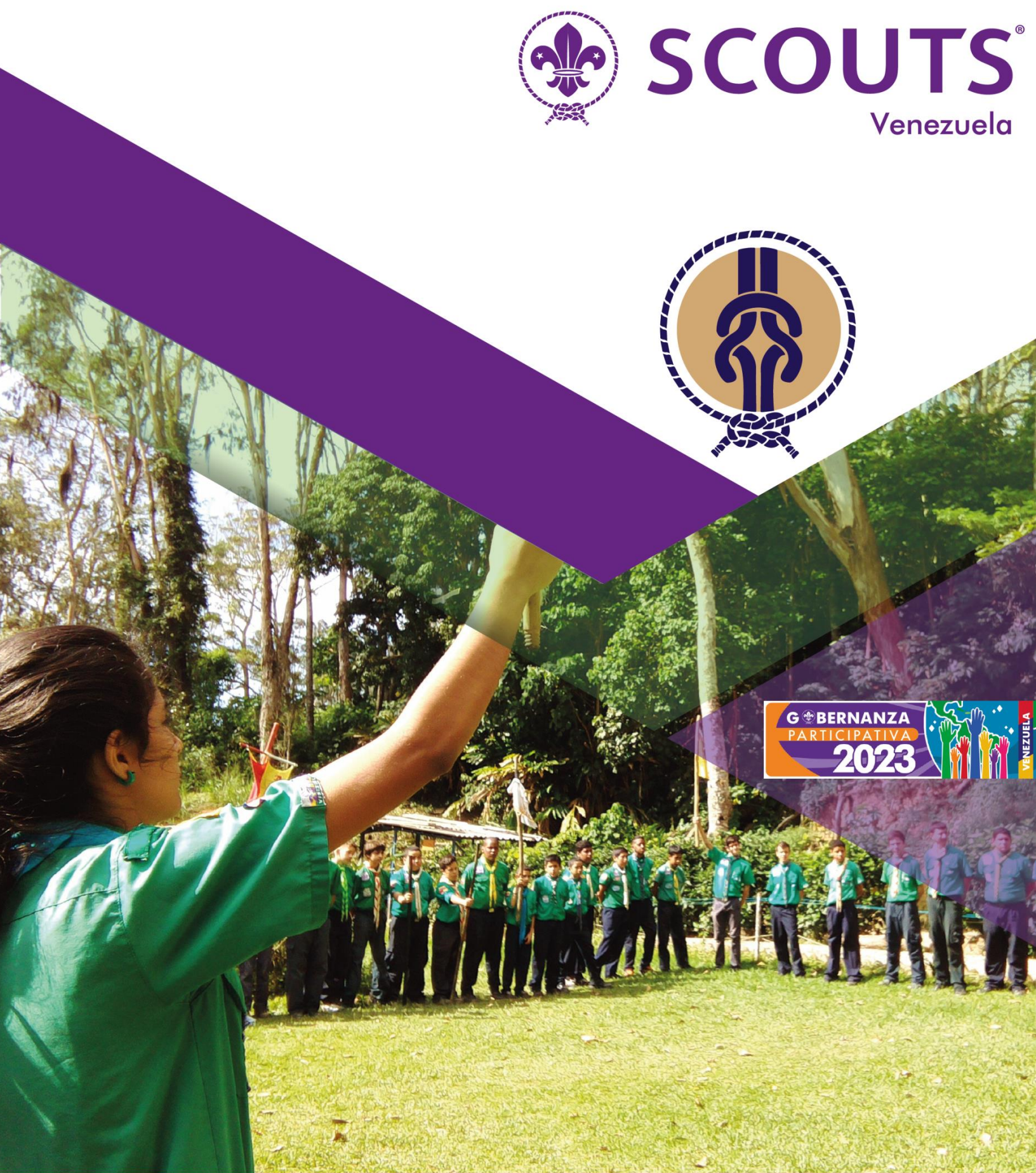




SCOUTS®

Venezuela



CAREPAS 2023

GUÍA EDUCATIVA



GUÍA EDUCATIVA

CAREPAS

Campamento Regional de Patrullas

Justificación

La presente guía educativa tiene como propósito servir como herramienta de apoyo y orientación a todos los jóvenes y adultos para la realización de la actividad "CAREPAS"; entendiendo la definición de guía educativa como un instrumento con orientación educativa para el joven, que incluye el contenido necesario para el correcto y provechoso desempeño de este, en un proceso educativo (Desarrollo propio del joven). En esta guía, se toman en cuenta las políticas y principales lineamientos de la Asociación de Scouts de Venezuela.

