

INFORME PAXTU NACIONAL 2025



ÍNDICE

PROGRAMA DE JOVENES.....	4
DISTRIBUCIÓN DE LAS SEISENAS.....	5
PROGRAMA DE JOVENES.....	6
OBJETIVOS DEL EVENTO	10
CRONOGRAMA.....	12
ACTIVIDADES POR BLOQUE DE PROGRAMA	13
Net-xión, Emoción y Aventura	13
La Animación a través de las Décadas	15
Anexos.	17
.....	17
.....	17
.....	18
Circuito de los Sueños (Gymkhana).....	20
Programa Mundial Tribu De La Tierra.....	21
Programa Scout Mundial Mensajeros De La Paz.....	23
Iniciativa Campaña En Contra De Los Robots Letales.....	25
Iniciativa He For She.....	27
Iniciativa ENSEÑAS	29
Manualidad.....	30
Anexos	31
Portal Disney.....	34
Anexos	35
FestiPixar (fiesta de clausura).....	36
Anexos	38
Velada.....	39
Anexos	40
Conferencia Juvenil.....	41
Anexos	54
ADMINISTRACIÓN	57
Reajuste del presupuesto.	59
ADULTOS EN EL MOVIMIENTO SCOUT	61

Formación necesaria.....	62
GESTIÓN DE RIEGOS.....	65
Caso médico: Ashley Chapellín – 7 años – Grupo Scout Santa Rosalía, Región Metropolitana.....	71
Anexos del caso.	73
LOGÍSTICA.....	77
Inventario.....	77
Alimentación	78
Distribución de los espacios	79
Objetos perdidos.....	80
COMUNICACIONES.....	82
Línea Gráfica.....	83
OPERACIONES.....	89
Herramientas de registro y seguimiento	89
Comunicación y gestión documental	89
Fichas médicas	90
Acreditación y recepción de participantes.....	90
Asignación de habitaciones	90
Sistema de radios.....	90



PROGRAMA DE JOVENES

Encargado del área: Andrés Marín

Equipo de programa.

- Manuel Santiago
- José Valle
- Jainet Muñoz
- Nazareth Celis
- Eymer Cañizales
- Jesús Zavala
- William Bruno
- Yaritza Guedez
- Valentina Rojas
- Miguel Ciavato
- Carlos Obregón (Apoyo durante el evento)
- Oliver Mantilla (Apoyo durante el evento)
- Ricardo Malave (Previo al evento)
- Argenis Rojas (Previo al evento)
- Laurys Rivero (Previo al evento)
- Ricardo Castillo (Previo al evento)
- Mariangeles Contreras (Previo al evento)

El Paxtu Nacional tuvo como propósito reunir a manadas de todo el país en una experiencia de convivencia, aventura y aprendizaje que refuerza los valores del escultismo, tales como el trabajo en equipo, la amistad, el servicio y el respeto por la naturaleza. A través de actividades lúdicas, dinámicas formativas y con espacios de integración, el Paxtu promueve el desarrollo integral de los más pequeños dentro del movimiento scout, fortaleciendo su sentido de pertenencia y su compromiso con la vida al aire libre y la hermandad scout.

DISTRIBUCIÓN DE LAS SEISENAS

Se aplicó la misma metodología administrativa empleada en la Manada para la organización de los participantes, estableciendo una proporción de un adulto responsable por cada seis lobatos o lobeznas. Esta estructura permitió mantener un control adecuado del grupo y garantizar una participación efectiva en todas las actividades programadas. No obstante, se respetó plenamente la concepción de la Manada como un pequeño grupo único; por ello, las actividades se realizaron de manera conjunta y los jóvenes se desplazaron como una sola unidad. La asignación del adulto responsable funcionó únicamente como un mecanismo de acompañamiento y supervisión directa para asegurar el bienestar y la atención individual de cada subgrupo de seis jóvenes.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante destacar que la estructura de convivencia propia de la Manada se mantuvo durante todo el evento, favoreciendo espacios de integración entre los jóvenes. Esta dinámica estuvo presente tanto en los momentos de descanso, aseo y alimentación, como en las distintas actividades desarrolladas, permitiendo fortalecer la cohesión del grupo y promover una experiencia compartida más significativa.



PROGRAMA DE JOVENES

El evento estuvo ambientado bajo la temática **“La magia de la Animación”**, lo que permitió la conexión de los jóvenes con *Paztú*, un espacio de encuentro a nivel nacional y una plataforma juvenil de animación perteneciente a la Asociación de Scouts de Venezuela. Esta iniciativa busca formar actores y actrices representados por los niños y niñas participantes, quienes contribuirán a la creación de una producción audiovisual proyectada hacia una Venezuela sostenible y pacífica en el año 2030. Para ello, se presentaron diversas obras animadas diseñadas para inspirar a los jóvenes en el proceso de preparación del filme **“Soñando juntos, nos preparamos para la vida”**, cuyo estreno está previsto para septiembre de 2025 en esta y otras plataformas de streaming.

Esta propuesta constituye una invitación a recorrer el universo de *Paztú*, promoviendo el descubrimiento, la imaginación y la acción en favor de un mundo visionado por la juventud y adaptado para todos. En este marco, se definieron colores representativos, áreas de trabajo y roles dentro de *Paztú*, los cuales funcionaron como elementos de identidad y conexión entre la ambientación del evento y su propósito formativo.

Área de Trabajo | Departamento dentro de la Plataforma Paztú | Color representativo

Comunicaciones | Publicidad | Naranja Operaciones | Tecnología | Azul

Gestión de Riesgos | Salud y Seguridad | Amarillo

Programa | Producción | Verde

Logística | Recursos y materiales | Morado Administración | Tesorería | Gris

Adultos en el Movimiento Scout | Talento humano | Rojo Adultos Acompañantes | Managers | Blanco

Jóvenes | Actores y actrices | Dorado

BLOQUES DE PROGRAMA					
Portal Disney (Inauguración) Responsable: José Valle	Explora Cartoon (Excursión) Responsable: William Bruno	Actividades en Campo Base Responsable: Andrés Marín	Conferencia Juvenil (Actividad de Participación Juvenil) Responsable: Yaritza Guede	La Búsqueda de los Hermanos de Calcifer (Velada) Responsable: Jesús Zavala	Festi-Pixar (Fiesta) Responsable: Manuel Santiago

Se anexan a continuación las ambientaciones de los distintos espacios, organizadas según cada Bloque de Programa, las cuales reflejan la temática del evento y el propósito formativo asociado a cada área de trabajo.

Bloques	Actividades	Estudio de animación	Película
Portal Disney		Disney	
Explora <u>Cartoon</u>	Hacia el Lago Goteras	<u>Cartoon Network</u>	El Campamento de <u>Lazlo</u>
	Imaginación y Emoción		Mansión Foster para Amigos Imaginarios
	Pre-Cinematográfica		Laboratorio de Dexter
	Generación 1 de <u>Cartoon Network</u>		Las Sombrias Aventuras de Billy y Mandy
			Los Chicos del Barrio
			<u>Chowder</u>
			Ben 10
	Animación Tradicional Generación 2 de <u>Cartoon Network</u>		Hi, Hi <u>Puffy Ami Yumi Show</u>
			Hora de Aventura
	Animación Digital Generación 3 de <u>Cartoon Network</u>		Steven Universe
			Las Chicas <u>Superpoderosas</u>
	Animación 3D Generación 4 de <u>Cartoon Network</u>		OK-KO Seamos <u>Hérores</u>
			El Mundo de Craig
Circuito de los Sueños	Operación Zumbido Sostenible	<u>Dreamworks</u>	<u>Bee Movie</u>
	Feria del Valle de la Paz		Kung fu Panda

	Operación "Robots Polares"		Los Pingüinos de Madagascar
	Unión Dragón		Entrenando a tu Dragón
	Un <u>Booy</u> reduciendo las Desigualdades		Home
	Solo se vive una vez		Gato con Botas
	El Gran Invento de Guy		Los <u>Croods</u>
	Liga del Mapache		Vecinos invasores
Conferencia Juvenil	Comunidad	Sony <u>Pictures</u>	Pitufos
	Educación		Emoji



	Participación Juvenil		Spider-Man: Un nuevo universo
	Evaluación		Hotel <u>Transylvania</u>
La Búsqueda de los Hermanos de <u>Calcifer</u>		Estudio Ghibli	El Castillo Ambulante
FestiPixar	Isla del Arte	Pixar	Intensamente
	El Festín		Ratatouille
	Feria Planeta		<u>Toy Story</u>
	Santa Cecilia		Coco
	Toronto		Red



OBJETIVOS DEL EVENTO

Objetivo General:

Promover un espacio seguro de amistad, alegría y desarrollo integral para todos los lobatos y lobeznas de la Asociación de Scouts de Venezuela, mediante actividades que respondan a sus intereses y aspiraciones, enfatizando competencias educativas que los preparen para la vida y contribuyan a generar un impacto social significativo en el territorio venezolano.

Objetivos Específicos:

1. Proporcionar oportunidades de aprendizaje adecuadas para los participantes.
2. Generar acciones de incidencia social en la localidad sede del evento.
3. Consolidar aptitudes de democracia y participación en los asistentes.
4. Fortalecer los valores del Lobatismo en Venezuela.
5. Ofrecer estrategias variadas de expresión y espacios de esparcimiento no estructurado.
6. Incentivar el intercambio de experiencias positivas e inspiradoras entre los participantes.

Indicadores de logro

Área		Nº	Indicadores de logro
Corporalidad		9	Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental.
		10	Elabora objetos utilitarios escogidos libremente.
		12	Identifica elementos propios del lugar donde realiza las excursiones.
	2	2	Se asegura de mantener en buenas condiciones el lugar donde ha realizado actividades.
		7	Participa espontáneamente en actividades que requieren utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado.
		9	Practica actividades individuales y en grupo, de carácter físico y mental.
		10	Integra su creatividad mental y su destreza física para provecho de su

			entorno.
		12	Aprende y disfruta de su relación con el medio natural, sin destruirlo.
Creatividad		2	Se esfuerza por no desperdiciar los materiales que utiliza.
		3	Relata una vivencia, exponiendo los hechos en secuencia.
		6	Utilizar la creación a través de la mano para dar a conocer sus sentimientos.
		13	Expresa gráficamente cómo debe vivir el hombre en su medio ambiente.
		1	Crea historietas para explicar cómo resolver situaciones de su comunidad.
		2	Describe manifestaciones culturales del país y sus protagonistas.
Carácter		4	Amplía las ideas de otros, complementándose con las suyas.
		10	Estudia su entorno cuando realiza actividades en ambientes naturales, sin modificarlos o dañarlos.
		1	Identifica cuando una conducta está de acuerdo a los valores Scouts.
		6	Acepta las normas impuestas por los adultos para mejorar la calidad de vida.
		7	Sigue las sugerencias de sus mayores para mejorar su conducta.
		10	Describe que le gusta más de lo que hace y explica su utilidad.
		7	Identifica un error y trabaja para corregirlo.
Afectividad		9	Participa en la toma de decisiones para definir las habilidades que quiere aprender en su tiempo libre.
		10	Ofrece su ayuda en las actividades que realiza con habilidad.
		13	Manifiesta su alegría cuando es llamado a colaborar.
		3	Le interesa conocer a otros.
		4	Plantea sus ideas francamente.
		5	Comparte con niños de su edad, que acaba de conocer, en un ambiente de amistad.
		1	Se quiere a sí mismo y descubre su propia capacidad para relacionarse con otros.
		3	Se relaciona con otras personas francamente (sin manipular).
		9	Expresa sus sentimientos libremente.
		10	Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas.

Sociabilidad	1	2	Comparte con otros miembros de su Unidad, expresiones de cultura de otros países.
		3	Aplica la Ley de la Manada en su vida diaria.
		5	Cuida el uso del material, de acuerdo con lo que se le pide.
		6	Explica a otros cómo mejorar el medio ambiente de su comunidad
		11	Obedece las instrucciones que le son dadas.
		17	Comprende la importancia de la paz entre los pueblos.
Espiritualidad		3	Aplica las normas de conducta.
		4	Aplica en las actividades lo aprendido para hacer buen uso de los equipos.
		10	Se interesa en adquirir habilidades de acuerdo con su edad e intereses.
		16	Disfruta de compartir con personas de otras latitudes.
		3	En juegos y representaciones comparte con todos sin distingo.
		5	Le interesa conocer la vida en la naturaleza.
		6	Se esfuerza por hacer bien las cosas.
		4	Se muestra contento al participar en actividades con iguales de otras instituciones.
		6	Busca dentro de sí las razones para su conducta y se esfuerza por cumplir con lo que es mejor para todos
		9	Descubre cualidades en otras personas.
		11	Participa en actividades con personas de otro género, que le permitan observar las características y valores particulares que los hacen destacarse.

CRONOGRAMA

CRONOGRAMA GENERAL					
Horas	Jueves 11/09		Viernes 12/09		Sábado 13/09
06:00 am			Aseo personal		Aseo personal
07:00 am	Registro e Instalación		Desayuno		Desayuno
08:00 am			Ceremonia de apertura (Ficha N°4)		Izada de bandera
08:30 am			Explora Cartoon (Ficha N°1)	Circuito de los Sueños (Ficha N°2)	Conferencia Juvenil (Ficha N°7)
09:00 am					
10:00 am					
11:00 am					
12:00 m			Almuerzo General		Ceremonia Clausura (Ficha N°8)
01:00 pm					Almuerzo General
02:00 pm	Explora Cartoon (Ficha N°1)	Circuito de los Sueños (Ficha N°2)	Festi-Pixar (Ficha N°5)		Salida General
03:00 pm					
04:00 pm					
04:30 pm					
05:00 pm					
05:30 pm					
06:00 pm	Ambientación		Arriada de bandera / Aseo personal		
07:00 pm	Cena		Cena		
08:00 pm	Portal Disney (Ficha N°3)		La Búsqueda de los Hermanos de Calcifer (Ficha N°6)		
08:30 pm					
09:00 pm					
09:30 pm					
10:00 pm	Encuentro de Viejos Lobos	Descanso (solo jóvenes)	Encuentro de Viejos Lobos	Descanso (solo jóvenes)	
10:30 pm	Descanso General		Descanso General		

ACTIVIDADES POR BLOQUE DE PROGRAMA

A continuación, se desglosan los Bloques del Programa General en el orden previsto para su ejecución durante el evento:

Explora Cartoon

Bloque de Programa: Explora Cartoon

Responsable: William Bruno

Adultos: Eymer Cañizales, Jesús Zavala y Oliver Mantilla

Descripción:

El bloque de programa Explora Cartoon estuvo conformado por tres (3) grandes actividades desarrolladas a lo largo de su duración: Net-xión, Emoción y Aventura, Imaginación y Emoción y La Animación a través de las Décadas. Este bloque se ejecutó en dos momentos durante el evento: el día jueves se atendió a la mitad de los jóvenes participantes y el día viernes a la mitad restante, funcionando como un espejo del macro-bloque Circuito de los Sueños. A continuación, se presenta la descripción de cada una de las actividades y sus respectivas evaluaciones.

ODS abarcados: 3 – Salud y Bienestar, 4 – Educación y Calidad, 8 – Trabajo Decente y Crecimiento Económico. Ambientación: Cartoon Network, generación 1 a la 4.

Net-xión, Emoción y Aventura

Previamente al inicio del bloque, se reunió a todos los adultos del programa para brindarles las indicaciones generales y realizar una breve lectura de las actividades previstas. Esta actividad marcó el comienzo de la excursión, presentando la ambientación y dando la bienvenida a los jóvenes a la Casa Productora Cartoon Network. Para ello, los participantes fueron organizados en filas (Kaas), divididos por grupos, y se procedió a realizar una dinámica rompehielo denominada "Mono Araña", cuyo objetivo era activarlos y propiciar un calentamiento previo a la caminata. En esta dinámica, los jóvenes debían saltar según los comandos dados: por ejemplo, "mono" indicaba un salto hacia la izquierda y "araña", un salto hacia la derecha.

Al finalizar la dinámica, se entregó a los adultos el formato de Avistamientos, con el propósito de que los jóvenes, durante el recorrido, observaran su entorno y marcaran en círculos los elementos que iban identificando. Durante el trayecto, los participantes se desplazaron cantando, apoyados por el equipo de programa y los adultos responsables, con el fin de animar la excursión. Esta actividad culminó en la laguna, espacio donde se continuarían desarrollando las siguientes actividades: Imaginación y Emoción y La Animación a través de las Décadas.

Ambientación: El Campamento de Lazlo.

Objetivo: Introducir a los jóvenes en la ambientación de **Cartoon Network**, invitándolos a explorar el mundo del **Campamento de Lazlo** y a observar su entorno como verdaderos campistas. Asimismo, se buscó favorecer su expresión corporal y condición física, aprovechando la caminata hacia la laguna como una oportunidad para realizar ejercicio de forma lúdica y acorde con la temática del evento.

✓ **Aspectos positivos de “Imaginación y Emoción”**

- Se contó con el apoyo de los adultos de programa, lo que permitió ejecutar el bloque con mayor dinamismo y acompañamiento.
- Los jóvenes pudieron expresar, a través del arte, cómo se sentían, dándole nombre, forma y características a sus emociones mediante la creación de un amigo imaginario.
- La mayoría de las emociones representadas fueron alegres, lo que evidencia un estado de ánimo positivo en el momento de la actividad.
- Los participantes lograron asociar el proceso creativo (arte) con las emociones que experimentan y cómo estas pueden verse afectadas por diferentes situaciones.

✓ **Aspectos a mejorar de “Imaginación y Emoción”**

- Debido a la limitada disponibilidad de personas en el área de Comunicaciones, no fue posible desarrollar el bloque de grabación de videos para una campaña de sensibilización sobre las emociones en niños y niñas. No obstante, el mensaje central se transmitió mediante la actividad, permitiendo que los jóvenes comprendieran el objetivo propuesto.
- El espacio utilizado era amplio y, en algunos momentos, la cantidad de jóvenes dificultó la adecuada escucha de las indicaciones. Para futuras actividades al aire libre con grupos numerosos, es recomendable el uso de micrófonos o sistemas de amplificación.
- Por falta de material, el día viernes no se pudo realizar la “adopción en papel” como estaba previsto, por lo que se optó por una versión más simbólica de la misma.
- No todos los jóvenes se identificaban o creían en la figura de los amigos imaginarios, lo que dificultó, en algunos casos, la ambientación. En futuras oportunidades, sería conveniente reforzar la introducción temática para facilitar la inmersión de todos los participantes.
- El sonido de la corneta no tenía el volumen suficiente, lo que impedía escuchar con claridad la música de la Mansión Foster.
- Se evidenció falta de adultos del equipo de programa (staff), ya que mientras se montaba la siguiente actividad, debía mantenerse en funcionamiento “Imaginación y Emoción”, generando una sobrecarga en los adultos encargados de su ejecución.

La Animación a través de las Décadas

Mientras se desarrollaba la actividad anterior, se comenzó el montaje de este espacio. La propuesta contó con cinco actividades, organizadas en forma de recorrido, en las que los jóvenes utilizaban un pasaporte para ir registrando su paso por cada estación. El circuito consistió en que los participantes “viajaran” por las distintas eras de la animación, con el propósito de conocer los cambios estructurales y los avances más significativos que se han producido a lo largo del tiempo en este medio.

