un objetivo que dará respuesta a las necesidades analizadas por la institución y que constituye el marco del desarrollo y características esenciales del evento, se ve constatado tal como sigue:

*"Las acciones que se desprenden del Objetivo General serán implementadas por medio de los cuerpos colegiados y los coordinadores que se desprendan de la ejecución del evento, estableciendo un enlace directo con la implementación del Proyecto Educativo en las unidades, las Políticas Nacionales de Participación Juvenil, el Lema Institucional del año y la operatividad de la Institución."*

*Brindar un espacio de consulta, intercambio y discusión para todos los Jóvenes de la Asociación de Scouts de Venezuela, asegurando que la Participación y el Compromiso de los Jóvenes esté integrado de manera estructural y efectiva en todos los niveles de participación y toma de decisiones de la Institución, bajo la inclusión, el respeto y la igualdad.*

### Objetivos Específicos:

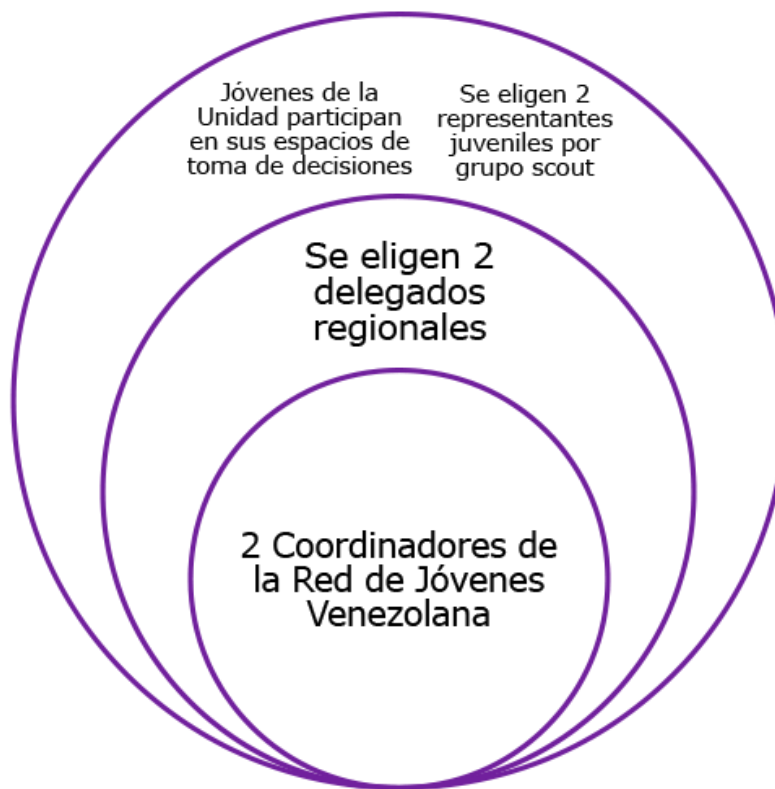
Garantizar la participación juvenil en la toma de decisiones de la ASV

Involucrar a los jóvenes en el proceso de mejora del Programa de Jóvenes de la Asociación Scouts de Venezuela

Brindar un espacio de intercambio entre los jóvenes del país.

Fortalecer la Red de Jóvenes a través de la renovación de sus coordinadores.





## DIÁLOGOS POR UNIDADES ENCUESTAS

La encuesta es fundamental en el desarrollo del evento, siendo el mecanismo de consulta aplicado por los jóvenes para motorizar sus opiniones. Por cada pregunta general, las cuales son las medulares en la consulta, cada una desprende tres micro preguntas que encaminan a la respuesta general.

Además, las preguntas se encuentran adaptadas al lenguaje de cada unidad, lo cual permita a todos los jóvenes ser parte de sus respuestas. Cualquier adaptación que permita el logro del mismo objetivo que pretende la pregunta general, será viable.

Se encuentran adaptadas en actividades, lo cual permite hacer dinámica y atractiva la consulta para los jóvenes, donde cada uno está orientado para cada unidad. A su vez, estas también sirven de guía o referencia, cualquier adaptación que conduzca al logro de cada objetivo será viable.

Después de esta guía, existirá una ficha orientadora para recolectar la información que quiso transmitir cada joven.