Las Políticas Nacionales de la Asociación de Scouts de Venezuela y sus programas educativos vienen promoviendo mayor participación a los jóvenes en la toma de decisiones, desarrollando actividades que se fundamentan en el fortalecimiento del carácter y liderazgo de los mismos, brindando espacios de expresión donde se expongan resultados de sus acciones, mediante la coeducación y el involucramiento con la comunidad.

Es por ello, que se promueve el protagonismo en los jóvenes como agentes de cambios, impulsores del trabajo en equipo para la solución de las necesidades evidenciadas en las comunidades. Partiendo de esto, el ciclo institucional de programa denominado *CAREPAS*, se enfoca en la promoción y fortalecimiento del Joven como líder de su comunidad bajo la conformación de espacios de construcción conjunto, consolidando los logros e impulsando la participación activa de las comunidades en el mejoramiento de sus condiciones ambientales, estructurales, educativas, culturales, entre otras; con la finalidad de realizar cambios tangibles y significativos para la sociedad, permitiéndoles detectar y analizar sus propias inquietudes y necesidades y fijar un compromiso de acción que, tanto individual como colectivamente, realizarán para conseguir la satisfacción de esas necesidades. Es una oportunidad educativa de expresión para los jóvenes a fin de ayudarles a ser protagonistas de su propio desarrollo personal y social.

Nuestra institución en el marco del cumplimiento de la visión de "**Construir un Mundo Mejor**" se encuentra comprometida en promover y desarrollar las medidas en pro del desarrollo sostenible que ha tenido el Mundo en los últimos 11 años. En este sentido se definen Los

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), también conocidos en un inicio como Objetivos Mundiales, son un llamado universal a la adopción de medidas para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad. Estos 17 Objetivos se basan en los logros de los Objetivos de Desarrollo del Milenio, aunque incluyen nuevas esferas como el cambio climático, la desigualdad económica, la innovación, el consumo sostenible y la paz y la justicia, entre otras prioridades.

Por tal razón, mantenemos el compromiso de Construir un Mundo Mejor, y el CAREPAS, será un espacio para tomar acciones y hacer de nuestra Venezuela en conjunto con la Asociación de Scouts de Venezuela, un espacio de **Gobernanza Participativa**.

CAREPAS 2023

El CAREPAS será un espacio donde las vivencias no sean simplemente acampar, sino que pueda generar lazos de amistad y hermandad con los demás Scouts de su región, dar lo mejor de sí ante los múltiples retos ofrecidos basado en sus intereses; que posteriormente puedan llevar un mensaje de paz y brindar buenas acciones en pro de sus espacios territoriales, contribuyendo así a un Mundo Mejor.

Nuestro fundador se refería de manera similar a un campamento como el Jamboree *"Recomiendo que no dejemos que nuestros jóvenes se contenten con el mero hecho de acampar con jóvenes de otras naciones, sino que los alentemos para que usen cada minuto del breve tiempo que están allí para conocer, y del conocimiento pasar a la amistad con sus hermanos Scouts, sus futuros compañeros en el mundo. Así, cada muchacho debiera salir del Jamboree con una nueva responsabilidad, diríase la de un apóstol, de llevar a su distrito un mensaje de paz y buena voluntad"*. Baden-Powell, Revista Jamboree, julio de 1929.

El CAREPAS **permitirá desarrollar competencias educativas en los jóvenes de un rango de edad entre 11 a 15 años** como parte del proyecto educativo venezolano, en el marco de nuestra Ley y Promesa Scout. Por lo tanto, se persigue la máxima participación de los jóvenes scouts en sus regiones, lo que destaca la mayor FLEXIBILIZACIÓN y CREATIVIDAD posible como garantía de ello.