Estaciones:

1. Pre-cinematográfica:

Los jóvenes conocieron las técnicas pre-cinematográficas y, para cerrar el bloque, cada uno elaboró su propio folioscopio. Esta estación estuvo ambientada con caricaturas de la primera generación de Cartoon Network.

2. Animación tradicional:

Los participantes aprendieron sobre el proceso de animación realizado a mano antes de la era digital, trabajando técnicas como los bocetos a mano alzada y la creación de animaciones con recortes. En el bloque, los jóvenes visitaban simbólicamente una casa productora y tenían la misión de generar una animación utilizando la técnica “cut-out”. Esta estación estuvo ambientada en las caricaturas de la segunda generación de Cartoon Network.

3. Animación digital:

En esta estación, los jóvenes se adentraron en el tipo de animación predominante en la actualidad. A través de un televisor elaborado manualmente, debían “dar vida” a los dibujos animados, evidenciando el paso de la animación en blanco y negro a la animación a color, propia de la producción contemporánea. La ambientación se inspiró en caricaturas de la tercera generación de Cartoon Network.

4. Animación 3D:

Los participantes conocieron conceptos básicos de animación 3D, como el “stop motion”, el renderizado y el uso de software especializado. Al finalizar, cada joven modeló su propio personaje y le asignó cualidades y rasgos distintivos. Esta estación estuvo ambientada en las caricaturas de la cuarta generación de Cartoon Network.

5. Botes en la laguna:

Como estación adicional dentro del recorrido, los jóvenes tuvieron la oportunidad de

abordar los botes y navegar por la laguna, integrando la experiencia lúdica y de contacto con la naturaleza al circuito de actividades.

Ambientación:

Caricaturas de Cartoon Network desde la primera hasta la cuarta generación.

Objetivo:

Conocer la historia de la animación y los cambios significativos que ha experimentado a lo largo de los años, identificando las técnicas utilizadas en cada época hasta la actualidad. Asimismo, se buscó que los participantes pudieran aplicar lo aprendido generando sus propias creaciones mediante las distintas técnicas trabajadas en las estaciones.

✓ **Aspectos positivos de "La Animación a través de las Décadas"**

- A los jóvenes les encantó la experiencia de usar los botes y navegar por la laguna.
- Muchos participantes demostraron entusiasmo e incluso conocimientos previos sobre algunas de las técnicas trabajadas.
- El sistema de pasaporte resultó muy motivador, ya que incentivaba a los jóvenes a completar las actividades para coleccionar todos los stickers y llenar su pasaporte.
- Los jóvenes lograron articular los contenidos de las estaciones, relacionando conocimientos previos con los nuevos aprendizajes adquiridos.

✓ **Aspectos a mejorar de "La Animación a través de las Décadas"**

- Es necesario contar con un mayor número de adultos de programa para la ejecución de este bloque, ya que la cantidad de estaciones superaba el número de responsables. En algunos casos, el personal de 5J debió asumir estaciones adicionales y, de forma temporal, se recibió apoyo de adultos de otras áreas del evento.
- El tiempo de permanencia en las estaciones fue, en algunos momentos, desigual: en ciertas actividades resultó excesivo y en otras insuficiente. Para futuras ediciones, se recomienda cronometrar y ajustar la duración de cada estación, de modo que todas tengan tiempos similares.
- Los materiales disponibles no fueron suficientes para cubrir adecuadamente la participación de los aproximadamente 200 jóvenes asistentes.

Anexos.







Circuito de los Sueños (Gymkhana)

Encargado del bloque: Manuel Santiago

Miembros del equipo, actividad y ambientación:

ESTACIÓN	DENOMINACIÓN	RESPONSABLE
Tribu Tierra	Operación Zumbido Sostenible (Bee Movie)	Valentina Rojas
Mensajeros de la Paz	Feria del Valle de la Paz (Kung Fu Panda)	Nazareth Celis
Robots Letales	Operación "Robots Polares" (Los Pingüinos de Madagascar)	Miguel Ciavato
He For She	Unión Dragón (Cómo Entrenar a tu Dragón)	Jainet Muñoz
Enseñas	Un Booy reduciendo las Desigualdades (Home)	José Valle
Gestión de Riesgos	Solo se vive una vez (El Gato con Botas)	Gabriel Dávila
Manualidad	El Gran Invento de Guy (Los Croods)	Yaritza Guedez
Deportes en equipo	Liga del Mapache (Vecinos Invasores)	Carlos Obregón

Descripción y objetivo del bloque

El **Circuito de los Sueños** contó con ocho (8) actividades desarrolladas en paralelo, que todos los jóvenes pudieron vivenciar recorriéndolas una a una. Durante este bloque, además, los participantes fueron integrados en distintas seisenas, lo que favoreció la convivencia, la integración y la unión con jóvenes de otras regiones distintas a la propia.

A lo largo del circuito, los lobatos y lobeznas tuvieron la oportunidad de conocer diversas iniciativas y programas mundiales, articulados con otras áreas de interés como deportes y manualidades, manteniendo un equilibrio entre actividades reflexivas, físicas, mentales y recreativas.

En coherencia con la ambientación general del evento, los actores y actrices "grababan" diferentes escenas en cada una de las actividades, asumiendo un escenario distinto en cada estación. De igual manera, en el momento de realizar la rotación entre actividades se hacía alusión a los paparazzi, de los cuales los jóvenes debían "escapar" trasladándose de una actividad a otra. Esta dinámica fortaleció su participación e integración, conectándolos de forma lúdica con la ambientación y las actividades, siempre acompañados por el apoyo de sus adultos responsables.

✓ Aspectos positivos

- Rápida integración y efectivo trabajo en equipo por parte de los responsables.
- Dinamismo en la ejecución del bloque y buena capacidad para resolver obstáculos relacionados con tiempo, materiales, rotación y apoyo general.
- Utilización de espacios amplios y adecuados, acordes con las necesidades específicas de cada actividad.
- Variedad de actividades y adecuada forma de presentación del contenido a los jóvenes.
- Uso pertinente de la ambientación general del evento y de la propia de cada actividad (música, dibujos, stickers, historietas, etc.), lo que favoreció la inmersión y el interés de los participantes.

✓ Aspectos a mejorar

- Optimizar la comunicación entre el encargado del bloque y los responsables de cada actividad, por ejemplo, mediante el uso de radios o medios similares.
- Definir con mayor precisión el tamaño de los grupos y el tiempo de permanencia en cada actividad, de modo que la rotación se mantenga ordenada y se eviten cuellos de botella.
- Garantizar la adquisición de todos los materiales solicitados para la correcta ejecución de las actividades, con suficiente anticipación al inicio del bloque.
- Revisar la duración general de los macrobloques de programa, considerando el esfuerzo energético (físico y mental) que representan para los jóvenes; varios participantes manifestaron cansancio e incluso algunos no culminaron todas las actividades por esta razón (situación observada en ambos días).
- Designar a una persona específica del equipo de logística para brindar apoyo permanente durante la ejecución del bloque.
- Asegurar la cantidad de adultos necesaria para la adecuada ejecución de todo el bloque y sus actividades, incluyendo al responsable del bloque y el apoyo general requerido.

Programa Mundial Tribu De La Tierra

Bloque: Circuito de los sueños – Estación tribu de la tierra.

Descripción de la actividad: OPERACIÓN ZUMBIDO SOSTENIBLE

Esta actividad se llevó a cabo en la tarde del jueves 11 y en la mañana del viernes 12, durante la ejecución de los bloques "Explora Cartoon" y "Circuito de los Sueños". Los 195 participantes del PAXTU fueron divididos en dos grandes grupos: mientras uno asistía a "Explora Cartoon", el otro recorría las estaciones del "Circuito de los Sueños", entre ellas la estación de Tribu de la Tierra. A su vez, estos grupos se subdividieron en equipos de entre 12 y 13 lobatos y lobeznas, que visitaban de forma rotativa las estaciones de los Programas Mundiales.

La actividad "**Operación Zumbido Sostenible**" tuvo como objetivo principal dar a conocer y reforzar la importancia de las abejas en la biodiversidad, explicar el papel de la polinización

y evidenciar cómo las acciones humanas pueden representar una amenaza para estos insectos. Además, se puso en práctica, mediante una dinámica lúdica, la forma en que las abejas recolectan el polen y se presentó una breve demostración de lo que es la energía eólica.

Al finalizar la actividad, se entregó a los jóvenes un sticker del Programa Mundial como recompensa por haber ayudado satisfactoriamente a Barry a recuperar su colmena.

✓ Aspectos positivos de la actividad

- Los jóvenes trabajaron en equipo de manera efectiva.
- Lograron comprender con mayor profundidad el aporte de las abejas a nuestra vida diaria.
- Se evidenció una excelente interacción por parte de los participantes: no solo compartieron sus conocimientos previos sobre las abejas, sino que también se sintieron cómodos expresando sus dudas e inquietudes a lo largo de la actividad.
- Hubo una participación activa y constante durante el desarrollo de la dinámica.
- La mayoría de los adultos responsables se involucraron y colaboraron con sus jóvenes en la ejecución de la actividad.
- Se logró una buena integración con la ambientación de la película "Bee Movie" y con la dinámica de "¡ahí vienen los paparazzi!" al momento de cambiar de estación, lo que reforzó el carácter lúdico de la propuesta.

✓ Aspectos a mejorar de la actividad

- Incluir una dinámica previa de activación para elevar el nivel de energía de los jóvenes, especialmente considerando que, después de cierto tiempo, se mostraban cansados y con menor ánimo.
- Ajustar la metodología de la actividad para que todos los jóvenes estén involucrados simultáneamente en alguna tarea, ya que al realizar la dinámica de forma individual, quienes esperaban su turno tendían a dispersarse.
- Contar con un control más claro del tiempo general de la actividad, pues en varios momentos existió incertidumbre sobre la duración restante o el tiempo transcurrido, lo que generó confusión. Sería conveniente designar a una persona encargada de llevar el tiempo o utilizar un cronómetro visible para todos (similar a lo aplicado en el bloque de la hora loca).
- Optimizar la logística del flujo de grupos entre estaciones, ya que en ciertos momentos se produjo congestión y acumulación en algunas de ellas. Como alternativa, podrían numerarse las estaciones o implementar un tipo de pasaporte donde los jóvenes vayan marcando las actividades completadas.

Programa Scout Mundial Mensajeros De La Paz

BLOQUE: Circuito de los sueños – Estación Mensajeros de la Paz

Descripción de la actividad: Feria del Valle de la Paz

La actividad "Feria del Valle de la Paz" tuvo como objetivo general fomentar en los participantes la reflexión, el reconocimiento y la práctica de habilidades para la paz, a través de experiencias lúdicas y creativas inspiradas en la película *Kung Fu Panda* y en el mensaje del Programa Scout Mundial Mensajeros de la Paz. De esta forma, se buscó promover la empatía, el respeto, la cooperación y el compromiso de transformar los conflictos en oportunidades para construir un mundo mejor.

Stand 1 – Mural de la Paz (Panel de exhibición)

En este stand se presentaba una serie de hojas con imágenes impresas de escenas de la película, cada una acompañada de una actividad por realizar. Cada participante elegía una escena y, sobre ella, debía identificar con puntos rojos aquellas acciones que consideraba obstáculos para la paz, y con un punto verde las buenas acciones o habilidades para la paz presentes en la escena.

Al final, cada imagen incluía la pregunta: "*¿Qué harías tú en esta escena como Mensajero de la Paz?*". Los jóvenes podían escribir su respuesta debajo de la escena o representarla mediante un dibujo y, posteriormente, con el apoyo de los *managers* o de sus adultos responsables, colocaban su trabajo en el Mural de la Paz.

Stand 2 – Rincón del Guerrero Dragón (Comparte tu sabiduría)

En este espacio se dispusieron máscaras de los personajes principales de las películas de *Kung Fu Panda*, junto con sellos impresos de distintos colores que representaban diversas habilidades para la paz. Cada participante elegía una máscara de personaje e identificaba, entre los sellos, cuáles consideraba que eran las habilidades de ese personaje y cuáles le gustaría utilizar para ayudar a sus amigos, reforzando así el vínculo entre el ejemplo del personaje y su propia vida cotidiana.

Al concluir el recorrido por los stands, se entregó a los jóvenes stickers del Programa Mundial como "sello de habilidad para la paz", en reconocimiento a su trabajo identificando los obstáculos para la paz y las formas de afrontarlos en el Valle de la Paz.

✓ Aspectos positivos de la actividad

- Metodología lúdica y motivadora: Se utilizaron elementos atractivos para los niños (película *Kung Fu Panda*, máscaras, stickers, dibujos) que despertaron su entusiasmo y favorecieron el aprendizaje a través del juego. Al finalizar cada ronda, los grupos elegían una canción para cambiar de estación, lo que permitió mantenerlos alertas y más inmersos en la ambientación.

- Participación activa y creativa: Cada lobato y lobeza asumió un rol concreto: escoger escenas, marcar con colores, dibujar o escribir, elegir máscaras, realizar poses, etc. Esto garantizó la participación de todos y la expresión de sus ideas y emociones.
- Desarrollo de valores y habilidades para la paz: La actividad promovió de forma sencilla y adecuada a su edad valores como la empatía, el respeto, la cooperación, el perdón y la amistad.
- Trabajo en equipo: La organización en grupos y la rotación por los stands favoreció la cooperación, la organización y la colaboración entre pares.
- Reflexión accesible: Las preguntas planteadas ("¿Qué harías tú en esta escena?" o "¿Qué habilidades para la paz te gustaría usar?") invitaron a los niños a pensar en soluciones concretas y a vincular los valores tratados con su vida cotidiana.
- Expresión corporal y simbólica: El saludo de kung fu y las poses realizadas reforzaron el aprendizaje mediante gestos y símbolos, integrando el cuerpo en la experiencia formativa.
- Ambiente de reconocimiento positivo: Los sellos y stickers de habilidades para la paz funcionaron como refuerzo y motivación, valorando el esfuerzo y la participación de cada joven.
- Integración con el Programa Scout Mundial "Mensajeros de la Paz": La dinámica vinculó de manera clara el juego con la misión de los Scouts como constructores de paz, mostrando a los jóvenes que ellos también pueden ser "mensajeros" a través de sus acciones diarias.
- Producto visible y compartido: El Mural de la Paz y las fotografías finales permitieron a los niños visualizar el resultado de su trabajo, sentirse orgullosos y fortalecer su sentido de pertenencia al grupo.
- Flexibilidad y adaptabilidad: La dinámica se pudo ajustar al tiempo disponible, al espacio y al número de participantes, manteniendo siempre su esencia educativa, participativa y divertida.

✓ Aspectos a mejorar de la actividad

- Garantizar la cantidad y calidad de los elementos de ambientación del segundo stand (máscaras utilizables, stickers de sellos, set de fotos), ya que no fue posible contar con todos ellos tal como se había solicitado en la lista de materiales.
- Delegar con anticipación las responsabilidades entre los adultos responsables, de manera que cada grupo de jóvenes disponga oportunamente de los recursos necesarios y se aproveche mejor el tiempo en cada estación.
- Contar con un sistema claro de control del tiempo entre grupos (por ejemplo, un monitor o cronómetro visible) para regular la duración de las actividades y los cambios de estación.
- Fortalecer el apoyo logístico para coordinar de forma más eficiente la rotación de los grupos y la adecuación de cada estación durante toda la actividad.

Iniciativa Campaña En Contra De Los Robots Letales

Bloque: Circuito de los sueños – Estación Robots Polares.

Descripción de la actividad: Operación Robots Polares

La actividad "Operación Robots Polares" se realizó el jueves 11 y el viernes 12 como una de las estaciones del bloque "Circuito de los Sueños". Su objetivo fue promover el uso ético de la tecnología y la inteligencia artificial, rechazando su utilización con fines bélicos, especialmente en el desarrollo, investigación y producción de armas autónomas. A través de la ambientación y las dinámicas propuestas, se invitó a los jóvenes a reflexionar sobre este tema y a sumarse simbólicamente al llamado a los gobiernos para impulsar marcos legales que regulen este tipo de armamento, en sintonía con el mensaje de la campaña internacional "Campaign Against Killer Robots".

Desarrollo y ejecución de la actividad

La actividad se ambientó en un escenario ficticio sencillo y comprensible para lobatos y lobeznas, tomando elementos de la campaña y trasladándolos al universo de "Los Pingüinos de Madagascar". Así, por ejemplo, la ONU fue representada como la OZU (Organización de los Zoológicos Unidos) y el proyecto de ley se tradujo en un "diálogo para describir a un robot bueno", entre otros recursos de ambientación.

La propuesta se estructuró en cuatro momentos:

1. Operación Energía Polar

Los pingüinos Kowalski, Rico, Skipper y Cabo recibían al grupo en su "laboratorio ártico". Allí explicaban que su Generador de Aurora Boreal estaba fallando y necesitaban ayuda para recargarlo con "energía de alegría".

Cada lobato y lobezna cargaba una "batería" (pelota) bailando al ritmo de "*I Like to Move It*". A la señal de Skipper, debían lanzar las pelotas hacia la "zona de energía" (un círculo marcado con tiza). Si alguna pelota quedaba fuera, Skipper exclamaba: "¡Recarga necesaria! ¡Más alegría!", y los participantes debían recogerlas y volver a lanzarlas hasta que todas quedaran dentro del círculo.

2. Cerebros en misión

A continuación, los pingüinos solicitaban ayuda para "programar" su nuevo Robot OZU 3000 (OZU: Organización de los Zoológicos Unidos). Con los lobatos y lobeznas en círculo, se generaba un espacio de reflexión a partir de preguntas como:

- "¿Un robot protector ayudaría a sacar plástico del océano?"
- "Si un robot se descontrola y se confunde, ¿cómo lo detenemos?"
- "¿Los robots deben obedecer siempre, o pensar primero?"

Este momento buscó que los jóvenes analizaran de forma sencilla y crítica el uso responsable de la tecnología.

3. Construyendo al robot OZU

En esta fase, los lobatos y lobeznas debían construir a los robots OZU. Para ello, buscaban piezas de rompecabezas en el entorno (numeradas para facilitar el

armado). Al final, se completaban dos figuras: un robot protector (con expresión feliz y aspecto seguro) y un robot confundido (gris y con símbolos de error). Luego se realizaba una breve reflexión: ¿Por qué el robot gris está confundido o triste?, utilizando las ideas y respuestas de la actividad anterior para orientar el análisis sobre los riesgos del mal uso de la tecnología.

4. Código de honor ártico

Finalmente, los pingüinos explicaban que enviarían un mensaje a la OZU usando su transmisor satelital, el cual contenía acuerdos como:

- “Los robots deben proteger los hábitats naturales”.
- “Ningún robot puede decidir lastimar”.
- “Solo humanos programan robots... ¡con supervisión pingüino!”.