### • ¿CÓMO LA JUVENTUD PUEDE PARTICIPAR EN LOS ESPACIOS DE TOMA DE DECISIONES DONDE AÚN NO HAN SIDO INVOLUCRADOS?

#### 1. ¿Qué habilidades necesita la juventud para ser escuchada en espacios de toma de decisiones?

**Manada:** ¿Cómo puedes ayudar a tomar decisiones importantes si no te han invitado a hacerlo?

**Tropa:** ¿Qué harías para ser escuchado e incluido en las decisiones importantes?

**Clan:** ¿Cómo podrías usar tu experiencia para proponer nuevas ideas en los espacios donde no has sido involucrado?





## 2. ¿Qué acciones puede tomar la juventud para abrirse espacios de participación en la toma de decisiones?

**Manada:** ¿Qué cosas podrías hacer para participar en decisiones importantes?

**Tropa:** ¿Cómo puedes hacer para incluirte más en la toma de decisiones?

**Clan:** ¿Qué acciones puedes tomar para involucrarte en los espacios de toma de decisiones donde aún no has sido invitado?

## 3. ¿Qué obstáculos enfrenta la juventud para participar en los espacios de toma de decisiones?

**Manada:** ¿Qué te impide ayudar a tomar decisiones importantes?

**Tropa:** ¿Cuáles crees que son las barreras que te impiden participar en espacios de toma de decisiones?

**Clan:** ¿Qué dificultades encuentras para involucrarte en las decisiones importantes de tu grupo scout o comunidad?

## • ¿EL PROGRAMA DE JÓVENES HA SIDO EFECTIVO PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EDUCATIVAS EN LA JUVENTUD?

### 1. ¿Qué competencias educativas ha desarrollado el Programa de Jóvenes en la juventud?

**Manada:** ¿Las actividades en las que has participado te han ayudado a aprender cosas nuevas y a ser mejor?

**Tropa:** ¿Qué cosas nuevas has aprendido en los scouts que te han ayudado a mejorar como persona?

**Clan:** ¿Qué habilidades importantes has desarrollado en tu vida gracias al programa scout?

### 2. ¿Cómo ha impactado el Programa de Jóvenes en el desarrollo personal de la juventud?

**Manada:** ¿Cómo te has vuelto un mejor amigo en las actividades scouts?

**Tropa:** ¿Cómo te han ayudado los scouts a ser una mejor persona con tus amigos y familia?

**Clan:** ¿De qué manera el programa scout te ha ayudado a ser mejor persona en tu comunidad?

### 3. ¿Qué áreas del Programa de Jóvenes podrían mejorarse para desarrollar más competencias educativas?

**Manada:** ¿Qué más te gustaría aprender en los scouts para ser mejor?

**Tropa:** ¿Qué actividades te gustaría que hagan en los scouts para que aprendas más cosas útiles?

**Clan:** ¿Qué sugerirías mejorar en el programa scout para que puedas desarrollar más competencias educativas?

## • ¿EL PROYECTO EDUCATIVO DE LA ASV HA RESPONDIDO A LOS INTERESES Y NECESIDADES DE LA JUVENTUD?

### 1. ¿El Proyecto Educativo ha sido útil para atender a los intereses de la juventud?

**Manada:** ¿Las actividades scouts te han enseñado cosas que te gustan y te ayudan?

**Tropa:** ¿Lo que has aprendido en los scouts te ha ayudado con lo que te gusta y necesitas en tu día a día?

**Clan:** ¿Crees que el Proyecto Educativo ha respondido a lo que te interesa y necesitas?







## 2. ¿Qué aspectos de la implementación del Proyecto Educativo de la ASV deberían mejorar para alinearse con los intereses de la juventud?

**Manada:** ¿Qué cosas te gustaría que cambiaran en los scouts para ser mejor?

**Tropa:** ¿Qué cosas nuevas te gustaría que hicieran los scouts para que te gusten más las actividades?

**Clan:** ¿Qué aspectos de la implementación del Proyecto Educativo deberían mejorar en relación con tus intereses?

## 3. ¿Cómo puede mejorar el Proyecto Educativo para responder a las necesidades de la juventud?

**Manada:** ¿Qué más te gustaría aprender en los scouts para que te ayuden a ser mejor?

**Tropa:** ¿Qué otras cosas crees que deberían enseñar los scouts para que te ayuden más en tu vida?

**Clan:** ¿Qué agregarías al Proyecto Educativo para que contribuya con lo que necesitas para tu futuro?

### ACTIVIDADES SUGERIDAS CUMBRE LOCAL Y REGIONAL

#### JUEGO INICIAL

#### Telaraña de lana:

Inicialmente buscamos la integración de los jóvenes en sus diferentes edades, antes de realizar sus actividades específicas de unidad. En este caso, se dispone de hilo pabilo o mecatillo que se va a ir desmadejando según se pase entre los integrantes del grupo.