Nivel	Tropa
Fecha	Agosto
Duración	4 días y 3 noches
Descripción	<p>En el CAREPAS participan Scouts conformados en patrullas Naturales de mínimo 6 personas, de forma tal que puedan actuar dentro del evento con las mismas oportunidades y características de sus pares. El adelanto scout no es limitación, y sobre este aspecto es importante recordar que el encargado del Programa debe garantizar que el mismo asegure la completa cobertura de las necesidades propias de los jóvenes participantes.</p>
Frecuencia	Cada 4 años
Participación	<p>Participan todas las patrullas de la región. Es muy importante promover esta característica del evento, evitando las "PATRULLAS REFORZADAS o "Patrullas Barras Blancas", fortaleciendo las Patrullas Naturales y el trabajo previo que estas desarrollan para su formación y crecimiento; es por ello que las características del evento deben ser difundidas con tiempo para que las patrullas en formación o en reestructuración fortalezcan sus habilidades, sustentado su valor educativo.</p> <p>Los CAREPAS están diseñados para atender las necesidades de las niñas, niños y adolescentes entre las edades de 11 y 15 años cumplidos. Los jóvenes que participan deben contar con su Registro Institucional Scout Vigente y cumplir con las</p>

	<p>normativas legales de asistencia, gestionando los permisos correspondientes ante los Consejos de Protección de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes.</p>
<p>Convivencia</p>	<p>El campamento debe ser de convivencia, donde se comparta amistad, experiencia y valores. Los responsables del programa pondrán especial énfasis en demostrar en qué consiste la competitividad dentro del escultismo, dándole a los participantes la oportunidad de fortalecer ambas concepciones, enmarcados en el cumplimiento de normas, reconocimiento de sus pares, el respeto y la conciencia, donde exista la valorización del ESFUERZO real de todos y cada uno de los participantes, donde se demuestre la cooperación entre los diferentes niveles de la asociación, para así, garantizar un evento de calidad en el que puedan participar todos los jóvenes scouts de las tropas de las regiones de Venezuela.</p>
<p>Ambientación</p>	<p>La ambientación del evento debe guardar estrecha relación del lema institucional que la Asociación de Scouts de Venezuela “Gobernanza Participativa”. Es importante señalar que, al elegir un eje temático para el campamento, es una buena herramienta educativa y facilita buena parte de las cuestiones de la organización y de las actividades. Pero sobre todo ambientar el campamento usando un tema de actualidad que sea de</p>

	<p>interés para los jóvenes en ámbito cultural, tecnológico, deportivo entre otros.</p> <p>Lenguaje de la ambientación: Se recomienda describir cada uno de estos ítems para que todas las personas se puedan desarrollar de buena manera antes y durante el campamento, por ejemplo; Scouts, Guía de Patrulla, Patrulla, Rincones de Patrullas.</p> <p>Para ello, se propone o se recomienda utilizar el lema: CAREPAS 2023, "Construyendo un sueño", lo cual signifique aceptar ideas y opiniones, y juntos construir no solo espacios para el campamento, también mejores comunidades y un espacio de convivencia donde se evidencie la sociedad que los jóvenes sueñan.</p>
Dinámica	<p>El Comisionado de Región designa al Jefe de campo (Asesor del evento), basado en lo establecido en el Reglamento Nacional para la Designación de Asesores y Organización Mínima de Eventos. Se deberá elegir al Asesor del Evento, al menos, con 6 meses de antelación, esto con el fin de garantizar una eficiente conformación del equipo encargado del evento, quienes deberán firmar su carta de compromiso tan pronto sean designados.</p> <p>Se recomienda para ello un proceso de postulación dónde se evalúen las diferentes cualidades y competencias.</p>