Cada lobato y lobeza elaboraba entonces su “firma biométrica” (un dibujo de su animal favorito) sobre un “disco-hielo” (lámina de papel bond). Para cerrar, Skipper anunciaba: “¡Este código llegará a todos los científicos responsables!”, reforzando el compromiso simbólico de los participantes con el uso ético de la tecnología y la inteligencia artificial.

✓ Aspectos positivos de la actividad

- En la dinámica “**Cerebros en misión**”, los lobatos y lobezas comprendieron con rapidez la idea de qué caracteriza a un “robot bueno”, reaccionando con energía y participación ante las preguntas de reflexión.
- La gran mayoría logró distinguir y describir con claridad las diferencias entre un robot feliz (orientado al bienestar de la humanidad) y un robot confundido (asociado a las armas autónomas) durante la actividad “**Construyendo al robot OZU**”, mostrando certeza sobre las razones por las cuales debe promoverse el desarrollo del “robot feliz” y no del “robot confundido”.
- El juego “**Operación energía polar**” cumplió su objetivo de animar, activar y recargar de energía a los lobatos y lobezas antes de pasar a las siguientes actividades.
- La actividad “**Código de honor ártico**” incentivó a los participantes a realizar dibujos de “robots buenos”, alineándose directamente con una de las actividades de la iniciativa. Gracias a ello, todos los lobatos y lobezas que participaron en la estación cuentan con esta actividad aprobada, quedándoles únicamente tres pendientes para obtener su reconocimiento.

✓ Aspectos a mejorar de la actividad

- En “**Operación energía polar**”, se observó que no todos los lobatos y lobezas se sentían cómodos bailando por iniciativa propia (por desconocer pasos o por falta de ánimo para improvisar). Sería recomendable contar con una coreografía sencilla o pasos previamente definidos para que puedan imitar al encargado en caso de no saber cómo bailar.
- En la misma actividad, las pelotas debían lanzarse dentro de círculos formados con mecatillo; sin embargo, con frecuencia rebotaban y salían de la zona marcada. Para preservar mejor el sentido de la dinámica, se sugiere reemplazar los círculos por cestos u

otro tipo de contenedor donde las pelotas permanezcan una vez lanzadas.

- En **"Construyendo al robot OZU"**, algunas piezas del rompecabezas generaron más confusión de la esperada en los participantes. Es importante que los rompecabezas sean lo más claros posible para evitar frustración. Además, se observó que en ocasiones uno o dos lobatos acaparaban las piezas y las armaban por su cuenta, mientras el resto solo observaba. Para futuras ediciones, sería conveniente replantear la dinámica de armado de manera que se fomente la participación activa de todos los lobatos y lobeznas del grupo.

Iniciativa He For She.

Bloque: Circuito de los Sueños – Estación: Unión Dragón – Iniciativa He For She

Descripción de la actividad / bloque

La actividad "Unión Dragón" se desarrolló como parte del bloque "Circuito de los Sueños", dentro del cual se ofrecieron diversas estaciones basadas en los Programas e Iniciativas Mundiales. En este contexto, la estación tuvo como propósito central promover la igualdad de género, en alineación con la iniciativa mundial impulsada por la Asociación de Scouts de Venezuela.

Objetivo:

Generar en los jóvenes espacios de reflexión y comprensión sobre la igualdad de género en distintos contextos y entornos, destacando que las capacidades, talentos y sueños no dependen del género, sino de la persona.

En total, participaron 196 jóvenes, distribuidos en dos jornadas:

- **Día 1:** 98 jóvenes asistieron al Circuito de los Sueños (incluyendo la estación "Unión Dragón").
- **Día 2:** otros 98 jóvenes participaron en el mismo circuito, mientras el primer grupo asistía al bloque Explora Cartoon.

Cada grupo fue atendido en bloques de máximo 13 jóvenes (equivalente a 2 seisenas) por estación, lo que permitió garantizar una rotación ordenada y la participación de todos los asistentes en la actividad.

Desarrollo / Ejecución de la Actividad / Bloque

La estación tuvo una duración total de 20 minutos por grupo, organizada en 4 subdinámicas de 5 minutos cada una, desarrolladas de la siguiente manera:

1. "El poblado de Berk necesita a todos" (5 min)

Dinámica colaborativa en la que los jóvenes debían "salvar la aldea" de una tormenta de dragones, destacando que cada acción y cada persona es importante para alcanzar un objetivo común.

2. "¿De qué dragón es esta cosa?" (5 min)

A partir de objetos y atributos, los participantes reflexionaron sobre los estereotipos de género, comprendiendo que las emociones, capacidades y cualidades no dependen del género, sino de la persona.

3. "La Gran Pieza del Dragón" (5 min)

Cada joven decoró una pieza de rompecabezas que luego fue unida en un mural colectivo, simbolizando que cada persona es única, pero que todas pueden integrarse y aportar en un mismo proyecto.

4. "El Gran Concurso de Talentos de Dragones" (5 min)

Los "dragones" mostraron sus talentos sin distinción de género, reforzando la importancia de valorar, respetar y celebrar la diversidad de habilidades.

En general, los jóvenes participaron de forma activa, demostrando motivación, creatividad y un claro compromiso con el mensaje central de la igualdad de género.

✓ Aspectos positivos de la Actividad / Bloque

- Participación activa y entusiasta de los 196 jóvenes.
- Clara comprensión y apropiación del mensaje de igualdad de género, vinculándolo con situaciones reales de su vida cotidiana.
- Excelente integración entre la ambientación fantástica de *Cómo entrenar a tu dragón* y la reflexión sobre la vida real.
- Alto nivel de interacción: los jóvenes no solo recibieron información, sino que también compartieron sus propios conocimientos y experiencias.
- La dinámica favoreció la cooperación, la creatividad y el fortalecimiento del trabajo en equipo.

✓ Aspectos a mejorar de la Actividad / Bloque

- Ajustar la gestión del tiempo, considerando que el primer día la actividad inició con retraso.
- Asegurar la participación de al menos dos adultos por estación, a fin de manejar adecuadamente la cantidad de jóvenes.
- Reforzar la logística de rotación entre estaciones para garantizar una mayor fluidez en los desplazamientos.
- Potenciar la ambientación del espacio de la actividad, con el fin de incrementar el impacto visual y vivencial de la estación.

Iniciativa ENSEÑAS

Bloque: Circuito de los sueños – Estación Enseñas.

Descripción de la Actividad / Bloque

La actividad "Un Boov reduciendo las Desigualdades" se realizó los días jueves 11 y viernes 12 durante el evento nacional Paxtu 2025, enmarcada dentro de la iniciativa ENSEÑAS. Su objetivo fue promover entre lobatos y lobeznas la conciencia sobre la inclusión y la reducción de las desigualdades, especialmente hacia personas con discapacidad visual, auditiva y motriz.

A través de un viaje espacial guiado por los Boovs, se buscó fomentar valores como la empatía, la cooperación y la capacidad de adaptar juegos y entornos para que resulten accesibles y disfrutables para todas las personas.

Desarrollo / Ejecución de la Actividad

La actividad inició con un breve rompehielo, el juego "enano, mediano y gigante", para activar a los participantes y facilitar su integración. Posteriormente, se desarrolló en tres etapas, simulando un viaje interestelar en varias naves espaciales construidas con botellas de plástico. Cada etapa representó un planeta con una misión específica:

Actividad 1: La luz cegadora de la Luna

Los participantes debían guiar a Boovs con discapacidad visual a través de un laberinto con obstáculos, utilizando vendas en los ojos para experimentar la dinámica desde la perspectiva de una persona con limitación visual.

Actividad 2: Carreras en Júpiter

Se llevó a cabo una carrera paralímpica simbólica, en la que se ataban las piernas de los participantes para emular una discapacidad motriz, promoviendo así la empatía y la comprensión de los desafíos de movilidad.

Actividad 3: De vuelta a la Tierra

Para regresar a la Tierra (el punto de inicio), los lobatos y lobeznas utilizaron sus "naves espaciales" y su coordinación para sortear diferentes obstáculos. Al finalizar el recorrido, se entregó a cada participante un sticker En-Señas como reconocimiento por su participación y su aporte en la promoción de la inclusión.

✓ Aspectos positivos de la Actividad / Bloque

- Los cohetes espaciales elaborados previamente lograron sumergir a los participantes en la ambientación espacial, convirtiéndose en un recurso atractivo y efectivo para captar su atención desde el inicio de la actividad.

- El espacio natural donde se llevó a cabo la propuesta ofreció obstáculos idóneos, que fueron aprovechados de manera favorable para el desarrollo de las dinámicas previstas.
- La gran mayoría de los lobatos y lobeznas manifestó empatía hacia las personas con discapacidad, actuando en todo momento con respeto y sensibilidad.
- La participación de los Viejos Lobos en una de las primeras actividades facilitó una vinculación afectiva y protectora por parte de los jóvenes, quienes mostraron una preocupación genuina por el bienestar de sus referentes adultos.

Manualidad

Bloque de Programa: Sesión de aprendizaje (Manualidad)

Ambientación: El gran invento de Guy

La actividad inició con una historieta de *Los Croods*, en la que se explicaba a los niños que Guy les había dejado una misión especial: recrear su gran invento, una cartuchera.

Objetivo:

El objetivo de esta actividad fue que los niños se sumergieran en la ambientación de *Los Croods* y, posteriormente, elaboraran en conjunto el gran invento de Guy: una cartuchera realizada con materiales de foami, dando rienda suelta a su creatividad en el diseño y la decoración de la misma.

✓ **Aspectos positivos de la actividad**

- Los niños realizaron la cartuchera con alegría, participando en todas las etapas: pegado con silicón, colocación del broche con cierre mágico y decoración creativa.
- Los adultos de programa brindaron apoyo constante durante la actividad, acompañando y orientando a los participantes.
- Todos los niños participaron con entusiasmo y mantuvieron una actitud atenta durante el desarrollo de la manualidad.

✓ **Aspectos a mejorar**

- Garantizar la disponibilidad y el buen estado de todos los materiales, incluyendo una cantidad suficiente de los mismos.
- Ajustarse a los tiempos estipulados para la actividad, dado que el segundo día se percibió presión para culminar, lo que puede afectar la experiencia de los niños.

Anexos







Portal Disney

Bloque: Portal Disney

Responsable: José Valle

Descripción de la Actividad / Bloque

La actividad "Portal Disney" fue la apertura del evento y bienvenida dirigida a todos los jóvenes asistentes, con el objetivo de sumergirlos en la ambientación del evento y así pudieran conocer un poco de todos los estudios de animación, promoviendo un ambiente de unión, alegría y participación grupal a través de videos, música, baile y trivia interactiva. La actividad buscó generar un espacio de entretenimiento significativo que reforzara la identidad del campamento y diera inicio a las actividades de manera emotiva y motivadora.

Desarrollo / Ejecución de la Actividad

La actividad se llevó a cabo en el Salón Múltiple del 5J, con una duración total de 1 hora y 30 minutos. Bajo la animación de José Valle y el apoyo de una producción audiovisual previamente preparada, el evento inició con las palabras de bienvenida de la directora de la Plataforma Paxtú, acompañada por representantes de la Alcaldía de Tinaquillo y otros invitados especiales.

A continuación, se desarrolló una dinámica participativa que incluyó la proyección de videos de Just Dance, la interpretación de canciones emblemáticas y una trivia interactiva, diseñadas con el propósito de incentivar la participación activa de los jóvenes. Estas actividades promovieron el canto, el baile y el trabajo en equipo, en un ambiente de alegría, integración e inclusión.

Aspectos positivos de la Actividad / Bloque

- A los asistentes les agradaron los videos seleccionados para la proyección.
- Los participantes tuvieron la oportunidad de disfrazarse de sus personajes favoritos, lo que aportó diversión y reforzó la ambientación de la actividad.

Aspectos a mejorar de la Actividad / Bloque

- Falta de prueba de sonido previa: No se realizó una verificación técnica del sistema de audio antes del inicio, lo que impidió detectar y corregir oportunamente las fallas de sonido que surgieron durante la actividad.
- Limitación de recursos técnicos: Los equipos disponibles resultaron insuficientes para cubrir adecuadamente las necesidades de un grupo de aproximadamente 200 jóvenes, afectando la calidad auditiva y visual en determinadas zonas del salón.
- Se registraron dificultades en la narración y en la animación de la actividad, lo que impactó la conducción general del espacio.
- Logística horaria poco adecuada: La actividad se programó en horario nocturno, sin considerar el cansancio acumulado de los jóvenes tras un viaje extenso, lo cual redujo su nivel de energía y limitó su participación activa.

Anexos



FestiPixar (fiesta de clausura)

Encargado del bloque: Manuel Santiago

Miembros del equipo, actividad y ambientación:

Isla del arte (Intensamente): Nazareth Celis, Yaritza Guedez y Oliver Mantilla

Toronto (RED): Eymer Cañizales

Feria Planeta (Toy Story): Jesus Zavala, Jainet Muñoz, Miguel Ciavato y Valentina Rojas

Santa Cecilia (Coco): William Bruno y José Valle

El Festín (Ratatouille): Leonardo Camacaro y el Consejo Scout Nacional.

Ciudad Elemento (Elementos): Todo el equipo.

Descripción y objetivo del bloque

Pensado como una gran fiesta diseñada exclusivamente para los jóvenes, FestiPixar se desarrolló durante toda la tarde del segundo día, dividido en diferentes bloques de actividades.

En primera instancia, los participantes disfrutaron de las piscinas, ambientadas como Ciudad Elemento, donde pudieron jugar, descansar y compartir con lobatos y lobeznas de todo el país, ya que la distribución por piscina se realizó de forma variada para favorecer la integración.

Posteriormente, los jóvenes debían visitar El Festín, espacio en el que ellos mismos eran responsables de armar su merienda, compuesta por perros calientes y salchipapas (adaptados según la dieta especial de cada participante). Esta experiencia estuvo acompañada por una tarjeta de participación con la imagen de Remi (*Ratatouille*). Luego de esto, se desarrollaron en paralelo el resto de las actividades:

- **Isla del Arte:**

Un espacio creativo donde los jóvenes pudieron colorear dibujos previamente impresos utilizando pinturas al frío, colores o marcadores. Adicionalmente, se habilitó una estación de pinta caritas a cargo de los adultos acompañantes. Se conformó también una galería interactiva que exhibía tanto dibujos enviados previamente por los jóvenes como las ilustraciones realizadas durante la actividad.

- **Toronto:**

Área ambientada como una premier de cine, con alfombra roja y sesión de fotos para todos los "actores y actrices". Se contó con una plataforma 360° y una decoración especial con globos y cortinas, que reforzó la experiencia de estreno de su propia película.

- **Feria Planeta:**

Espacio inspirado en el cuarto de Andy, donde se dispusieron diversos juegos como el desafío de la cara loca, soldados en línea, tiro al blanco y juegos de mesa. La ambientación incluía elementos e indumentaria referentes a las películas de *Toy Story*.

- **Santa Cecilia:**

Zona destinada al baile y al canto para todos los actores y actrices, con una amplia variedad de opciones de *Just Dance* y karaoke. La entrada al salón estaba decorada con guitarras inspiradas en *Coco* y cada joven recibió un sticker de la actividad.

Estas actividades se desarrollaron de forma simultánea y sin un orden o tiempo de permanencia rígido, permitiendo que los jóvenes pudieran elegir libremente en qué participar, de acuerdo con sus intereses y su propio ritmo. En cada espacio compartían con seisenas de distintas regiones del país y podían tomar descansos entre actividades, favoreciendo un disfrute cómodo y espontáneo de la celebración.

Para culminar, todos los jóvenes se reunieron en una gran hora loca, durante la cual se reprodujo música acorde a su edad, se proyectaron videos de baile (dinámicas de *Just Dance*) y se contó con animación permanente para mantener alta la curva motivacional. Los participantes pudieron interactuar libremente utilizando sus ambientaciones y, al finalizar, recibieron un cotillón. En este espacio se integraron también las ambientaciones generales del resto de las actividades.

Objetivo del bloque:

Brindar a los jóvenes un espacio festivo, seguro y flexible de celebración, donde pudieran disfrutar, integrarse con participantes de todo el país y expresarse libremente a través del juego, el arte, el baile y la recreación, fortaleciendo la convivencia, la creatividad y el sentido de pertenencia al evento.

Aspectos positivos

Alto compromiso y adecuada organización por parte de todo el equipo. Notable capacidad de resolución e implementación de soluciones creativas ante las situaciones presentadas. Ambientación apropiada y cuidada en todos los espacios del bloque. Duración adecuada tanto de cada actividad como del bloque en general. Acompañamiento constante y apoyo efectivo de los adultos durante toda la ejecución. Propuesta de actividades variadas, innovadoras y con gran atractivo para los jóvenes. Participación activa de los jóvenes en el desarrollo de las actividades, especialmente durante la hora loca. Posibilidad de que los jóvenes eligieran libremente el orden y el tiempo de permanencia en cada actividad, favoreciendo su autonomía y disfrute.

Aspectos a mejorar

Asegurar la cantidad adecuada de adultos para la correcta ejecución de las actividades y el bloque en general, incluyendo miembros de otros equipos (especialmente comunicaciones, en este caso)

Mejorar la comunicación entre los encargados de actividades y el encargado de bloque (entregar radios), ya que las actividades se encontraban en diversos espacios.

Contar con un animador específico para los espacios generales (cierre del bloque) que permita diseñar una dinámica a seguir.

Asegurar con todos los materiales previos solicitados con un tiempo prudente previo al inicio del bloque (materiales, ingredientes, impresiones, entre otros).

Asegurar la correcta ambientación de todos los espacios: la zona de El Festín no contaba con ambientación para los jóvenes solicitada.

Anexos



Velada

Bloque: Búsqueda De Los Hermanos Del Calcifer

Responsable: Jesús Zavala

Descripción de la Actividad / Bloque

La actividad se plantea como un espacio propicio para fortalecer lazos de hermandad entre jóvenes de distintos grupos scouts, propiciando el encuentro con nuevas personas e integrando diversas personalidades en un mismo entorno, siempre manteniendo un ambiente de alegría y camaradería.

Las estrellas de fuego, con su pequeña luz brillante en medio de la oscuridad, simbolizarán la esperanza que habita en nuestros corazones y el potencial que tenemos para hacer realidad nuestros sueños, incluso cuando el camino parezca incierto. Bajo el cielo estrellado, los participantes serán invitados a reconocer que, al igual que esas luces pequeñas pero persistentes, cada uno lleva dentro un brillo único: sus sueños y aspiraciones. Se buscará que esta experiencia les inspire a mantener viva esa luz interior, a trabajar con valentía por sus metas y a recordar que, incluso los destellos más pequeños de esfuerzo, pueden iluminar el camino hacia su cumplimiento.

Desarrollo / Ejecución de la Actividad

La actividad se llevó a cabo en el Salón Múltiple del 5J y culminó en las cabañas del complejo, con una duración total de 1 hora. Bajo la coordinación de Jesús Zavala, el acompañamiento de adultos de programa de los distintos bloques y el apoyo de una producción audiovisual previamente preparada, la jornada inició con la proyección del cierre del cortometraje "Mi Aventura en el Paxtu".