Primero, uno de los jóvenes dirá su nombre o algún aspecto previamente acordado por el grupo como elemento principal de presentación, para luego pasar al siguiente hilo. Este deberá repetir lo que ha dicho el anterior y añadir su propia presentación antes de pasarlo de nuevo, y así sucesivamente.

Esta dinámica es referencial, cualquiera que se adapte a la integración de los jóvenes de diferentes será viable.

#### Actividades para la Manada de Lobatos y Lobeznas:

TIEMPO	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
<b>PARTICIPACIÓN JUVENIL</b>		
5 min	Juego Activo	Sugerido: El gato y el ratón – Se hace un círculo con un niño adentro del mismo, mientras un niño afuera del círculo corre para atrapar al de adentro
5 min	Historieta	Los Lobatos y Lobeznas representan a un país y deben tomar decisiones importantes en la Cumbre. Un adulto los guía, motivándolos a pensar cómo pueden participar en decisiones importantes aunque no hayan sido invitados.





10 min	<b>Estación 1: Mi participación en decisiones</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Cómo puedes ayudar a tomar decisiones importantes si no te han invitado a hacerlo?</p> <p><b>Actividad:</b> Los Lobatos y Lobeznas se dividirán en grupos y simularán un "Consejo de Roca". Cada grupo debe proponer ideas para solucionar un problema (ejemplo: cómo mejorar la actividad scout), aunque no hayan sido invitados formalmente. Al final, cada grupo presentará sus ideas al resto de la Manada.</p> <p><b>Materiales:</b> Tarjetas con problemas a resolver, lápices y papel.</p>
10 min	<b>Estación 2: Caminos a la participación</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué cosas podrías hacer para participar en decisiones importantes?</p> <p><b>Actividad:</b> Los Lobatos y Lobeznas avanzarán en un recorrido, respondiendo a preguntas sobre maneras de participar, como: ¿Qué harías si tu opinión no es escuchada?, ¿Cómo puedes mostrar tus ideas de forma creativa? Por cada respuesta acertada o creativa, avanzarán un paso. El objetivo es llegar al final del camino, que representa la "toma de decisiones activa".</p> <p><b>Materiales:</b> Cinta adhesiva para marcar el camino, tarjetas con preguntas, marcadores de posición (huellas, piedras).</p>
10 min	<b>Estación 3: Preguntados</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué te impide ayudar a tomar decisiones importantes?</p> <p><b>Actividad:</b> Los Lobatos y Lobeznas escribirán en tarjetas los obstáculos que creen que les impiden participar (ejemplo: No me invitan, No me escuchan). Luego, en grupos, deberán pensar y escribir soluciones para esos obstáculos. Las soluciones se compartirán en grupo y se pegarán en un mural titulado "Soluciones a los desafíos".</p> <p><b>Materiales:</b> Tarjetas, marcadores, papel para el mural.</p>
<b>PROGRAMA DE JÓVENES</b>		
10 min	<b>Estación 4: Lo que he aprendido</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Las actividades en las que has participado te han ayudado a aprender cosas nuevas y a ser mejor?</p> <p><b>Actividad:</b> Los Lobatos y Lobeznas verán una pizarra con imágenes de actividades scout. Elegirán aquellas actividades que más les han ayudado a aprender y mejorar, pegando estrellas o caritas.</p> <p><b>Materiales:</b> Láminas de papel, fotos de actividades scouts, estrellas adhesivas, caritas</p>