	<p>Una vez conformado el equipo organizador se promocionará el mismo y los adultos de las tropas deberán poner especial énfasis para que todos los jóvenes de la región estén informados y motivados.</p> <p>Informar a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes utilizando la Planilla de Recopilación de Datos de Actividades Multitudinarias es una Co-Responsabilidad de los Consejos de Tropa, Grupo, Distrito y Región.</p> <p>Las actividades deben enfocarse en las patrullas, de manera que permita que los consejos de patrulla tomen las decisiones. El sistema de patrulla deberá estar presente en todo el evento (Antes, Durante y Después).</p> <p>El programa se debe caracterizar por actividades al aire libre, prácticas de técnica scout, campismo, exploración, servicio con las comunidades circundantes, actividades que vinculen a las patrullas de distintos grupos todo esto dentro de un marco permanente de valores scout (Promesa, Ley, Virtudes y Principios).</p> <p>Por sus características naturales, cualquier Campamento de Patrullas es una actividad donde se pone en práctica a plenitud lo que conocemos por Vida al Aire Libre. Por esta razón es indispensable asegurar que, durante el evento, la patrulla pueda acampar como</p>
--	---

	<p>tal.</p> <p>Todas las noches se deberán realizar los siguientes consejos en secuencia: Consejo de Patrulla, Consejo de Tropa y Consejo de Campo en los cuales existan no solamente consultas, sino procesos de <u>toma de decisión</u> en los cuales tomen parte los jóvenes participantes, ejerciendo verdaderamente una <u>Gobernanza Participativa</u>.</p> <p>Garantizar un impacto social positivo por medio del evento, divulgando en la comunidad la actividad, a través de redes y medios de comunicación social <u>como se ha venido realizando en los años anteriores con los ciclos institucionales de programa.</u></p>
<p>Programa</p>	<p>Se debe caracterizar por actividades al aire libre, en convivencia con la naturaleza afectándola al mínimo y generando acciones para re-establecerla. Contribuir con la aplicación del Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela, el Método Scout y elementos del Programa de Jóvenes.</p> <p>Se debe garantizar la convivencia de las patrullas y el desarrollo de habilidades de sus individuos, principalmente en acciones útiles, bien sea para su vivencia o en favor de la comunidad, por ejemplo: puentes, cercados, murales.</p>

	<p>El marco motivacional de la competencia no será el fin único, sino el reto y motivación para desarrollar el mayor esfuerzo, tal como se detallará posteriormente. Se recomienda generar la mayor cantidad de escenarios posibles para poner en prácticas sus habilidades.</p> <p>Se sugiere complementar el Programa del evento desarrollando actividades enfocadas a los Objetivos de Desarrollo Sostenible promovidos por la FAO y las Prioridades Estrategias de la visión 2023.</p> <p>Para ello es necesario abordar temas clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escultismo como Forma de Vida • Habilidades y competencias • Ciudadanía Global y Desarrollo Sostenible • Ciencia y tecnología • Aventura, Cultura y Tradición
<p>Modalidad</p>	<p>La promoción del evento debe desarrollarse con por lo menos 4 meses antes del mismo.</p> <p>Desarrollar una actividad con los Guías o Barras Blancas del Distrito, a fin de que puedan conocer las características del campamento y preparar a sus patrullas.</p> <p>Desarrollar un evento multitudinario, de por lo menos 3 noches.</p> <p>Reunir a las Patrullas de la región, bien sea todas en conjunto o estratégicamente divididas, en un</p>

campamento que permita el contacto entre ellas, con la naturaleza y la comunidad local.

Se deberá respetar la estructura de los CAREPAS según el Manual para Organizar Campamentos.

Tener un equipo de apoyo al staff conformado por jóvenes (staff juvenil), este debe estar constituido por los jóvenes de tropa que cuenten con habilidades que contribuyan al desarrollo del evento.

La participación de los jóvenes de tropa en el Staff, formará parte de las prácticas de Gobernanza Participativa y el diálogo intergeneracional. Para ello se involucrarán aquellos que tengan el interés de participar y cuenten con las habilidades necesarias para la labor que van a acompañar. Dichas labores, se ajustarán al contexto y necesidades de cada Campamento en particular definido por su staff, y en consideración a las consultas ya realizadas previamente a los jóvenes sobre sus principales intereses; por ejemplo, labores logísticas, comunicacionales, propuestas de actividades en el programa, todo ello con el apoyo y orientación del Adulto Scout.