Posteriormente, se desarrolló una dinámica participativa de carácter sensorial, que mantuvo a los jóvenes atentos a las indicaciones suministradas. Al finalizar dicha dinámica, y contando con sus velas y el acertijo resuelto, los participantes se dirigieron a sus cabañas para realizar, junto a sus adultos acompañantes, un breve ejercicio de introspección.

Aspectos positivos de la Actividad / Bloque

- A los asistentes les intriga los sonidos escuchados
- Los asistentes obtuvieron una vela para ser guiados

Aspectos a mejorar de la Actividad / Bloque

- Logística horaria poco adecuada: La actividad se programó en horario nocturno, por ende, se consideró adecuar debido a la tardanza de la cena, esto ocasiona que algunos jóvenes al momento de realizar la actividad estuvieran casi dormidos.

- No se realizó la canción, producto al retraso de la cena, esto ocasiona recorté en el programa

Anexos



Conferencia Juvenil

Bloque: Portal Disney

Responsable: Yaritza Guedez

Descripción

La Conferencia de Juventud tuvo como propósito conocer la opinión de los jóvenes en torno a cuatro temas centrales: educación, comunidad, participación juvenil y apreciación general del evento. La actividad se desarrolló en cuatro etapas, sin un orden obligatorio de participación:

A. Consulta sobre Educación / Ambientada con la película Emoji.

Apoyo adulto: Manuel Santiago y Miguel Ciavato.

B. Consulta sobre Comunidad / Ambientada con la película Los Pitufos.

Apoyo adulto: Eymer Cañizales y Valentina Rojas.

C. Debate sobre Participación Juvenil / Ambientado con la película Spiderman: Un nuevo universo (Multiverso).

Apoyo adulto: Jesús Zavala y Nazareth Celis.

D. Encuesta de Evaluación del Evento / Ambientada con la película Hotel Transylvania.

Apoyo adulto: José Valle y Jainet Muñoz.

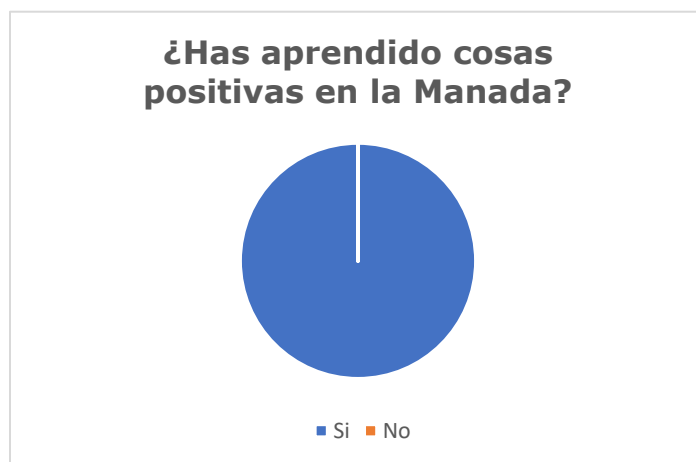
Nota: Los porcentajes de respuesta presentados en esta sección corresponden a aproximaciones basadas en la evidencia recopilada de forma general.

A. Consulta sobre Educación – Dinámica “Textopolis”

Se realizó un juego de preguntas dicotómicas, en el que los jóvenes debían correr hacia una cartelera y colocar el emoji de su elección en la opción **“sí”** o **“no”**, según su opinión.

La ambientación situaba a los participantes en Textopolis, donde se convocó a todos los “emojis de la localidad” para una gran consulta. Cada joven debía usar la expresión (emoji) que más le gustara para responder a las preguntas planteadas sobre educación.

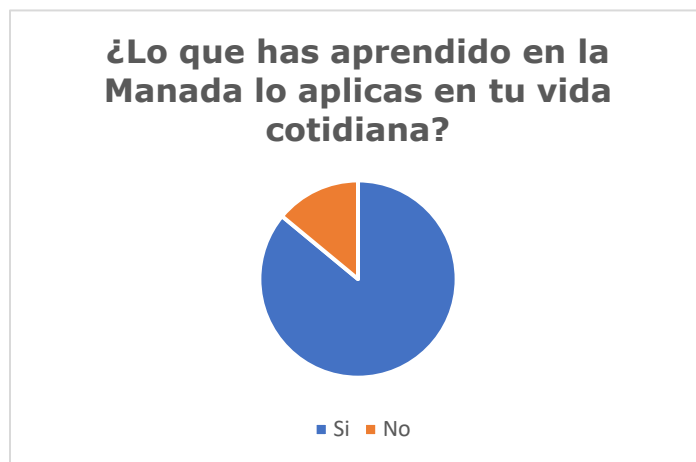
- ¿Has aprendido cosas positivas en la Manada? **El 100 % de los niños respondieron que si a esta pregunta**



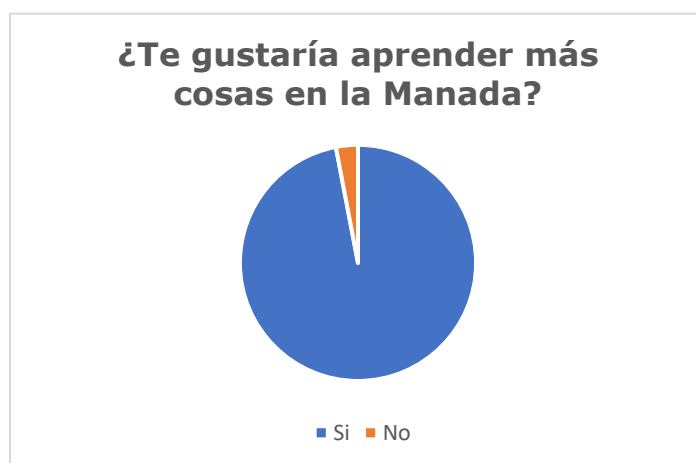
- ¿Te gustaría compartir lo que has aprendido en la Manada con tus amigos? **El 90 % de los niños respondieron que si**



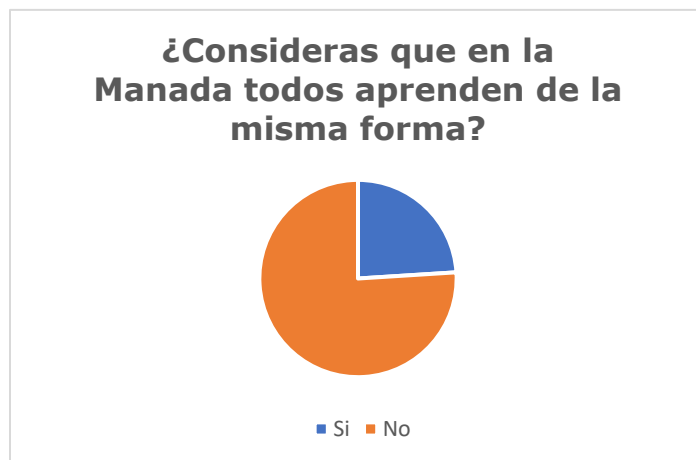
- ¿Lo que has aprendido en la Manada lo aplicas en tu vida cotidiana? **El 86 % respondieron que si aplican lo aprendido en su vida diaria**



- ¿Te gustaría aprender más cosas en la Manada? **El 97 % respondió que si**



- ¿Consideras que en la Manada todos aprenden de la misma forma? **El 76 % respondió que no a esta pregunta**



- ¿Tú decides lo que aprendes en la Manada? **El 72 % respondió que no**



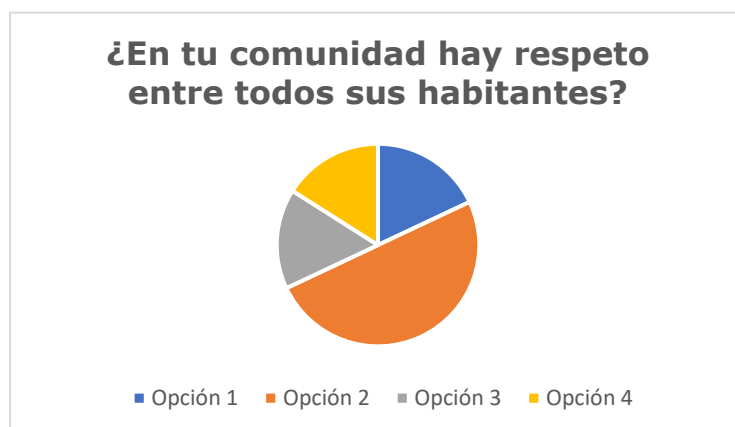
B. Consulta sobre Comunidad – Dinámica “Pitufialdea”

Se aplicó una dinámica de selección simple, en la que los jóvenes corrían hacia una cartelera y colocaban la reacción de su elección en la opción que más les llamara la atención.

La ambientación situaba a los participantes en la Pitufialdea, donde debían conocer la opinión de todos los pitufos sobre aquello que debería cambiarse en la ciudad, respondiendo a las siguientes preguntas.

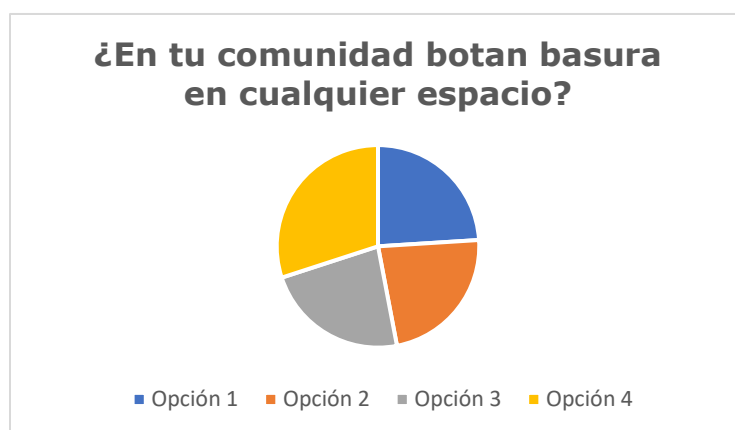
- **¿En tu comunidad hay respeto entre todos sus habitantes? El 50 % respondió que se llevan bien (opción 2)**

1. Si, todos se tratan bien
2. Unos que otros vecinos se llevan bien – **Respuesta más marcada**
3. Algunas veces
4. No, nadie se habla



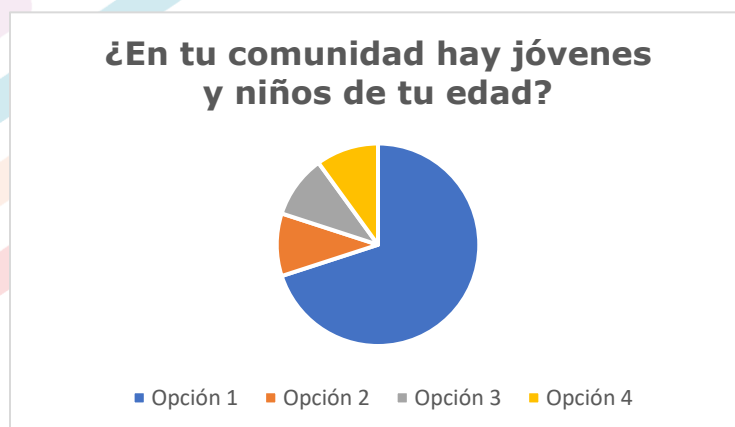
- **¿En tu comunidad botan basura en cualquier espacio? El 30 % respondió que lo colocan en un lugar destinado para ello. (opción 4)**

1. Si, lo hacen en todos lados
2. No, solo botan la basura en papeleras o bolsas
3. Se quema la basura
4. La colocan en el espacio destinado para ello – **Respuesta más marcada**



- **¿En tu comunidad hay jóvenes y niños de tu edad? El 70 % respondió que si hay niños y jóvenes de su edad (opción 1)**

1. Si, hay muchos – **Respuesta más marcada**
2. No, no hay ninguno
3. Si, hay unos cuantos
4. Hay algunos, pero no viven en la comunidad



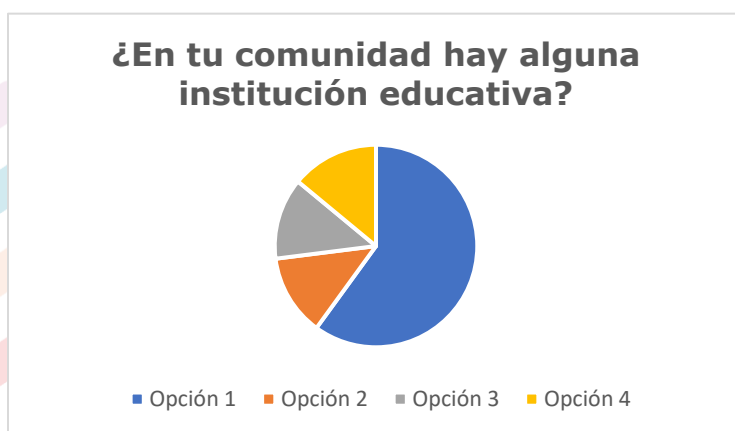
● **¿En tu comunidad hay personas con discapacidad? El 40 % respondió que si hay personas con discapacidad (opción 1)**

1. Si, hay algunas personas – **Respuesta más marcada**
2. No, no hay ninguna
3. Si, hay una persona
4. No sé si haya



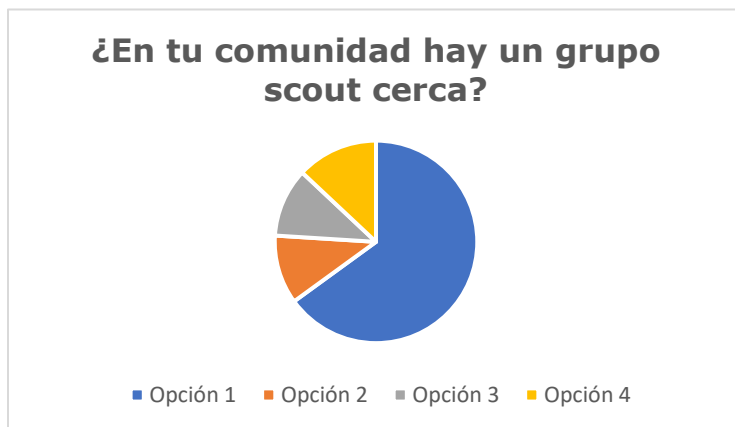
● **¿En tu comunidad hay alguna institución educativa? El 60 % respondió que si hay una escuela cerca (opción 1)**

1. Si, hay escuela – **Respuesta más marcada**
2. No, no hay ninguna
3. Si, hay un sitio donde dictan cursos
4. Hay escuelas cercanas fuera de la comunidad



- **¿En tu comunidad hay un grupo scout cerca? El 65 % respondió que si hay un grupo scout cerca (opción 1)**

1. Si, solo el mío – **Respuesta más marcada**
2. No, no hay ninguno
3. El grupo scout más cercano está afuera y cerca de la comunidad
4. El grupo scout está lejos de la comunidad



- C. Consulta cerrada en donde los jóvenes van a responder por medio de notas adhesivas ideas de como vincular a los lobatos y lobeznas a la participación juvenil

Los jóvenes se encuentran en el cuartel general de todos los spiderman y deben hacer una telaraña de opinión para que el multiverso se beneficie por igual, respondiendo a esta pregunta:

¿De qué otra forma se puede promover la participación juvenil en la Manada?

Con 25 % de cada una de las siguientes, aproximadamente:

1. Más salidas de campamentos
2. Que los eventos donde se reúnan las manadas a nivel nacional y distrital sean de un costo accesible
3. Más actividades con otros grupos scouts
4. Otras respuestas

¿De qué otra forma se puede promover la participación juvenil en la Manada?

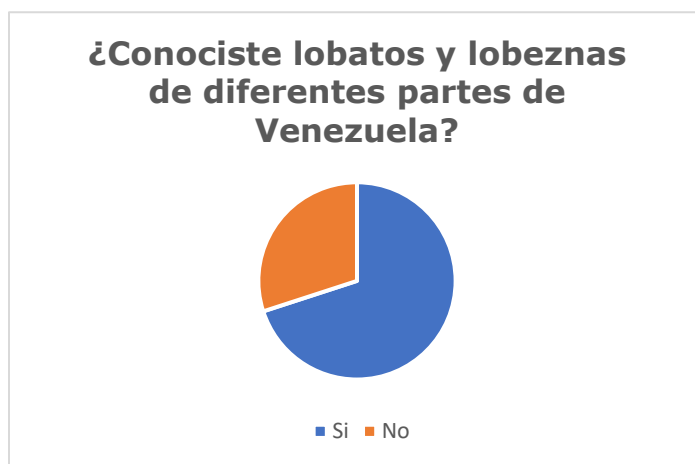


■ Opción 1 ■ Opción 2 ■ Opción 3 ■ Opción 4

D. Evaluación educativa sobre el evento

Los jóvenes se reúnen en el lobby del hotel Transylvania para llenar la encuesta de satisfacción por su estadía en el recinto durante los días del evento, individualmente van a expresar su experiencia personal respondiendo a las siguientes preguntas:

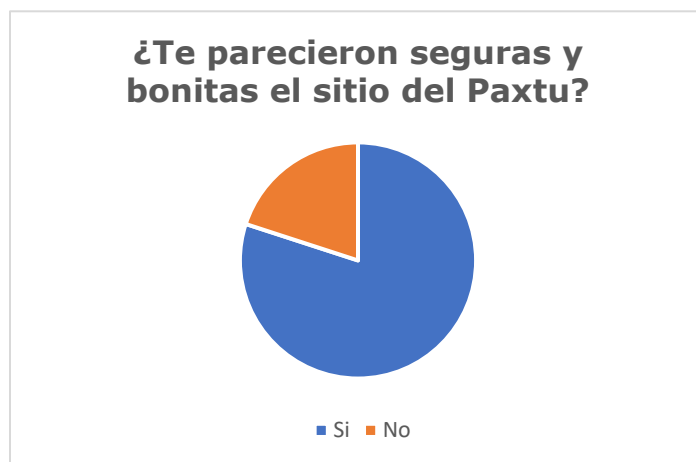
- ¿Conociste lobatos y lobeznas de diferentes partes de Venezuela? **El 70 % respondió si**



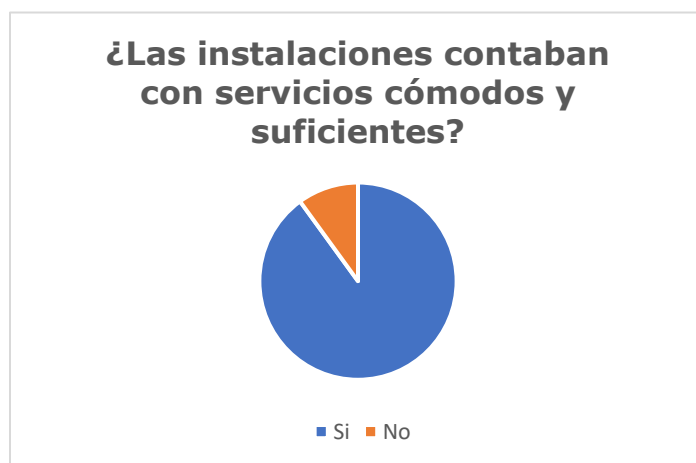
- ¿Aprendiste cosas nuevas? **El 75 % respondió que si**