10 min	<b>Estación 5: Plasmando experiencias</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Cómo te has vuelto un mejor amigo en las actividades scouts?</p> <p><b>Actividad:</b> Los Lobatos y Lobeznas avanzarán por un camino simbólico, respondiendo preguntas como: ¿Cómo ayudaste a un amigo en una actividad scout? o ¿Qué significa para ti ser un buen amigo? Cada respuesta les permitirá avanzar, y al llegar al final compartirán sus experiencias sobre cómo han fortalecido sus lazos de amistad.</p> <p><b>Materiales:</b> Cinta adhesiva, tarjetas con preguntas.</p>
10 min	<b>Estación 6: Lo que quiero aprender</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué más te gustaría aprender en los scouts para ser mejor?</p> <p><b>Actividad:</b> Cada Lobato o Lobezna dibujará o escribirá en una tarjeta lo que le gustaría aprender en las actividades scouts. Luego compartirán sus deseos con el grupo y juntos propondrán actividades que podrían incluirse en el futuro para que todos aprendan más.</p> <p><b>Materiales:</b> Tarjetas, lápices, marcadores.</p>
<b>PROYECTO EDUCATIVO</b>		
10 min	<b>Estación 7: Mi Día a Día en los Scouts</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Las actividades scouts te han enseñado cosas que te gustan y te ayudan?</p> <p><b>Actividad:</b> Los Lobatos y Lobeznas crearán dibujos o collages sobre cómo lo que han aprendido en los scouts les ha ayudado en su vida cotidiana. Luego compartirán sus creaciones con el grupo, explicando cómo las actividades scouts les han apoyado en su día a día.</p> <p><b>Materiales:</b> Hojas blancas, colores, recortes, pegamento.</p>
10 min	<b>Estación 8: Lo que cambiaría en los Scouts</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué cosas te gustaría que cambiaran en los scouts para ser mejor?</p> <p><b>Actividad:</b> Los Lobatos y Lobeznas escribirán en tarjetas qué cosas les gustaría cambiar en las actividades scout. Estas tarjetas se pegarán en un mural llamado "El futuro de los scouts", y se discutirán como grupo las sugerencias de cambio.</p> <p><b>Materiales:</b> Tarjetas, marcadores, pegamento, papel para el mural.</p>
10 min	<b>Estación 9: Mi Futuro en los Scouts</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué más te gustaría aprender en los scouts para que te ayuden mejor?</p> <p><b>Actividad:</b> Los Lobatos y Lobeznas discutirán en pequeños grupos qué les gustaría aprender en el futuro. Cada grupo compartirá sus ideas con el resto y juntos crearán un plan de aprendizaje que podrán presentar a sus líderes.</p> <p><b>Materiales:</b> Hojas grandes, marcadores.</p>





## Actividades para la Tropa de Scouts:

TIEMPO	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
<b>PARTICIPACIÓN JUVENIL</b>		
5 min	Juego Activo	Cada participante tiene un globo atado al pie. Al sonar un silbato, deben intentar proteger su globo mientras intentan explotar el de los demás. No hay equipos, cada persona decide su estrategia.
10 min	<b>Posta 1</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué harías para ser escuchado e incluido en las decisiones importantes?</p> <p><b>Actividad:</b> Por relevos, cada patrulla correrá del punto A al punto B para pegar una tarjeta con ideas sobre cómo podrían ser más escuchados. Al final, se discuten las ideas de cada patrulla.</p> <p><b>Materiales:</b> Láminas de papel, marcadores.</p>
10 min	<b>Posta 2:</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Cómo puedes hacer para incluirte más en la toma de decisiones?</p> <p><b>Actividad:</b> Cada patrulla creará un mensaje encriptado que los demás deben descifrar. El mensaje debe contener acciones que puedan tomar para incluirse más en la toma de decisiones.</p> <p><b>Materiales:</b> Cintas, papel, marcadores.</p>
10 min	<b>Posta 3:</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Cuáles crees que son las barreras que te impiden participar en espacios de toma de decisiones?</p> <p><b>Actividad:</b> Los jóvenes deben escribir en una cartulina las barreras que creen que les impiden participar, y luego proponer posibles soluciones.</p> <p><b>Materiales:</b> Cartulina, pinturas, marcadores.</p>
<b>PROGRAMA DE JÓVENES</b>		
10 min	<b>Posta 4:</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué cosas nuevas has aprendido en los scouts que te han ayudado a mejorar?</p> <p><b>Actividad:</b> Los jóvenes crearán un mural con imágenes de cosas que han aprendido en los scouts. Cada uno elegirá una habilidad y explicará cómo le ha ayudado a mejorar.</p> <p><b>Materiales:</b> Hojas blancas, colores, imágenes.</p>
10 min	<b>Posta 5:</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Cómo te han ayudado los scouts a ser una mejor persona con tus amigos y familia?</p> <p><b>Actividad:</b> Crear un tablero de redes sociales donde los jóvenes puedan pegar fotos representando momentos en</p>