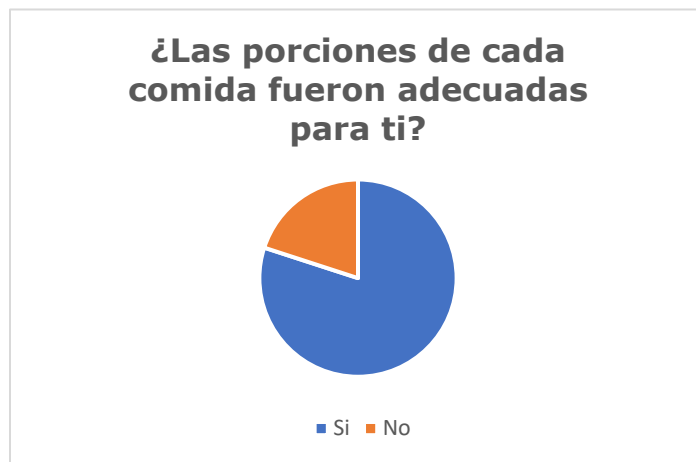
- ¿Te parecieron seguras y bonitas el sitio del Paxtu? **El 80 % respondió si**



- ¿Las instalaciones contaban con servicios cómodos y suficientes? **El 90 % respondió que si**



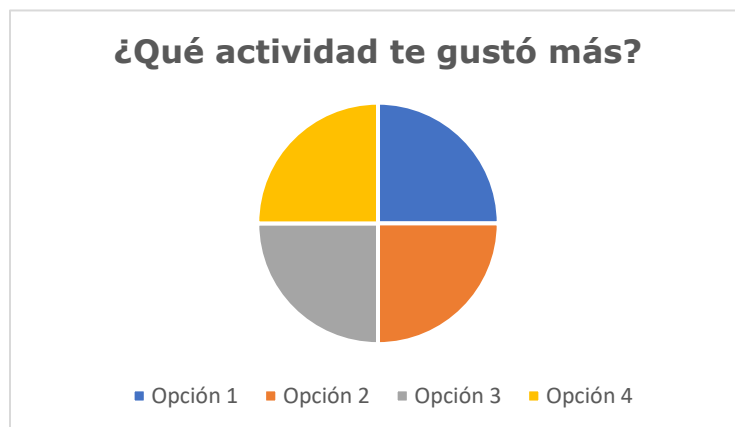
- ¿Las porciones de cada comida fueron adecuadas para ti? **El 80 % respondió que si**



- ¿Te gustó el kit de participante? **El 80 % respondió si**



- ¿Qué actividad te gustó más? Las actividades que más les gustaron a los jóvenes fueron:
 1. Explora Cartoon
 2. La Búsqueda de los Hermanos de Calcifer
 3. Festi Pixar
 4. Demás actividades



- ¿Cuántos puntos le darías el evento? **El 85 % respondió escala 3**



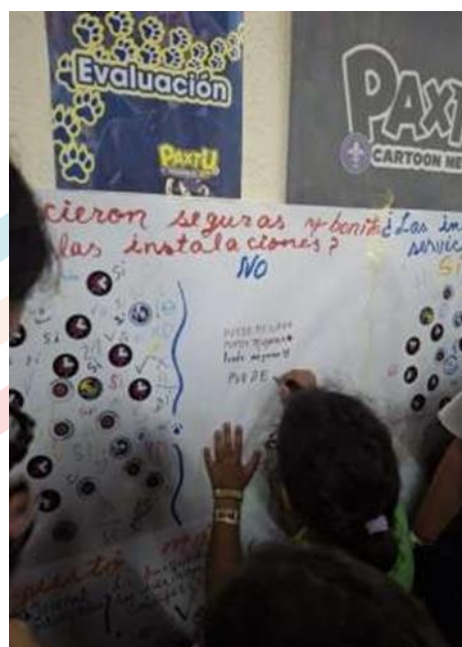
Aspectos positivos:

- Los niños pudieron evaluar el evento de forma divertida, participando en diferentes juegos que los guiaron a responder cada una de las preguntas.

Aspectos a mejorar:

- Reducir el tiempo de evaluación y la cantidad de preguntas, ya que, al tratarse de niños, una serie muy extensa puede resultarles larga y cansada.

Anexos



Aspectos positivos del área en general

- Existió una buena sinergia entre los miembros del equipo y con las demás áreas del evento.
- Se evidenció una responsabilidad cooperativa y compartida en el desarrollo de las actividades.
- El equipo demostró capacidad de adaptación rápida y resolución efectiva de conflictos.

Aspectos a mejorar del área en general

- Contar con un número suficiente de adultos asignados de manera exclusiva a las distintas áreas, a fin de evitar sobrecargas de trabajo.
- Asegurar la participación de todos los miembros del staff, considerando apoyos logísticos como el traslado cuando sea necesario.
- Facilitar una comunicación más fluida, asertiva y horizontal entre el Staff Central y todo el nivel nacional, con el propósito de comprometer e involucrar a la mayor cantidad posible de adultos.

Fortalezas del equipo de Programa	Oportunidades de mejora	Recomendaciones para el equipo de Programa
Alta sinergia y trabajo cooperativo entre los miembros del equipo y con otras áreas del evento.	Insuficiencia de adultos en algunas estaciones y bloques, generando sobrecarga de trabajo.	Definir antes del evento el número mínimo de adultos por estación/bloque y asegurar su asignación exclusiva con roles claros.
Alto compromiso, creatividad y capacidad para resolver imprevistos (logística, materiales, clima, etc.).	Planificación de tiempos perfectible: retrasos en el inicio de bloques y estaciones; actividades muy largas o muy cortas.	Elaborar cronogramas realistas con tiempos por estación y bloque; usar cronómetro visible y un "responsable del tiempo" en cada bloque.
Buen diseño pedagógico: actividades lúdicas, temáticas y con objetivos educativos claros (paz, igualdad, inclusión, tecnología ética, etc.).	Falta de algunos materiales o recursos solicitados (pistolas de silicón, cohetes, insumos de manualidades, equipos de sonido, etc.).	Crear un checklist de materiales por actividad con fecha límite de verificación y responsable asignado; prever material de respaldo.
Excelente ambientación temática (películas, Cartoon Network, Pixar,	Ambientación desigual entre actividades: algunos	Establecer criterios mínimos de ambientación por bloque (fondo, elementos clave, música,

Fortalezas del equipo de Programa**Oportunidades de mejora****Recomendaciones para el equipo de Programa**

Croods, Kung Fu Panda, etc.) que motivó a los jóvenes.

espacios con menor impacto visual y vivencial.

recursos visuales) y un responsable de ambientación por zona.

Alta participación y entusiasmo de los jóvenes; actividades variadas, inclusivas y atractivas.

Participación no equitativa en algunas dinámicas (unos pocos acaparaban, otros solo observaban).

Diseñar dinámicas donde cada joven tenga un rol concreto (por turnos, mini-equipos, tareas específicas) y vigilar que nadie quede sin participar.

Buena integración de los adultos acompañantes, apoyando en las actividades.

No siempre participaron todos los miembros del staff; algunas áreas quedaron con poco apoyo adulto.

Coordinar con anticipación la participación de todo el staff, considerando logística de traslado y horarios; rotar adultos sin dejar estaciones desatendidas.

Capacidad de adaptación rápida y resolución efectiva de conflictos durante el evento.

Comunicación mejorable entre responsables de bloque, responsables de actividad y staff central.

Implementar un sistema de comunicación único (radios, grupo oficial de mensajería, puntos de reunión) y una reunión breve antes de iniciar el programa.

Uso de estrategias lúdicas para evaluar (encuestas creativas, conferencias de juventud, murales, stickers, etc.).

Algunas evaluaciones resultaron largas para la edad de los niños, generando cansancio y pérdida de atención.

Simplificar las evaluaciones: menos preguntas, formatos más cortos, visuales y lúdicos, centrados en pocos indicadores clave por bloque.

Generación de espacios de fiesta e integración (FestiPixar, hora loca, disfraces, música, fotografías, etc.).

Programación de ciertas actividades intensas en horarios de mucho cansancio (noche o luego de viajes largos).

Ajustar horarios de actividades de mayor intensidad a momentos de mayor energía; dejar actividades más tranquilas para el cierre del día.

ADMINISTRACIÓN

Encargado del área: Sthefanny Albarrán

Equipo de administración

- Oliver Mantilla

Entre las gestiones iniciales del equipo de Administración se asumió la construcción del presupuesto general del evento, así como sus ajustes posteriores cuando fueron necesarios. Para ello, se revisaron y compararon distintas cotizaciones relacionadas con los principales rubros del Paxtu: lugar de realización, alimentación, servicios de seguridad, kits para los participantes, material impreso y otros recursos esenciales para garantizar la ejecución del encuentro.

Durante la construcción del presupuesto se definió un esquema de cuotas y un calendario sugerido de pago que permitiera a jóvenes y adultos abonar progresivamente su participación en el Paxtu. Inicialmente, la cuota oficial se fijó en **250 USD**, ofreciendo varias modalidades de pago (quincenal, mensual y en pocos desembolsos mayores) para adaptarse a las realidades económicas de las familias. Este esquema contemplaba además condiciones específicas, como la fecha de cierre de inscripciones, el límite para el pago total de las cuotas y un beneficio de 40 USD de descuento para aquellos adultos de programa que inscribieran a seis jóvenes de su Manada, siempre y cuando dichos jóvenes completaran la totalidad de sus pagos.

Sin embargo, ante el bajo nivel de participación registrado en las primeras fases de inscripción, fue necesario realizar un ajuste significativo al presupuesto general del evento. En consecuencia, la cuota de participación se redujo de **250 USD a 150 USD**, lo que implicó reestructurar la duración del campamento y realizar adecuaciones en algunos bloques de programa, procurando siempre mantener la calidad de la experiencia educativa. Para facilitar aún más el acceso, se aprobaron dos prórrogas de pago, estableciendo como última fecha límite el 01 de septiembre. Adicionalmente, se implementó un esquema de exoneración parcial para los motivadores de región, cuyo porcentaje variaba según la cantidad de jóvenes inscritos por cada región, y se exoneró completamente el costo del evento a los miembros del Staff Central reconociendo su dedicación y esfuerzo.

Por otro lado, y en conformidad con los Lineamientos Administrativos para Regiones, Distritos y Grupos Scouts de la Asociación de Scouts de Venezuela, se recibieron diversas solicitudes de reembolso. Entre ellas se presentaron casos de no participación en el evento, excedentes por pago de cuota y saldos positivos generados por exoneraciones parciales otorgadas a motivadores y adultos participantes.

En atención a estas solicitudes, se procedió a aplicar los criterios establecidos en los lineamientos vigentes, realizando las deducciones mínimas correspondientes para llevar a cabo el proceso de devolución de manera transparente y ajustada a los lineamientos administrativos de la institución.

 SCOUTS Construir un Mundo Mejor		Evento	Adultos de Programa	188
			Staff Central	12
			Jóvenes Scouts	600
			TOTAL	800
PRESUPUESTO		Fecha de elaboración: nov-24		
		Elaborador por: Stefanny Albarrán		
Item	Descripción	Costo p/p	Total	
A.- KIT del PARTICIPANTE		\$3.63	\$7,700.00	
B.- PROMOCION y PUBLICIDAD		\$10.71	\$8,565.00	
C.- MATERIAL IMPRESO		\$0.25	\$200.00	
D.- ALIMENTOS		\$37.13	\$29,704.00	
E.- TRANSPORTE		\$2.19	\$1,750.00	
F.- COMUNICACIONES		\$0.33	\$260.00	
G.- ASISTENCIA MEDICA		\$11.75	\$3,400.00	
H.- ESTADIA		\$110.00	\$88,000.00	
I.- ADMINISTRACION		\$0.10	\$77.00	
J.- OPERACIONES		\$3.28	\$2,626.00	
K.- PROGRAMA:		\$7.00	\$5,600.00	
	Total Neto	\$192.35	\$153,882.00	
	15% GASTOS ADMINISTRATIVOS (5) IMPREVISTOS (10)	\$28.85	\$23,082.30	
	5% FORTALECIMIENTO INSTITUCIONAL	\$3.62	\$7,634.10	
	5% COMISIONES BANCARIAS	\$3.62	\$7,634.10	
	Total General	\$240.44	\$192,352.50	

Con el propósito de facilitar el pago de las cuotas a todos los participantes, la Oficina Scout Nacional habilitó cuentas bancarias exclusivas para el evento, tanto en moneda nacional como en moneda extranjera. Estas cuentas fueron las siguientes:

- Banco Mercantil: 0105 0012 53 1012536548
- Bancamiga cash: 0172-0111-5511-1805-3857

Ambas cuentas fueron registradas a nombre de la **Asociación de Scouts de Venezuela**, RIF **J-00066665-2**, lo que permitió a los participantes realizar sus pagos mediante transferencias o depósitos de forma sencilla y segura.

Una vez realizado el abono, los participantes debían registrar su pago a través de un formulario de Microsoft Forms diseñado específicamente para el evento, herramienta que resultó de fácil uso para jóvenes y adultos.

En dicho formulario se solicitaban datos esenciales, tales como:

- Banco de origen.
- Tipo de moneda utilizada (nacional o extranjera).
- Tasa de cambio del Banco Central empleada para convertir bolívares a dólares en la fecha del pago.
- Número de referencia de la transferencia.

- Carga de la imagen del comprobante de pago.

De esta manera se garantizó un control organizado, trazable y actualizado de todos los abonos realizados.

Reajuste del presupuesto.

 SCOUTS Construir un Mundo Mejor		Adultos de Programa	42
		Staff Central	58
		Jóvenes Scouts	250
		TOTAL	350
PRESUPUESTO		Fecha de elaboración:	12/5/2025
		Elaborador por:	DEN
Item	Descripción	Costo p/p	Total
A.- KIT del PARTICIPANTE		\$12.00	\$4,200.00
B.- PROMOCION y PUBLICIDAD		\$4.53	\$1,585.00
C.- MATERIAL IMPRESO		\$0.29	\$100.00
D.- ALIMENTOS		\$38.91	\$13,619.00
E.- TRANSPORTE		\$3.29	\$1,150.00
F.- COMUNICACIONES		\$0.51	\$180.00
G.- ASISTENCIA MEDICA		\$6.97	\$2,440.00
H.- ESTADIA		\$50.00	\$17,500.00
I.- ADMINISTRACION		\$0.07	\$23.60
J.- OPERACIONES		\$1.71	\$600.00
K.- PROGRAMA:		\$5.86	\$2,050.00
	Total Neto	\$124.14	\$43,447.60
	10% IMPREVISTOS (10)	\$12.41	\$4,344.76
	5% FORTALECIMIENTO INSTITUCIONAL	\$6.21	\$2,172.38
	5% COMISIONES BANCARIAS	\$6.21	\$2,172.38
	Total General	\$148.96	\$52,137.12

Compras

Durante la etapa final de planificación, especialmente entre finales de agosto y el mes de septiembre, el área de Administración centró sus esfuerzos en la gestión económica del evento. Esto implicó solicitar y revisar diversas cotizaciones a nivel nacional, así como coordinar la compra de materiales, equipos e insumos esenciales. La comparación de precios en distintos proveedores, particularmente en la Capital y en Valencia, permitió obtener alternativas más competitivas para varias partidas, convirtiéndose en una práctica relevante a considerar en futuros eventos.

No obstante, es importante señalar que, debido a las variaciones de último momento en la cantidad de participantes, algunos insumos tuvieron que adquirirse con poca anticipación o sin posibilidad real de contrastar opciones de precio. A esto se añadió la necesidad de distribuir las compras en diferentes establecimientos, al no poder concentrar todos los productos en un solo proveedor, lo que demandó una inversión considerable de tiempo en gestiones y traslados.

Fortalezas del área de Administración

Capacidad para formular, ajustar y reestructurar el presupuesto del evento según la realidad de participación, manteniendo la viabilidad del Paxtu.

Habilitación de diversos medios de pago (cuentas en moneda nacional y extranjera, formulario de registro de abonos), lo que facilitó el cumplimiento de las cuotas por parte de jóvenes y adultos.

Uso de herramientas digitales (Microsoft Forms, referencia a tasa oficial, centralización de datos de pago) que favorecieron el orden y la trazabilidad de los abonos.

Aplicación de los lineamientos administrativos institucionales para el manejo de reembolsos y exoneraciones, manteniendo coherencia con la normativa de la Asociación.

Gestión de cotizaciones y compras en distintas ciudades (especialmente Caracas y Valencia), logrando en varios casos

Oportunidades de mejora

Profundizar la articulación entre la coordinación administrativa del evento, el equipo de asesoría y la Oficina Scout Nacional, de modo que todos los actores cuenten con información operativa y financiera homogénea.

Aprovechar de forma más sistemática la disponibilidad de adultos como apoyo al área, integrándolos con funciones y responsabilidades definidas.

Reforzar el seguimiento y cierre de las listas de materiales, para asegurar que todos los insumos priorizados lleguen efectivamente a fase de compra.

Contar con mayor visibilidad periódica del avance financiero (ingresos, egresos, saldo) para el equipo coordinador del evento.

Los ajustes en la cantidad de participantes generaron procesos de compra más fragmentados y

Recomendaciones para el equipo de Administración

Definir un flujo claro de comunicación (quién informa a quién, con qué frecuencia y por qué canal) y dejar por escrito los acuerdos; compartir resúmenes periódicos con el equipo de coordinación del evento.

Conformar un pequeño equipo administrativo (2–3 personas) con roles claros (pagos, compras, control documental, reembolsos) y asegurar que quienes se sumen reciban la información necesaria para apoyar eficazmente.

Implementar un checklist de materiales por área, con estado ("pendiente", "cotizado", "comprado"), responsable y fecha de actualización, validado junto con Programa y Logística antes de cerrar compras.

Elaborar reportes financieros breves (por ejemplo, quincenales) que muestren ingresos, egresos y saldo, y compartirlos con el equipo de coordinación en un formato sencillo y estandarizado.

Establecer cortes intermedios de inscripción para estimar volúmenes mínimos de compra y concentrar la mayor cantidad posible de adquisiciones en

Fortalezas del área de Administración

mejores condiciones de precio para insumos clave.

Flexibilidad para ajustar cuotas, prórrogas y esquemas de exoneración, facilitando la participación de jóvenes, motivadores y miembros del staff.

Oportunidades de mejora

demandantes en tiempo y logística.

Coordinar de forma aún más estrecha las decisiones financieras con las necesidades operativas del programa, alineando los ajustes económicos con las prioridades educativas del evento.

Recomendaciones para el equipo de Administración

menos proveedores, con margen para comparar precios.

Involucrar desde el inicio al área de Programa en la definición de prioridades de gasto, acordando qué elementos son indispensables y cuáles pueden ajustarse en caso de modificaciones presupuestarias.

ADULTOS EN EL MOVIMIENTO SCOUT

Encargado del área: Carlos Moreno.

Equipo de administración

- Maika Contreras (Previo al evento)
- Jorge Pillarela (Previo al evento)

Una vez designadas las personas responsables de cada área, se abrió un proceso de postulaciones con el propósito de conformar los distintos equipos de trabajo. Para ello, se utilizó el correo electrónico como medio principal, solicitando a los interesados el envío de su currículum vitae y currículum scout, indicando además el equipo al cual deseaban postularse.

El área de Adultos en el Movimiento Scout, en coordinación con los encargados de cada área, definió el número de miembros necesarios para integrar cada equipo, considerando el número estimado de participantes del evento. De igual manera, este proceso permitió identificar y precisar las competencias requeridas en cada equipo, información clave para realizar la selección de las personas postuladas de manera más adecuada.

A pesar de contar con estimaciones previas por área, durante la ejecución del evento algunas de ellas no lograron disponer del número necesario de adultos, debido a diversos factores. Resulta fundamental considerar la magnitud del evento, los aspectos de gestión de riesgos y la forma en que se moviliza la juventud en la actualidad, a fin de incrementar la cantidad de miembros por equipo y anticipar de mejor manera posibles situaciones que requieran apoyo adicional.

Formación necesaria

El evento contó con la participación de dos grupos de adultos claramente diferenciados: por una parte, el equipo organizador, y por otra, los adultos acompañantes de las seisenas.

A continuación, se describen ambos roles y sus principales ámbitos de acción:

- **Equipo organizador:** Se contó con una planificación previa, un cronograma general y roles definidos para cada miembro de los equipos. Se realizaron múltiples reuniones inter-áreas que permitieron conocer el trabajo correlacionado de cada ámbito y coordinar acciones de forma conjunta. No obstante, muchos miembros no se conocían personalmente, lo que evidencia una oportunidad para fortalecer los espacios de encuentro previo y considerar la elaboración de un organigrama con fotografías e identificación básica de cada integrante, a fin de favorecer la sociabilidad y el trabajo en red.

Durante la ejecución del evento se hizo evidente, además, la importancia de contar con procesos de formación específica en organización de eventos multitudinarios para todos los integrantes del equipo organizador, especialmente en contextos con un gran número de personas, como en este caso. Dichos procesos formativos podrían abarcar temas como manejo de emociones, gestión de crisis, negociación, adaptabilidad al cambio y pensamiento crítico y resolutivo.

- **Adultos acompañantes de las seisenas:** Se estableció como requisito haber realizado el curso SFH1 y contar con experiencia reciente en la unidad, al menos durante los tres meses previos al evento, con el fin de garantizar un acompañamiento adecuado a los lobatos y lobeznas. Sin embargo, durante el desarrollo del Paxtu se evidenció que varios de estos adultos no manejaban plenamente el marco simbólico ni la estructura específica de la Manada. Aun así, la mayoría contaba con trayectoria previa trabajando con la unidad, lo que favoreció un buen desenvolvimiento en las actividades y contribuyó al adecuado desarrollo de los distintos bloques de programa.

Estos aspectos pusieron de manifiesto la conveniencia de contar con procesos de formación previa dirigidos específicamente a los adultos acompañantes de las seisenas. Resulta importante que estos adultos conozcan con claridad la dinámica de la unidad que acompañarán, tengan práctica reciente en el trabajo con Manada, construyan un vínculo real con sus jóvenes y desarrollen habilidades relacionadas con el manejo de emociones, la adaptación ante cambios, la gestión de situaciones difíciles y otras competencias necesarias para ejercer su rol.

Por ello, se considera prioritario insistir en una preparación anticipada y estructurada para los acompañantes, de modo que puedan responder de forma más adecuada a las distintas situaciones que surjan durante el evento y ofrecer un acompañamiento cercano, oportuno y de calidad a los lobatos y lobeznas que tienen bajo su cuidado.

Se trabajó con una carpeta compartida entre el equipo de Adultos en el Movimiento del evento y la asesoría del Paxtú Nacional 2025. En dicha carpeta se agrupan el perfil de competencias del área, los perfiles de cargo o función, las rutas de formación sugeridas, los modelos de acuerdo mutuo según área y otros documentos de consulta que permitieron mantener la línea estratégica, la visión y la misión institucional. Para la elaboración de estos insumos se mantuvo comunicación con las áreas, lo que permitió la retroalimentación y los ajustes necesarios para adaptar especialmente los acuerdos mutuos a los requerimientos del evento y a las necesidades específicas de cada área.

Durante el desarrollo del Paxtú fue evidente que la cantidad de adultos disponibles no resultó plenamente suficiente para cubrir con holgura todas las áreas. No obstante, los adultos presentes demostraron un alto nivel de compromiso con el evento y con la Asociación, manteniendo una imagen institucional positiva en cada actividad, responsabilidad o función asignada. A pesar de las dificultades derivadas de la limitación de recurso humano, el trabajo en equipo, la colaboración entre áreas y un clima general de respeto y apoyo mutuo permitieron sostener adecuadamente la operación del encuentro.

En total, participaron 19 adultos como parte del staff del evento, adicional miembros de la Dirección Ejecutiva Nacional, Directores Nacionales de áreas estratégicas y representantes del Consejo Nacional. En cuanto a los adultos acompañantes, la participación fue ajustada pero acorde con el número de jóvenes presentes. Todos los adultos firmaron su respectivo acuerdo mutuo y el código de conducta del evento, comprometiéndose formalmente a mantener un comportamiento coherente con los lineamientos establecidos y a desempeñar de manera eficiente las funciones asignadas.

De cara a futuras ediciones, se considera pertinente contar con los listados de participación de adultos (tanto staff central como acompañantes) con mayor anticipación, así como con información básica sobre sus competencias y experiencia. Esto facilitaría la asignación temprana de roles y responsabilidades, permitiría un mejor control en la distribución de tareas y haría más ágil la ubicación y el seguimiento de cada adulto en caso de requerirse su apoyo específico en alguna situación.

Finalmente, se destaca el desempeño del Staff Central y las orientaciones de las Direcciones Nacionales y del Consejo Nacional, cuyo aporte resultó clave para la conducción del área de Adultos en el Movimiento y para el logro de los objetivos del evento. A la luz de los resultados obtenidos, se sugiere considerar la posibilidad de reconocer formalmente el trabajo del equipo organizador, en coherencia con el esfuerzo y la dedicación demostrados durante todo el proceso.

Fortalezas del área de Adultos en el Movimiento Scout

Existencia de una carpeta digital organizada con perfiles de competencias, perfiles de cargo, rutas de formación y acuerdos mutuos, alineados con la visión y misión institucional.

Proceso de selección de adultos basado en postulaciones, CV y currículo scout, con definición de número de miembros y competencias requeridas por equipo.

Existencia de roles definidos, cronograma de trabajo y reuniones inter-áreas para el equipo organizador.

Alto compromiso y sentido de pertenencia de los adultos del staff y acompañantes, manteniendo una imagen institucional positiva y un clima de respeto y colaboración.

Firma de acuerdos mutuos y código de conducta por parte de todos los adultos, lo que refuerza el marco ético de su actuación.

Experiencia previa de muchos adultos acompañantes trabajando con la unidad, lo que favoreció el desarrollo de las actividades en los bloques de programa.

Oportunidades de mejora

Potenciar el uso sistemático de estos insumos por parte de todos los adultos (staff y acompañantes), asegurando que la información llegue de forma homogénea a quienes asumen funciones en el evento.

Profundizar la alineación entre el perfil definido y las funciones efectivamente asignadas durante el evento, considerando capacidades, experiencia y tipo de unidad.

Fomentar mayores espacios de encuentro y conocimiento personal entre los miembros del equipo organizador para fortalecer la cohesión y el trabajo en red.

Ampliar el número de adultos disponibles en algunas áreas, especialmente en eventos multitudinarios donde la gestión de riesgos y el acompañamiento cercano a los jóvenes son críticos.

Incorporar, junto al acuerdo mutuo, espacios breves de inducción en los que se expliquen expectativas concretas sobre el rol adulto durante el evento.

Reforzar el conocimiento del marco simbólico, estructura de la Manada y competencias educativas específicas en algunos adultos acompañantes.

Recomendaciones para el equipo de adultos.

Socializar la carpeta y sus contenidos en reuniones previas; preparar resúmenes ejecutivos por área y solicitar confirmación de lectura a los adultos que participarán en el evento.

Realizar entrevistas breves o espacios de inducción por área, donde se valide el perfil del adulto y se ajuste su rol a sus fortalezas y experiencia previa.

Elaborar un organigrama con fotos, nombres y roles; incluir al menos una reunión presencial/virtual de integración antes del evento con dinámicas breves de presentación.

Estimar un "mínimo y deseable" de adultos por área según número de participantes y nivel de riesgo; abrir convocatorias con mayor anticipación y prever adultos de refuerzo.

Realizar una inducción general (virtual o presencial) sobre el papel del adulto en el Pacto, vinculando el acuerdo mutuo con ejemplos de situaciones reales y buenas prácticas.

Diseñar cápsulas formativas cortas (presenciales o virtuales) antes del evento sobre marco simbólico, estructura de la Manada, manejo de grupo, manejo de emociones y crisis.

Fortalezas del área de Adultos en el Movimiento Scout	Oportunidades de mejora	Recomendaciones para el equipo de adultos.
Capacidad del equipo organizador para sostener la operación del evento pese a limitaciones de recurso humano, manteniendo coordinación con otras áreas.	Contar con información anticipada y consolidada sobre quiénes serán los adultos (staff y acompañantes), sus competencias y disponibilidad durante todo el evento.	Solicitar con antelación los listados definitivos de adultos, registrar sus datos básicos y experiencia, y usar esta información para asignar roles, turnos y puntos de apoyo específicos.
Acompañamiento y respaldo de la Dirección Ejecutiva, Direcciones Nacionales y Consejo Nacional al trabajo del área de Adultos.	Visibilizar aún más el aporte del equipo de adultos para fortalecer la motivación y la disposición a participar en futuras ediciones.	Considerar mecanismos de reconocimiento formal (menciones, certificados, agradecimientos públicos) al equipo de adultos, resaltando su aporte al éxito del evento.

GESTIÓN DE RIEGOS

Encargado del área: Solmir Gil

Equipo de Gestión de Riesgos

- Luis Estrada
- 2 residentes de pediatría

Para el evento se proyectó la conformación de un equipo multidisciplinario de cinco profesionales, con responsabilidades distribuidas por área, para la atención de una población estimada de 290 personas entre niños, jóvenes y adultos. Sin embargo, por diversos factores, los cinco adultos inicialmente designados no lograron estar presentes durante la ejecución del Paxtu. En materia de atención sanitaria, se contó con el respaldo del encargado del área médica, Dr. Estrada, quien designó en su representación a dos residentes de pediatría para la atención de primeros auxilios y acciones de atención primaria en salud.

Previo al inicio del evento, el área de Gestión de Riesgos elaboró la matriz de evaluación de riesgos, así como los lineamientos para el reconocimiento, diagnóstico e inspección del complejo 5J, el protocolo médico, las normativas de uso de habitaciones y las normativas específicas para Viejos Lobos. Estos instrumentos permitieron mantener un control eficiente y efectivo de los aspectos vinculados a la seguridad y la prevención durante el desarrollo del Paxtu.

Asimismo, la labor del área se vio fortalecida por el apoyo del scouter Carlos Moreno, el acompañamiento permanente de la asesora del evento Vitalba Molina, la coordinación conjunta con el responsable de Operaciones, Andrés Misel, y el coordinador de Logística, Marlon Zambrano, lo que favoreció una respuesta oportuna ante Las necesidades específicas en el evento.

Se estableció un punto de atención en un área central del complejo, cercana a los espacios donde se desarrollaron las actividades, de manera que ante cualquier eventualidad se garantizara un acceso rápido y efectivo. Es importante destacar que el puesto de atención médica contaba con una ubicación visible y una señalización llamativa, lo que facilitó su identificación por parte de jóvenes y adultos.

Para el análisis de riesgos, estos se agruparon en las siguientes dimensiones:

1. Riesgos asociados al traslado (antes, durante y después) hacia el complejo 5J.
2. Riesgos de salud propios de cada participante.
3. Riesgos derivados de las actividades de programa.
4. Riesgos vinculados al espacio perimetral donde se realizaron las actividades.
5. Riesgos económicos.
6. Riesgos reputacionales.

Mapeo de Riesgo del traslado.



Zona de traslado

Esta área abarcó el trayecto desde la ciudad de origen de cada región hasta el complejo 5J, sede del evento. Para ello, se conformó una mesa de trabajo conjunta entre el área de Gestión de Riesgos y el área de Operaciones, con el propósito de realizar el monitoreo permanente de los traslados. Esta coordinación se enmarcó dentro de las medidas de prevención y resguardo previstas en caso de presentarse algún incidente, activándose el área de Gestión de Riesgos para brindar atención oportuna según el tipo de situación reportada, siempre en articulación con Operaciones.

1. Se llevó un seguimiento conjunto de la situación de traslado de cada grupo, desde su punto de salida hasta su llegada al complejo 5J. Durante este proceso solo se presentó un inconveniente con las unidades de la región Carabobo, las cuales registraron un retraso aproximado de dos horas debido a una falla mecánica.

2. Fuera de este incidente puntual, no se reportaron accidentes ni otras situaciones de riesgo durante el monitoreo de los traslados.

El mapeo de riesgo por participante, desde el enfoque del área médica, se estructuró en función de las particularidades propias de un evento de esta magnitud y del grupo etario atendido. Para ello, la valoración se organizó en cuatro grandes ramas, que permitieron identificar y clasificar de manera más precisa las condiciones de salud y los posibles riesgos asociados a cada joven y adulto participante:



Área Médica:

Se dispuso de una habitación en planta baja como enfermería y de un espacio contiguo para el área psicológica, ambos de fácil acceso y ubicación para la atención de emergencias de primer nivel.

La atención se enmarcó en el enfoque de Atención Primaria en Salud (APS), entendida como el primer nivel de contacto, centrado en promoción, prevención, diagnóstico y tratamiento inicial. Con base en los riesgos evaluados (actividades y condiciones climáticas), se estimó que alrededor del 20% de la población podría requerir atención médica durante el evento.

El alcance de la atención se limitó al nivel básico: anamnesis, examen físico y tratamiento sintomático paliativo cuando el cuadro clínico lo permitía, determinando si el participante podía permanecer en el evento. En los casos en que se consideró necesario un abordaje más complejo (paraclínicos, estudios de imagen u otros), se preveía el traslado a un centro de salud para una atención de mayor complejidad.

Alimentación

El evento contó con el apoyo de un profesional en nutrición para la evaluación de los menús, los cuales fueron diseñados según los requerimientos calóricos de los participantes y procurando una alimentación balanceada. Se priorizó el consumo de bebidas naturales, reduciendo la ingesta de azúcares provenientes de bebidas gaseosas.

Se elaboró un menú alternativo para jóvenes y adultos con restricciones médicas alimentarias, a fin de prevenir intolerancias o alergias. Estos participantes fueron identificados por Operaciones a través de la ficha médica y el triaje, y Logística trabajó con listados específicos para garantizar la entrega del alimento correspondiente. Esta información fue comunicada a cada Akela responsable.

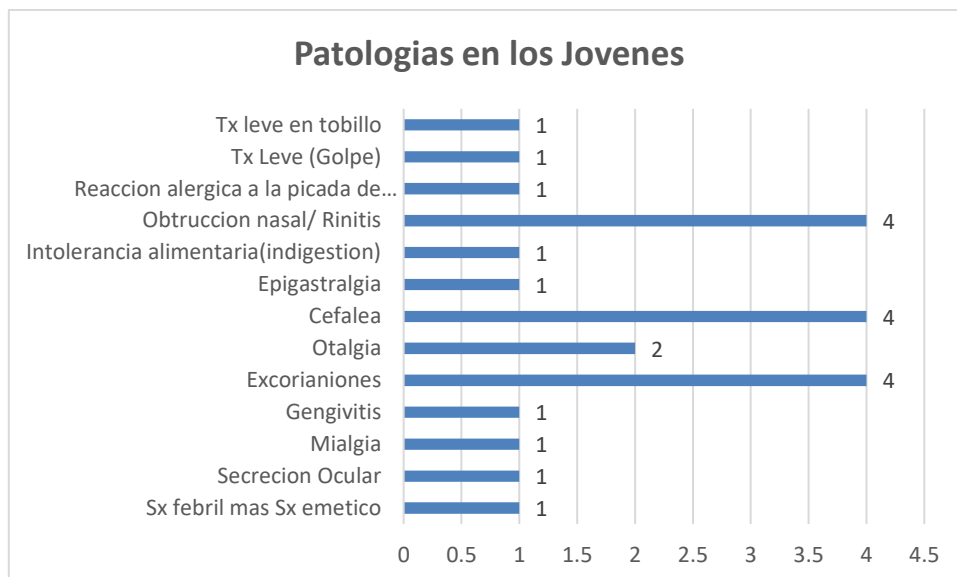
Asimismo, se utilizaron envases desechables individuales para cada comida, con el objetivo de evitar contaminaciones cruzadas y mantener las condiciones de higiene. Los alimentos fueron preparados en un restaurante cercano al complejo 5J, cuyas instalaciones y procesos de manipulación fueron previamente inspeccionados, verificando el cumplimiento de las normas de salubridad.

Morbilidad

La morbilidad se refiere al número de jóvenes y adultos que requirieron atención durante el evento, tanto en el área médica como en el área psicológica. A continuación, se presenta el detalle de los casos atendidos en cada una de estas áreas.

Morbilidad Medica de los Jóvenes participantes

Patología	Sistema	Nº
Sx febril mas Sx emético	Inmunológico	1
Secreción Ocular	Oftalmológico	1
Mialgia	Muscular	1
Gingivitis	ORL	1
Excoriaciones	Dermatológico	4
Otalgia	ORL	2
Cefalea	Neurológico	4
Epigastralgia	Digestivo	1
Intolerancia alimentaria(indigestión)	Digestivo	1
Obstrucción nasal/ Rinitis	ORL	4
Reacción alérgica a la picada de insectos(mosquitos)	Inmunológico	1
Tx Leve (Golpe)	Muscular	1
Tx leve en tobillo	Muscular	1
Total		23



Total de jóvenes	198
Total de jóvenes atendidos	23
Porcentaje de participantes versus atendidos	11,60%

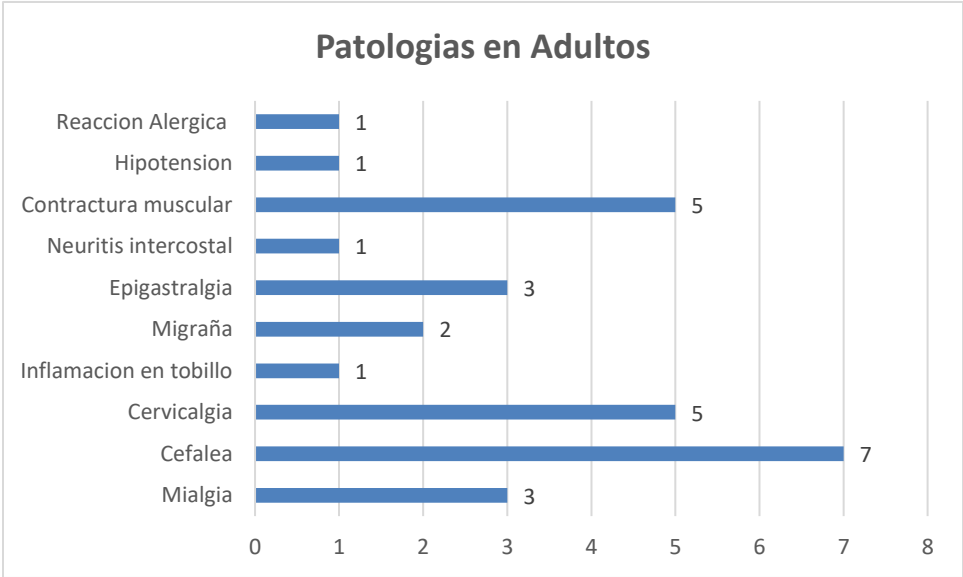
Del total de 198 jóvenes participantes, fueron atendidos en el área médica 23, lo que representa un 11,60 % de la población.