		<p>los que han ayudado a amigos o familiares gracias a lo aprendido en los scouts.</p> <p><b>Materiales:</b> Cartulinas, fotos, marcadores.</p>
10 min	<b>Posta 6:</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué actividades te gustaría que hagan en los scouts para que aprendas más cosas útiles?</p> <p><b>Actividad:</b> Cada patrulla debe crear una lista de actividades nuevas que les gustaría hacer en los scouts para aprender más cosas útiles. Luego, se compartirá con el grupo.</p> <p><b>Materiales:</b> Papel, marcadores.</p>
<b>PROYECTO EDUCATIVO</b>		
10 min	<b>Posta 7:</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Lo que has aprendido en los scouts te ha ayudado con lo que te gusta y necesitas en tu día a día?</p> <p><b>Actividad:</b> Los jóvenes deberán completar un rompecabezas con palabras clave relacionadas con lo que han aprendido en los scouts. Al final, cada uno compartirá qué ha aprendido y cómo les ha ayudado en su vida.</p> <p><b>Materiales:</b> Cartón, pintura, tijeras.</p>
10 min	<b>Posta 8:</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué cosas nuevas te gustaría que hicieran los scouts para que te gusten más las actividades?</p> <p><b>Actividad:</b> Crear una lluvia de ideas sobre actividades que les gustaría hacer. Cada joven escribirá sus ideas y las compartirá con el grupo.</p> <p><b>Materiales:</b> Hojas, marcadores.</p>
10 min	<b>Posta 9:</b>	<p><b>Pregunta:</b> ¿Qué otras cosas crees que deberían enseñar los scouts para que te ayuden más en tu vida?</p> <p><b>Actividad:</b> Los jóvenes escribirán en tarjetas lo que creen que deberían aprender en los scouts para que les sea más útil en su vida diaria. Se pegarán en un mural y se discutirá en grupo.</p> <p><b>Materiales:</b> Tarjetas, marcadores.</p>





## Actividades para el Clan de Rovers:

TIEMPO	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN
<b>PARTICIPACIÓN JUVENIL</b>		
30 min	<b>Debate</b>	<p>Se dividirán los Rovers en 2 grupos. Cada grupo debatirá las siguientes preguntas durante 10 minutos cada una:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo podrías usar tu experiencia para proponer nuevas ideas en los espacios donde no has sido involucrado?</li> <li>• ¿Qué acciones puedes tomar para involucrarte en los espacios de toma de decisiones donde aún no has sido invitado?</li> <li>• ¿Qué dificultades encuentras para involucrarte en las decisiones importantes de tu grupo scout o comunidad?</li> </ul>
30 min	<b>Juego: La culebra toca la campana</b>	<p>Los Rovers se dividirán en dos filas. Sentados y tomados de los pies, avanzarán en competencia hacia una campana. El primer equipo en tocarla tiene derecho a responder una pregunta. Si fallan, el otro equipo tiene la oportunidad de responder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Quién se encarga del programa de un evento de clan?</li> <li>• ¿Quién evalúa un evento de clan?</li> <li>• ¿Tu participación en este evento responde a un proceso de participación juvenil?</li> </ul>
10 min	<b>Juego: Recorriendo Camino</b>	<p>Los jóvenes formarán equipos pequeños. Se les presentarán casos hipotéticos de situaciones de toma de decisiones en los scouts. Cuando el adulto diga "tiempo", deberán correr hacia el círculo correspondiente a la instancia donde creen que deberían actuar (Consejo de grupo, Asamblea de clan, Consejo distrital, Red de jóvenes, etc.). Luego, explicarán por qué eligieron esa instancia.</p>
<b>PROGRAMA DE JÓVENES</b>		
10 min	<b>Ronda de preguntas</b>	<p>Los jóvenes se dividirán en 3 equipos y responderán a 3 preguntas escritas en láminas de papel bond. Después de debatir, escribirán sus respuestas y rotarán hacia la siguiente lámina para realizar la misma dinámica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué habilidades importantes has desarrollado gracias al programa scout?</li> <li>• ¿De qué manera el programa scout te ha ayudado a ser mejor persona en tu comunidad?</li> </ul>