Este porcentaje de atención, inferior al 20 % estimado inicialmente según la matriz de riesgos (especialmente por factores climáticos como posibles golpes de calor), permite inferir que las medidas de prevención y control implementadas resultaron efectivas para reducir la aparición de incidentes de salud durante el evento.

Morbilidad Medica de los Adultos participantes

Patología	Sistema	Nº
Mialgia	Muscular	3
Cefalea	Neurológico	7
Cervicalgia	Muscular	5
Inflamación en tobillo	Musculoesqueléticos	1
Migraña	Neurológico	2

Epigastralgia	Gastrointestinal	3
Neuritis intercostal	Muscular	1
Contractura muscular	Muscular	5
Hipotensión	Cardiovascular	1
Reacción Alérgica	Inmunológico	1
Total		29



Total de Adultos participantes	60
Total de Adultos Atendidos	29
Porcentaje de participantes versus atendidos	48,30%

En contraste, el número de atenciones médicas en adultos fue mayor, principalmente por reagudización de patologías crónicas y por afecciones asociadas al sistema musculoesquelético (contracturas musculares, cervicalgias, entre otras).

Se observa además que muchos adultos de programa se enfocaron en que los jóvenes cumplieran las medidas preventivas, pero no siempre las aplicaron en sí mismos. Factores como la falta de hidratación constante, la ausencia de calentamiento y estiramientos antes de las actividades físicas y una higiene de sueño insuficiente incidieron en la aparición de estos cuadros.

Morbilidad del área psicológica

En el área psicológica se atendieron cuatro casos de jóvenes con diagnóstico de TDA en diferentes grados, quienes recibieron acompañamiento y contención emocional. Entre ellos se presentó un caso particular de un joven que se encontraba en cambio reciente de tratamiento psiquiátrico (una semana antes del evento), lo que generó un cuadro de excitación extrema asociado al uso de los fármacos.

Esta situación no había sido reflejada en la ficha médica inicial y fue comunicada directamente por un adulto de programa al área de Gestión de Riesgos. Este hecho evidencia la importancia de sensibilizar a madres, padres y representantes sobre la necesidad de informar de manera completa y oportuna las condiciones de salud de sus hijos, a fin de evitar situaciones de difícil manejo que puedan comprometer tanto al joven como a los adultos responsables. Dado que la medicación del participante requería vigilancia médica, se mantuvo un monitoreo continuo durante el evento.

Adicionalmente, se brindó atención psicológica a dos adultos participantes por cuadros de ansiedad, los cuales fueron abordados y resueltos de manera favorable.

Caso médico: Ashley Chapellín – 7 años – Grupo Scout Santa Rosalía, Región Metropolitana

Se trata de una participante femenina de 7 años de edad, procedente de Caracas y perteneciente al Grupo Scout Santa Rosalía. Durante el triaje inicial fue evaluada por la Dra. Pérez, refiriendo mareos y un episodio de vómitos durante el viaje. En la ficha médica y en el interrogatorio no se reportaron antecedentes patológicos de importancia. En ese momento se atribuyó el malestar al traslado y se indicó reposo.

Pocos minutos después se informó nuevamente de un cuadro de vómitos y mareos en una joven de Santa Rosalía, por lo que fue trasladada de inmediato al área de enfermería. En la nueva valoración, la Dra. Pérez refirió que los episodios de vómitos habían iniciado 24 horas antes, acompañados de malestar general. A la evaluación física posterior se evidenció fiebre (38,6 °C), náuseas y, posteriormente, una deposición abundante y fétida, además de signos de deshidratación leve. La joven acumulaba para ese momento cinco episodios de vómitos (noche previa en casa, durante el viaje y en el complejo 5J). Se administró acetaminofén en dosis calculada según el peso y el caso fue discutido entre tres médicos (Dra. Pérez, Dr. González y Dra. Gil), concluyendo en la necesidad de traslado a un centro asistencial por superar el alcance del manejo en campo base.

El traslado se realizó en ambulancia gestionada por la Asociación de Scouts de Venezuela y la Alcaldía de Tinaquillo, acompañando a la paciente la Dra. Pérez y su Akela. En el centro asistencial se indicó tratamiento endovenoso, estudios paraclínicos y tratamiento ambulatorio. Alrededor de las 9:00 p. m. del primer día del evento, la joven fue nuevamente recibida en enfermería, quedando en observación nocturna. Considerando que el cuadro viral tenía ya 48 horas de evolución, asociado a fiebre y deshidratación leve, y que los estudios requeridos implicaban un nivel de atención mayor y la presencia legal

de los padres (ubicados en Caracas), se valoró la conveniencia de su retorno a la ciudad de origen.

Tras la estabilización clínica, la verificación de la adecuada tolerancia a la vía oral y la ausencia de fiebre u otros signos de alarma, se decidió su traslado terrestre a Caracas en vehículo privado, en compañía de un adulto de programa. Se entregó a la scouter responsable el tratamiento ambulatorio indicado (por ejemplo, enterogermina, suero oral), el informe médico de atención en campo base, las indicaciones correspondientes y la solicitud de paraclínicos, además de 1,5 litros de suero oral y tres compotas para mantener la hidratación durante el viaje. El traslado fue monitorizado telefónicamente, sin aparición de nuevos síntomas; la joven logró descansar y dormir, llegando estable a El Hatillo, donde fue entregada a sus padres para el seguimiento médico posterior.

Durante todo el proceso, el equipo médico y el área de Gestión de Riesgos explicaron a los adultos de programa responsables el cuadro clínico, sus posibles complicaciones y el alcance de la atención en el evento, recibiendo por parte de ellos una respuesta receptiva y comprensiva frente a la conducta adoptada. Se informó igualmente a los padres, quienes confirmaron que los síntomas habían iniciado la noche previa al evento, inicialmente atribuidos a "emoción". La actuación del área se basó en los principios de prevención, protección de la salud y gestión oportuna del riesgo, priorizando el bienestar de la menor. Si bien algunas personas manifestaron desacuerdo por la imposibilidad de que la joven continuara en el evento, se considera que la decisión fue adecuada desde el punto de vista médico y de seguridad, y el desenlace fue favorable, encontrándose la participante en buen estado de salud tras las medidas implementadas.



Anexos del caso.

Pte: Ashely Chap
Edad = 7 años

Informe Médico

Se trata de escolar femenina de 7 años de edad, nativa y procedente de Caracas - Distrito Capital perteneciente al grupo Scout (Santa Rosalia de Palermo) del área metropolitana encontrándose en el Campamento Nacional del mismo quien inicia enfermedad actual el día de ayer 10/09/2025 en horas de la noche cuando comienza a presentar emesis #1 de contenido alimentario, para el día de hoy 11/09/2025 en horas de la mañana posterior a ingesta de alimento presenta emesis #2 de contenido alimentario por lo que representante de familia administra Metoclopramida (5cc V.O) teniendo leve mejoría, para el día de la tarde a las 4:30 pm posterior a ingesta de alimento nuevamente presenta emesis #3 de contenido bilioso concomitante al dolor térmico cuantificados en 38.6°C por lo que se administra 15cc de Acetaminofén y S.R.O (15cc aproximadamente) tolerando la vía oral. Pasadas aproximadamente 3hrs y medio se asocia al cuadro evacuación líquida #1 de abundante cantidad y emesis de contenido alimentario y líquido en vista de cuadro clínico se decide traslado a centro de salud para valoración por parte de especialistas y realización de pruebas.

IDX=1) Síndrome febril eréctico
2) Infección gastrointestinal a descartar

Nota= Área de gestión de riesgo y salud del Páxto 2025 (Comité Scout de Venezuela)

Dra. Fabiola Pérez B
Médico General
C. 23.017
Dra. Fabiola Pérez

Dra. Solimar G

Gestión de Riesgo Páxto 2025

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
INSTITUTO AUTÓNOMO DE ATENCIÓN MÉDICA INTEGRAL
DEL MUNICIPIO TINAQUILLO
RIF: G-200161060

Ashley Chopellin
7 años

Leontonio

Tratamiento
H.C. - Flegmas

Hecho


Sector Milandera Av. Dr. Leon Miskin, Tinaquillo, Municipio Tinaquillo
"Tu Salud nos Importa!"
11-09-2015

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
INSTITUTO AUTÓNOMO DE ATENCIÓN MÉDICA INTEGRAL
DEL MUNICIPIO TINAQUILLO
RIF: G-200161060

Ashley Chopellin
7 años

Suero Oral

Después de cada comida
o merienda

Entero primo

3 días 12 horas por
3 días 11-09-2015

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
INSTITUTO AUTÓNOMO DE ATENCIÓN MÉDICA INTEGRAL
DEL MUNICIPIO TINAQUILLO
RIF: G-200161060

Ashley Chopellin
7 años

Suero Oral

Entero primo

Acetaminofeno 1g/12h

11-09-2015

Sol. Mg. Lactato 300a

Mezcla de furoide 19cc

1.H. Stet

**Fortalezas del área
de Gestión de
Riesgos****Oportunidades de mejora****Recomendaciones**

Elaboración previa de matriz de evaluación de riesgos, protocolos médicos, normativas de uso de habitaciones y lineamientos para Viejos Lobos, adaptados al complejo 5J.

Profundizar en la conformación y estabilidad de un equipo multidisciplinario de Gestión de Riesgos que se mantenga operativo antes y durante el evento.

Definir un equipo mínimo de al menos 5 personas para el área (médica, psicológica, prevención, registros y enlace con operaciones) y confirmar su disponibilidad con suficiente anticipación.

Instalación de un puesto de atención médica y psicológica en zona central, visible y de fácil acceso, con enfoque de Atención Primaria en Salud.

Asegurar que los adultos designados para Gestión de Riesgos cuenten con compromiso, disponibilidad y formación acorde con las funciones asignadas.

Realizar un proceso de selección y confirmación específico para el equipo de Gestión de Riesgos, incluyendo inducción previa y acuerdos claros sobre funciones y tiempos de respuesta.

Presencia de personal médico especializado (médicos y residentes de pediatría), capaz de resolver casos en APS y decidir adecuadamente cuándo derivar a un centro asistencial.

Fortalecer la comunicación entre Gestión de Riesgos, adultos de programa y representantes, especialmente en relación con la información clínica relevante de los jóvenes.

Crear espacios formales de encuentro (previos y durante el evento) entre Gestión de Riesgos, adultos de programa y representantes, para explicar protocolos, alcances y la importancia de informar condiciones de salud y cambios de tratamiento.

Implementación de triaje al ingreso, permitiendo la detección temprana de patologías agudas y de alergias o condiciones no declaradas en la ficha médica.

Incrementar la completitud y veracidad de la información consignada en las fichas médicas (jóvenes y adultos), incluyendo patologías crónicas, tratamientos vigentes y cambios recientes.

Sugerir informe médico de "niño sano" y, cuando aplique, informe médico y/o psicológico actualizado para jóvenes con condiciones específicas; reforzar la revisión de fichas por región antes del evento.

Porcentaje de atenciones médicas en jóvenes (11,60 %) por debajo del 20 %

Disminuir la morbilidad en adultos asociada a reagudización de patologías crónicas y problemas

Promover entre los adultos de programa las mismas medidas preventivas exigidas a los jóvenes (hidratación,

Fortalezas del área de Gestión de Riesgos

proyectado, reflejando la efectividad de las medidas preventivas implementadas.

Manejo adecuado de casos complejos (como el de la participante Ashley Chapellín), con derivación oportuna, estabilización, coordinación de traslado y seguimiento hasta la entrega a sus padres.

Planificación nutricional con apoyo profesional, menús balanceados, opciones alternativas para restricciones alimentarias y buenas prácticas de higiene (envases individuales, proveedor inspeccionado).

Ausencia de accidentes durante y posterior al evento, así como cumplimiento general de las medidas de seguridad por parte de jóvenes y Viejos Lobos.

Apoyo constante del staff organizador, asesores del evento y autoridades de la Asociación, lo que fortaleció la labor del área.

Oportunidades de mejora

musculoesqueléticos vinculados al autocuidado.

Definir con mayor precisión los criterios de participación/exclusión desde el punto de vista de salud física y mental (por ejemplo, patologías infectocontagiosas recientes o cambios de tratamiento pocos días antes del evento).

Perfeccionar la articulación entre Gestión de Riesgos, Logística y Operaciones para optimizar tiempos de respuesta ante compras de insumos sanitarios y alimentación especial.

Sistematizar y replicar las buenas prácticas (triaje, mapeo de riesgos, coordinación con programa) en futuros eventos de características similares.

Ampliar la cultura de corresponsabilidad en seguridad, destacando que el resultado no depende solo del área de Gestión de Riesgos sino también de la conducta de todos los participantes.

Recomendaciones

calentamiento y estiramientos, higiene del sueño), incorporándolas en las inducciones previas.

Establecer criterios de salud que limiten o impidan la participación en el evento (en especial infecciones agudas 24-48 horas previas y cambios recientes de tratamiento) y comunicarlos claramente a regiones, adultos de programa y familias.

Mantener y documentar el circuito de información entre Gestión de Riesgos, Logística y Operaciones (listas de participantes con dietas especiales, insumos médicos críticos, rutas de traslado a centros de salud).

Institucionalizar el triaje y el mapeo de riesgos como requisito estándar en eventos nacionales; conservar las lecciones aprendidas y manualizar procedimientos para próximas ediciones.

Reforzar en jóvenes y adultos que la seguridad es una tarea compartida, mediante charlas breves, recordatorios y materiales informativos que destaquen su rol activo en el cumplimiento de normas y en

**Fortalezas del área
de Gestión de
Riesgos**

Oportunidades de mejora

Recomendaciones

la comunicación temprana de cualquier situación de riesgo.

LOGÍSTICA

Encargado del área: Marlo Zambrano.

Equipo de logística

- Anna Colmenares.
- Corabel Sanguinetti.

El área de Logística estuvo a cargo de la scouter Marlo Zambrano y contó con el apoyo de dos miembros del equipo: Corabel Sanguinetti y Anna Colmenares. Es importante señalar que, para un evento de la magnitud del Paxtu, el equipo de Logística estuvo conformado únicamente por tres personas. La incorporación al staff se produjo de manera escalonada: la encargada del área se integró el 9 de septiembre en horas de la tarde, la scouter Corabel el 10 de septiembre al mediodía y la scouter Anna el 11 de septiembre en horas de la tarde.

Inicialmente no se logró establecer una subdivisión formal de todas las subáreas logísticas (inventario general, alimentación, programa, operaciones, cocina y comedor, objetos perdidos, alojamientos, entre otras). Solo se definieron dos responsabilidades específicas: **Inventario**, a cargo de la scouter Corabel Sanguinetti, y **Alimentación**, a cargo de la scouter Marlo Zambrano. El resto de las necesidades logísticas se atendió de forma reactiva, según demanda, con apoyo de la scouter Anna Colmenares, del Staff Central (asesoría, administración, gestión institucional) y de algunos scouters del Consejo Nacional que colaboraron puntualmente durante el evento.

Inventario

El Inventario se recibió, por parte de la Oficina Nacional, un stock de alimentos trasladado previamente hasta el complejo 5J, así como otro lote que había sido llevado directamente desde Valencia hasta la finca. Adicionalmente, se recibió un inventario parcial de materiales y papelería proveniente de la oficina central, junto con algunas entregas de compras realizadas en Tinaquillo los días 10 y 11 de septiembre. Los soportes de dichas compras quedaron bajo resguardo del área de Administración.

Por parte de Operaciones, se hizo entrega de equipos de radio de comunicaciones, cornetas y extensiones eléctricas, registrándose la novedad de un equipo de radio extraviado al caer al río, asociado al uso por parte de un adulto responsable.

Al cierre del evento se procedió a la devolución del material de papelería sobrante y de ciertos alimentos, tales como concentrados de jugo en galón, papas fritas para perros calientes, salsa de tomate, mayonesa, mostaza y aceite, entre otros.

Alimentación

Para la prestación del servicio de alimentación se contrataron dos proveedores externos: Restaurante Caballo Blanco y American Pizza.

El Restaurante Caballo Blanco está ubicado en la Troncal 5, aproximadamente a 14 km del complejo 5J, en una zona rural. Esta localización exigió salir con una hora de anticipación para que las comidas llegaran en el horario previsto. El encargado de Logística asumió directamente el traslado de los alimentos desde el restaurante hasta el lugar del evento. Durante los horarios de servicio se contó con la presencia del equipo de Logística y el apoyo del Staff Central y para atender los momentos de mayor afluencia en el comedor.

American Pizza fue el proveedor de la cena del viernes 12 de septiembre. Aunque la hora de servicio estaba fijada para las 7:00 p. m. y se contaba con servicio de traslado de la comida por parte del proveedor, se presentó un retraso considerable y las pizzas llegaron al complejo 5J aproximadamente a las 9:50 p. m.

El desayuno del sábado 13 de septiembre consistió en 280 tequeñones. Sin embargo, no se había designado con anticipación un equipo de cocina responsable de su preparación. Durante la evaluación del día viernes (realizada en la madrugada del sábado) se acordó que logística junto con el staff central asumiría la fritura de los tequeñones. Esta decisión implicó que el encargado de logística no pudiera desplazarse esa mañana hasta el Restaurante Caballo Blanco para retirar los desayunos correspondientes al plan familiar, por lo que fue necesario solicitar nuevamente el apoyo de miembros del Staff Central y de una consejera nacional para cumplir con los tiempos y con el servicio previsto.