		<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué sugerirías mejorar en el programa scout para que puedas desarrollar más competencias educativas?</li> </ul>
<b>PROYECTO EDUCATIVO</b>		
30 min	<b>Debate</b>	<p>Los Rovers debatirán en dos grupos las siguientes preguntas durante 10 minutos cada una.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Crees que el Proyecto Educativo ha respondido a lo que te interesa y necesitas?</li> <li>¿Qué aspectos de la implementación del Proyecto Educativo deberían mejorar en relación con tus intereses?</li> <li>¿Qué agregarías al Proyecto Educativo para que contribuya con lo que necesitas para tu futuro?</li> </ul>

## CUMBRE LOCAL Y REGIONAL

ELECCIÓN DE REPRESENTANTES JUVENILES Y DELEGADOS REGIONALES

### JUEGO INICIAL

Para reunir a todos los jóvenes en un mismo espacio e iniciar con el proceso de votación, se aplicará un juego activo (estrella) de esta manera obtendremos la vinculación entre los niños y jóvenes de diferentes unidades.

¿Qué es la estrella? es un juego activo, que inicia con una formación de tipo estrella donde la meta es lograr que todos los jóvenes, luego de correr por fuera de la formación y completar el círculo, el joven pasa por medio de la formación de su equipo entre los miembros y llega al centro y se repite hasta que puedan participar todos los jóvenes.

Una vez involucrados los equipos, se reunirán todos los jóvenes participantes en un espacio general donde se describirá brevemente el proceso de participación de los representantes que serán seleccionados a la Cumbre Regional, evidenciando la importancia de todos estar involucrados en la Cumbre de Liderazgo.

### PROCESO DE VOTACIÓN Y ELECCIÓN

Se presentarán los jóvenes postulados de acuerdo al perfil y proceso antes mencionado, lo cual marca inicio al proceso de votación.

En el caso de la **Cumbre Local**, al definir un espacio particular para la votación de los 2 Representantes Juveniles que asistirán a la Cumbre Regional, utilizando un método democrático como el voto secreto y universal, a través de papeletas de identificación, las cuales serán depositadas en cajas que sirvan de urnas y de esta manera garantizar la expresión democrática de los jóvenes participantes. Dicho mecanismo se puede adaptar a los jóvenes de cada unidad, según su lenguaje educativo.

Para la **Cumbre Regional y Nacional**, se sugiere aplicar la estrategia anterior adaptándolo al mecanismo que los jóvenes consideren adecuados para el desarrollo (como el voto secreto y universal, a través de papeletas de identificación las cuales serán depositadas en cajas que sirvan de urnas), o bien por medios electrónicos (como Google Forms) que faciliten el escrutinio del proceso.





## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Estos están determinados, en líneas generales, por la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes, considerando los estándares de calidad en las unidades. Así mismo los diseñadores de las actividades deberán establecer los indicadores de logro que permitirán calificar el desempeño de los participantes según los objetivos y metas planteados. Estas evaluaciones deben permitir conceptos cualitativos y cuantitativos para la medición del desempeño de los participantes y para el logro de los objetivos del evento. Para ello se debe:

### **Establecer criterios de Evaluación:**

Fijar, antes de la ejecución del evento, los criterios a cumplir para que la actividad obtenga los distintos rangos de evaluación, ejemplo:

Asistencia = si asiste sobre el 90% es excelente, el 80% = Bueno, el 60% = Regular, menos del 50% = debe mejorar. Todo acorde a las metas fijadas para la actividad.

## EVALUACIÓN

Es el proceso que nos ayudará a determinar el nivel de los alcances y aprendizajes obtenidos, así como la capitalización de logros en la Asociación, según la instancia de ejecución (Distrital, Regional y Nacional), así como las recomendaciones para ediciones futuras del evento.