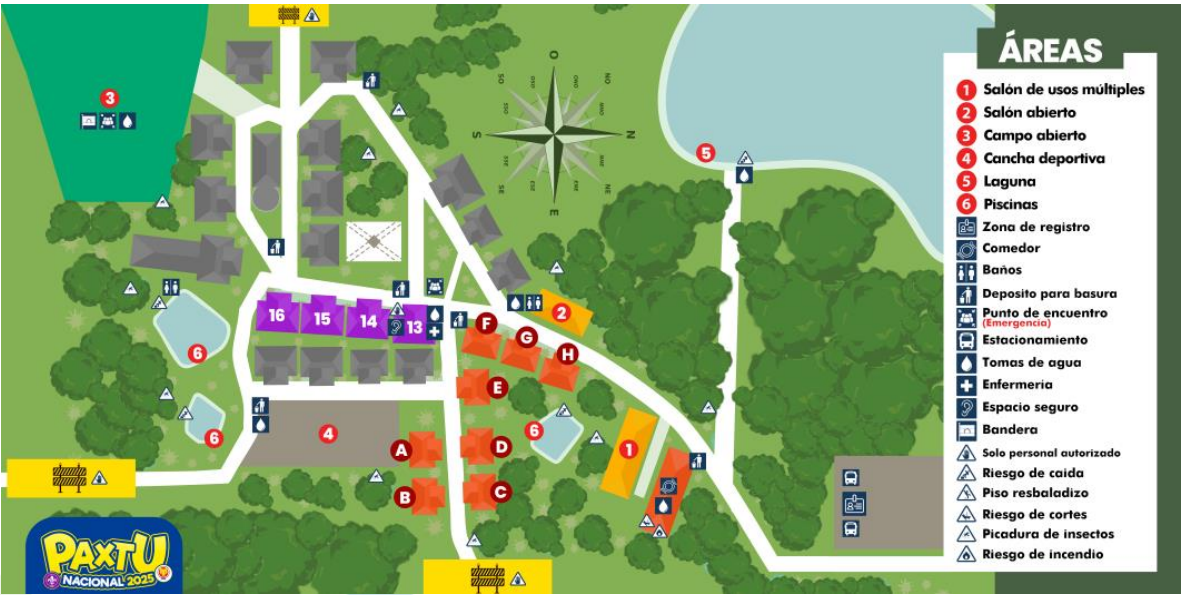
En cuanto a las dietas especiales, aunque se tenía conocimiento de su existencia, el equipo de logística no contaba con un listado nominal y detallado de los participantes (jóvenes y adultos) que debían recibir alimentación diferenciada ni del tipo específico de dieta. Solo se disponía de un resumen por grupo (cantidad de lobatos, lobeznas y adultos, y número total de dietas especiales), lo que dificultó el control y el seguimiento individual. En algunos momentos no había certeza de qué grupos faltaban por ser llamados al comedor o si una unidad estaba completa para ingresar. Para organizar el acceso se estableció la norma de que ningún grupo podía entrar al comedor si no estaba completo.

Adicionalmente, se presentaron algunas dificultades puntuales relacionadas con el plan familiar, particularmente con comidas incluidas en el servicio que el restaurante no entregó. La logística del evento no estaba directamente vinculada con la coordinación operativa de este plan familiar; sin embargo, fue necesario cubrir igualmente estas eventualidades desde el equipo de Logística, lo que generó una sobrecarga adicional en el encargado, quien no contaba con toda la información completa y necesaria para gestionar de forma óptima estas situaciones.

Distribución de los espacios

En cuanto a la distribución de los espacios, el complejo 5J contaba desde el inicio con una logística interna bastante organizada, lo que representó un apoyo importante para el desarrollo del evento. Las habitaciones asignadas para los participantes se encontraban previamente en las condiciones adecuadas para el alojamiento de los jóvenes y adultos. De igual forma, las áreas verdes, zonas de circulación y el entorno de las piscinas estaban debidamente acondicionados, lo que facilitó la ejecución de actividades al aire libre y recreativas con un menor esfuerzo de adecuación previa por parte del equipo de Logística.

Este nivel de preparación inicial por parte del complejo permitió que, a pesar de contar con un equipo de Logística reducido, la carga de trabajo adicional relacionada con la adecuación de espacios fuese manejable. Sobre esta base se elaboró un diagrama de distribución de áreas, en coordinación con Gestión de Riesgos, Programa y la Asesoría del evento, que sirvió como guía para el uso ordenado de las instalaciones durante el Paxtu.



Objetos perdidos

En esta subárea la carga de trabajo fue mínima, ya que fueron muy pocos los objetos extraviados por los jóvenes durante el evento. Los artículos reportados fueron:

- 2 termos de agua personales (región Zulia), devueltos a sus propietarios.
- 1 camiseta tipo surf, encontrada en la piscina y entregada a su dueño.
- 1 gorra, devuelta a su dueño.
- 1 sombrero, devuelto a su dueño.
- 1 franela, devuelta a su dueño.

Cabe destacar que no quedó ningún artículo en resguardo en la sección de objetos perdidos al finalizar el evento.

Para finalizar, es importante señalar que, debido a la limitación de recurso humano, el equipo de Logística afrontó jornadas de trabajo de entre 20 y 22 horas diarias durante los días de programa, acumulando además el cansancio de las labores realizadas en los días previos.

En las jornadas de ejecución se debía permanecer hasta la culminación de las evaluaciones diarias: aproximadamente a las 11:00 p. m. con los Viejos Lobos, alrededor de las 12:00 a. m. con el área de Programa y, posteriormente, cerca de las 2:00 a. m. con el Staff Central. En la práctica, esto se tradujo en un tiempo efectivo de descanso cercano a seis horas en dos días, lo que representó una exigencia física y operativa considerable para el equipo de Logística.

Fortalezas del área de Logística

Capacidad para mantener operativos los servicios logísticos esenciales (alimentación, apoyo a programa, inventario) a pesar de contar con un equipo reducido.

Trabajo coordinado y colaborativo con Staff Central, Programa, Gestión

Aspectos a mejorar

Dimensionamiento insuficiente del equipo de Logística frente a la magnitud del evento y la cantidad de frentes de trabajo.

Falta de responsables específicos para algunas subáreas críticas

Recomendaciones

Definir un equipo mínimo de Logística con responsables claros por subárea (alimentación, programa, alojamientos, transporte, inventario, objetos perdidos) y confirmar su disponibilidad con antelación.

Asignar desde la planificación un responsable por subárea y documentar sus funciones,

Fortalezas del área de Logística**Aspectos a mejorar****Recomendaciones**

de Riesgos y autoridades del complejo 5J.

(asignación de habitaciones, control de flujo vehicular, apoyo exclusivo a Programa).

horarios de apoyo y canales de comunicación.

Aprovechamiento de la buena infraestructura y organización previa del complejo 5J (habitaciones limpias, áreas verdes y piscinas acondicionadas), lo que alivió parte de la carga operativa.

Limitada información detallada sobre dietas especiales, plan familiar y distribución de habitaciones, lo que dificultó el control fino en comedor y alojamientos.

Solicitar y consolidar listados nominales (por nombre y grupo) de dietas especiales, plan familiar y distribución de habitaciones; mantenerlos actualizados y disponibles para Logística.

Coordinación efectiva con proveedores externos de alimentación para asegurar el servicio de comidas principales, incluso en contextos de distancia y tiempos ajustados.

Retrasos y falta de control en algunos servicios puntuales de alimentación (especialmente cena del viernes y comidas asociadas al plan familiar).

Establecer en los acuerdos con proveedores horarios de entrega estrictos, responsables de reporte de novedades y, cuando sea posible, entrega directa en sitio por parte del proveedor.

Capacidad de respuesta ante situaciones imprevistas (ejemplo: reasignación de toldos entre laguna y piscinas, preparación de tequeñones sin equipo de cocina previo).

Sobrecarga operativa sobre el encargado de Logística al asumir traslados, cocina, distribución y apoyo a programa de forma simultánea.

Planificar refuerzos de apoyo en horas pico (comidas, cambios de área, montaje y desmontaje) e incluir voluntarios o adultos de otras áreas como soporte logístico puntual.

Gestión adecuada de objetos perdidos, logrando devolver todos los artículos reportados a sus dueños sin dejar piezas en resguardo.

Falta de una persona dedicada al registro y actualización continua de la distribución y reasignación de habitaciones.

Crear y mantener una base de datos simple de alojamientos (por grupo y habitación) bajo responsabilidad de una persona de Logística u Operaciones, actualizada a medida que se hagan cambios.

Colaboración en la organización del punto de recepción inicial junto a Operaciones y Gestión de Riesgos para separar el

Cuellos de botella en la llegada de unidades de transporte y vehículos de representantes, sin un

Diseñar un plan de ingreso y salida de vehículos con rutas definidas, tiempos de permanencia, puntos de parada

Fortalezas del área de Logística**Aspectos a mejorar****Recomendaciones**

ingreso del área principal del evento.

responsable específico de coordinación del flujo.

y un responsable de coordinar junto al personal del lugar.

Alto compromiso y disposición del equipo de Logística, aun trabajando jornadas de 20–22 horas diarias, sosteniendo la operación durante todo el evento.

Jornadas excesivamente largas y descanso insuficiente (acumulado de 6 horas en dos días), con impacto potencial en la salud y el desempeño del equipo.

Establecer turnos y relevos para el equipo de Logística, priorizando tiempos mínimos de descanso; evitar concentrar todas las evaluaciones nocturnas en los mismos adultos sin rotación.

Elaboración conjunta del diagrama de distribución de espacios con Gestión de Riesgos, Programa y Asesoría del evento, facilitando el uso ordenado de las instalaciones.

Escasa vinculación formal entre la logística general del evento y la operativa del plan familiar, generando sobrecarga y confusiones en la atención de estas necesidades.

Definir desde la planificación la relación entre Logística y plan familiar (qué cubre cada uno, quién controla porciones y entregas, cómo se reportan novedades) para evitar duplicidades y sobrecarga.

COMUNICACIONES

Encargado del área:

Equipo de logística

El área de Comunicaciones inició su labor a partir de la presentación de la línea gráfica oficial del evento, la cual sirvió como eje unificador para todo el material visual y digital asociado al Paxtu Nacional 2025. A partir de esta imagen institucional se desarrollaron las piezas informativas y promocionales, así como el contenido destinado a la difusión antes, durante y después del evento, garantizando coherencia estética, reconocimiento inmediato de la marca del Paxtu y fortaleciendo la identidad del encuentro en todas las plataformas utilizadas.

Línea Gráfica





• TIPOGRAFÍAS

PRINCIPAL

RIFFIC FREE
BOLD

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

SECUNDARIA

POPPINS SEMI
BOLD

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ



Asimismo, una vez definida esta línea gráfica, se procedió al diseño de la insignia oficial del evento, tomando como base los pilares del programa, el lema institucional, la línea gráfica del Paxtu. De esta manera, la insignia se consolidó como un símbolo integrador de la propuesta educativa y el enfoque temático del encuentro.



En una primera etapa, el área de Comunicaciones contó con una grilla de contenido diseñada para acompañar el proceso de promoción y preparación del evento. En ella se incluían publicaciones periódicas sobre las instalaciones del complejo 5J, el detalle de los planes y fechas de pago de las cuotas, Interacciones con jóvenes participantes al evento, campañas para actividades de recaudación de fondos y contenidos alusivos a la Semana Scout, entre otros temas.

Sin embargo, esta planificación no logró cumplirse en su totalidad debido a un cambio completo del equipo de comunicaciones en el mes de abril. A partir de este momento, el área dejó de tener una persona responsable claramente asignada y la generación de contenido pasó a realizarse de forma esporádica. Algunas piezas gráficas continuaron produciéndose y se mantuvo el envío de información por los distintos canales de WhatsApp, pero sin la misma frecuencia, continuidad ni coherencia programada que se había previsto en la grilla inicial.

Durante el evento, la cobertura de fotografías y videos se vio limitada, ya que solo se contó con una persona encargada de esta tarea. Esto generó una carga de trabajo elevada y dificultó registrar todas las actividades, especialmente aquellas que se realizaban de forma simultánea en distintos espacios del complejo 5J, donde las distancias entre áreas eran considerables. En consecuencia, algunos momentos del programa no pudieron documentarse en la medida prevista, lo que resalta la necesidad de contar, en futuros eventos, con un equipo audiovisual más amplio y distribuido por zonas de actividad.

(Carpeta de fotos: <https://drive.google.com/drive/folders/1F2VKVVCrb1SNmRDfusB4Z5m-omhblrOn>)

Paralelamente, se implementó la revista digital **"PAXTOON"**, de la cual se publicaron dos ediciones. Este formato, concebido como un consolidado de las principales novedades del

evento, permitió una actualización rápida y atractiva de la información, facilitando la difusión de contenido relevante para los participantes y adultos acompañantes en un solo material de fácil consulta.



Fortalezas del área de Comunicaciones

Definición de una línea gráfica oficial coherente con el lema, el arquetipo del evento y la identidad institucional.

Diseño de la insignia oficial del evento, integrando los pilares del programa y elementos representativos de la ambientación.

Elaboración de una grilla inicial de contenidos (instalaciones del complejo, cuotas y fechas de pago, experiencias de ediciones anteriores, actividades de

Aspectos a mejorar

Falta de continuidad en la ejecución de la grilla de contenido debido al cambio completo del equipo.

Ausencia de un encargado formal y estable del área de Comunicaciones después del cambio de equipo.

Publicaciones en redes y canales oficiales realizadas de forma esporádica y no siempre alineadas con la planificación original.

Recomendaciones

Consolidar un equipo estable de comunicaciones con responsables definidos y un plan de trabajo que se mantenga, incluso si hay cambios de personas.

Nombrar un responsable directo del área y un equipo de apoyo, con funciones, alcances y canales de comunicación claramente establecidos desde el inicio.

Calendarizar contenidos por etapas (preevento, evento y posevento), con fechas y responsables concretos, y hacer seguimiento periódico de su cumplimiento.

Fortalezas del área de Comunicaciones**Aspectos a mejorar****Recomendaciones**

recaudación, Semana Scout).

Implementación de la revista digital "PAXTOON", con dos ediciones que consolidaron y difundieron novedades del evento en un formato atractivo.

Capacidad para mantener una difusión básica sobre aspectos clave (instalaciones, planes y cuotas, recordatorios) a pesar de los cambios en el equipo.

Uso de formatos visuales atractivos (piezas gráficas y revista digital) que favorecen la lectura y el reconocimiento de la identidad del evento.

-

Falta de monitoreo sistemático del impacto de las publicaciones (alcance, interacción, claridad de los mensajes).

Cobertura limitada de las actividades en sitio, ya que solo se contó con una persona responsable de fotos y videos, lo que generó sobrecarga y dejó sin registro algunas actividades simultáneas.

Dificultad para documentar de forma equilibrada todos los bloques de programa debido a las distancias entre zonas del complejo y la falta de relevos en el equipo audiovisual.

Utilizar la revista, las redes y los canales oficiales como medios principales de información, dejando WhatsApp como complemento y no como único canal.

Incorporar métricas sencillas (visualizaciones, interacciones, reenvíos) y recopilar retroalimentación para ajustar mensajes, formatos y frecuencia en futuros eventos.

Para eventos con actividades en paralelo y distancias considerables entre áreas, conformar un equipo mínimo de cobertura audiovisual (fotografía y video) de al menos 3 personas, distribuidas por frentes de programa.

Diseñar un plan de cobertura previo al evento, priorizando bloques, horarios y lugares; asignar zonas a cada miembro del equipo de comunicaciones y prever puntos de encuentro para organización y respaldo de material.

OPERACIONES

Encargado del área: Andrés Misel

Equipo de logística

- Dennys Ramírez

El área de Operaciones tuvo a su cargo la organización general de los registros, la gestión de la información administrativa, la coordinación de canales de comunicación internos y externos, así como la articulación con las áreas de Administración, Gestión de Riesgos, Programa, Logística y Padres.

Herramientas de registro y seguimiento

Para el control de la participación y los pagos se utilizó un formulario en Microsoft Forms, mediante el cual los jóvenes y adultos registraban su intención de participación y los abonos realizados a la cuota del evento. La información se consolidaba automáticamente en un archivo de Excel, lo que permitió a Operaciones y Administración contar con datos actualizados en tiempo casi real (número de inscritos, distribución por región, jóvenes y adultos, entre otros).

El formulario fue diseñado para solicitar solo la información esencial, utilizando el número de cédula como dato clave para complementar la información a través del sistema institucional. A partir de esta base se generaron también reportes resumidos para los motivadores regionales, facilitando el seguimiento del avance de su participación.

Adicionalmente, se creó un formulario específico para los padres y representantes que asistirían al plan familiar, con el fin de apoyar al área de Administración en la organización de este grupo de adultos.

Comunicación y gestión documental

Para ordenar la comunicación interna del Staff Central se conformó una comunidad de WhatsApp que integraba a los diferentes grupos de trabajo, centralizando así la información operativa y reduciendo la dispersión de mensajes.

De manera complementaria, se creó un canal oficial de WhatsApp del Paxtu 2025 para la difusión de avisos y comunicaciones generales hacia participantes y adultos. Aunque este recurso estuvo activo, su potencial no se aprovechó plenamente por la falta de una estrategia de actualización constante.

En cuanto a los documentos, se organizaron carpetas compartidas en OneDrive para cada área del evento. A través de estas carpetas, los responsables contaban con acceso a formatos, listados y archivos de trabajo, lo que facilitó la consulta y el resguardo de la información relevante.

Fichas médicas

Operaciones coordinó la consolidación y estandarización de las fichas médicas de todos los participantes. Una vez verificada la información de salud, se generaron listados y se imprimieron los reportes necesarios, que posteriormente fueron entregados al área de Gestión de Riesgos y al equipo médico.

Este procedimiento garantizó que, desde el proceso de acreditación y triaje, se contara con información sanitaria clave disponible para la toma de decisiones.

Acreditación y recepción de participantes

Para la acreditación se había previsto inicialmente un espacio específico; sin embargo, las condiciones climáticas (lluvia) obligaron a modificar el lugar de recepción, concentrando a las delegaciones en un área más reducida. Esto produjo momentos de alta congestión en el ingreso, tanto de participantes como de vehículos.

A partir de esta experiencia, se evidencia la necesidad de que en futuros eventos el área de acreditación sea un espacio techado, con sillas, acceso a baños, electricidad e internet, y que permita disponer de dinámicas breves para jóvenes mientras esperan su turno de registro y revisión médica.

Asignación de habitaciones

La asignación de alojamientos se realizó de acuerdo con la cantidad de participantes por grupo, informando el número de habitación al momento de la acreditación. Previo a la llegada de las delegaciones se verificó el funcionamiento básico de cada espacio (aire acondicionado, iluminación y cerraduras) y se colocaron identificadores de "Camerino" junto con las normativas de uso detrás de cada puerta.

Como lineamiento, se considera importante que cualquier cambio de habitación sea canalizado a través de Operaciones, a fin de mantener un control claro sobre la ocupación de los espacios y poder responder de manera adecuada ante situaciones de convivencia o emergencias.

Sistema de radios

Durante el evento se implementó un sistema de radios con canales asignados por área, con el objetivo de agilizar la coordinación en tiempo real. Esta herramienta permitió resolver diversas situaciones de manera oportuna; no obstante, se detectó que su uso no alcanzó todo su potencial por la ausencia de un esquema formal de comunicación.

Para futuras ediciones se sugiere contar con un diagrama simple de flujos (quién contacta a quién, por qué canal y en qué tipo de casos) y una breve inducción al uso de los equipos de radio y al protocolo acordado (mensajes claros, confirmación de recepción, reportes básicos). Esto permitiría que el sistema de comunicaciones por radio funcione de manera más ordenada y eficiente a lo largo de todo el evento.