La evaluación trae consigo las ventajas de:

- Verificar en qué medida se cumplieron los objetivos al finalizar el evento.
- Determinar si la organización y el contenido del evento, dio respuestas a las necesidades y expectativas de los participantes.
- Facilitar el aprendizaje a través de la experiencia y documentación de la misma, lo que permite ajustar o modificar los futuros eventos a través de las recomendaciones.
- Apoyar el desarrollo y comunicación del trabajo realizado por los organizadores (aprendizaje continuo).
- Proporcionar información cuantitativa y cualitativa que pueda utilizarse en informes anuales de gestión de las direcciones nacionales. (Número de personas invitadas, número de participantes, número de temas, documentos desarrollados, entre otras).

### **Aspectos técnicos (evento).**

Responde a lo propio del evento en cuanto al desempeño del programa, logística, gestión, administración, comunicaciones y de los participantes (jóvenes y adultos). Considerando para ello lo definido en los logros por la organización del evento.

### **Porcentaje de logro de los indicadores de gestión.**

Los indicadores de gestión, son los aspectos característicos que mantienen la identidad o propiedades del evento y que son claramente observables y ponderables, según lo establecido en la ficha técnica del evento.

### **Desempeño de labores (adultos).**

Estará determinado por el porcentaje de logro, según lo establecido en el compromiso inherente al cargo o función, en dos aspectos:

- Autoevaluación (Formato Pre-establecido).
- Supervisor inmediato.





- Conclusiones de los criterios de evaluación.

Estos nos permiten apreciar en qué medida se obtuvieron los logros considerando por ejemplo las siguientes escalas:

CUALITATIVO		CUANTITATIVO
A mejorar	1 pto.	Representa el 25% de alcance
Regular	2 pts.	Representa el 35% de alcance
Bueno	3 pts.	Representa el 50% de alcance
Muy bueno	4 pts.	Representa el 75% de logro
Excelente	5 pts.	Representa el 100% de logro

Criterio del evento a evaluar	1	2	3	4	5
Vivencia de la Ley y la Promesa Scout en todo momento del evento.	Se presentó más de una situación de irrespeto y no se manejaron de manera adecuada	Se presentó más de una situación de irrespeto y se manejaron de manera adecuada		Se presentó una situación de irrespeto y se manejó de manera adecuada	No se presentó ninguna situación de irrespeto
Uso de la Guía Educativa.	Utilización del 25% del contenido	Utilización del 35% del contenido	Utilización del 50% del contenido	Utilización del 75% del contenido	Utilización del 100% del contenido
Desarrollo de la Cumbre según el cronograma establecido.	Se ejecutó en un rango mayor a 30 días del establecido	Se ejecutó en un rango menor o igual a 30 días del establecido			Se ejecutó en la fecha establecida
Participación de al menos el 80 % de los Representantes Juveniles	Participación $\leq 50\%$	Participación $> 50\%$ $< 55\%$	Participación $\geq 55\%$ $< 65\%$	Participación $\geq 65\%$ $< 80\%$	Participación $\geq 80\%$
Ejecución del 100% de las actividades establecidas en el Programa.	Ejecución menor al 60%	Ejecución $\geq 60$ $\leq 70$	Ejecución $> 70$ $\leq 85\%$	Ejecución $> 85\%$ $< 100\%$	Ejecución del 100%
Participación de Rovers en equipos transitorios.	Participación $\leq 50\%$	Participación $> 50\%$ $< 65\%$	Participación $\geq 65\%$ $< 75\%$	Participación $\geq 75\%$ $< 90\%$	Participación $\geq 90\%$





Promoción del dialogo e intercambio Intergeneracional de jóvenes.			Participaron únicamente Jóvenes en edad Rover	Participaron jóvenes en edad Scout y Rover	Participaron Scouts, Rovers y Jóvenes no Scouts
Generación de la Declaración de la Cumbre de Liderazgo	No se generó declaración	Se generó Declaración y no se difundió	Se generó Declaración y se difundió por las redes	Se generó Declaración , se difundió y se entregó a la DNPDJ	Se generó Declaración, se difundió y se entregó a DNPDJ y CNS
Renovación de los Coordinadores de la Red de jóvenes.	No se realizó la renovación				Se realizó la renovación del Núcleo Coordinador
Reporte del evento a tiempo a la DNPDJ.	No se entregó reporte	Se reportó fuera de tiempo a la DNPDJ			Se reportó a tiempo a la DNPDJ