El mecanismo de selección de los jóvenes será definido por el staff central, de acuerdo a las características que cada Región presente, el cual no se base en edades o adelantos, sino en el interés y habilidades que tenga el

	<p>joven. Dicho mecanismo puede ser consultado con los jóvenes a través de los órganos de toma de decisión.</p> <p>Los jóvenes que formen parte del Staff, pueden participar con su patrulla siempre y cuando no afecte la labor a la cual está apoyando, es por ello que se hace énfasis en que la participación en el Staff debe venir del interés del joven. Estos espacios pueden vincular aquellos jóvenes que tienen interés de participar, pero no tienen conformada una patrulla.</p> <p><u>Deben ofrecerse espacios de consulta (ajustado a las Políticas de Participación Juvenil de la ASV) entendiendo participación juvenil como un proceso mediante el cual los niños, niñas y jóvenes se comprometen en base a la Ley y la promesa Scout, a ser parte activa en la toma de decisiones en el ámbito de su unidad.</u></p>
CAREPAS	<p>El CAREPAS está diseñado para atender las necesidades de las niñas, niños y adolescentes entre los 11 y 15 años de edad; Los jóvenes que participan deben contar con su Registro Institucional Scout Vigente y cumplir con las normativas legales de asistencia, gestionando los permisos correspondientes ante los Consejos de Protección de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes. (Virtudes y Principios).</p>

	<p>Por sus características naturales, cualquier Campamento de Patrullas es una actividad donde se pone en práctica a plenitud lo que conocemos por Vida al Aire Libre. Por esta razón es indispensable asegurar que, durante el evento, la Patrulla pueda acampar como tal.</p> <p>Se enfatiza nuevamente en realizar todas las noches los consejos en secuencia: Consejo de Patrulla, Consejo de Tropa y Consejo de Campo.</p> <p>Garantizar un impacto social positivo por medio del evento, desarrollando acciones positivas en la comunidad, divulgando en la actividad, a través de redes y medios de comunicación social.</p>
<p>Lugar</p>	<p>A consideración del Staff Central y Staff Juvenil, considerando que cada fase tiene distintos espacios, se recomienda lugares amplios y seguros; contando con adultos suficientes para el apoyo y la ejecución de las actividades que se adaptan a los retos.</p>
<p>Consideraciones necesarias</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Garantizar la implementación de acciones para el Manejo de Riesgos, en especial en sobre las condiciones relativas al COVID-19. • Involucramiento de los padres y/o representantes. • Las acciones deben lograr un enlace entre las labores desarrolladas por los jóvenes y el aprovechamiento de los

	<p>resultados por parte de la comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrega de la Planilla de Eventos Multitudinarios. • Desarrollo de la fase de Evaluación por parte de los jóvenes. • Involucramiento de jóvenes en el proceso de planificación de la actividad.
<p>Actores involucrados</p>	<p>Jóvenes: organizados en pequeños grupos (patrullas).</p> <p>Adultos Responsables: pudiendo tomar parte los representantes, padres, adultos scouts o algún otro adulto miembro de la comunidad que desee vincularse con las acciones de guía, apoyo, asesoramiento y motivación de las patrullas en las postas y durante los retos.</p> <p>Adultos Scouts: Responsables del diseño y cumplimiento de las fases durante el evento.</p> <p>Staff del Evento: <u>Jóvenes</u> y Adultos que conforman el equipo organizador del evento, bajo la supervisión y guía del Asesor del Evento.</p> <p>De requerir un equipo de apoyo conformado por jóvenes, este debe estar constituido por: 1 jefe de Clan y 1 Subjefe de Clan; y contará con Rovers mayores de al menos 18 años</p>
<p>Objetivos Utilitarios</p>	<p>A consideración del adulto acompañante, se recomiendan objetivos adaptados a la situación geográfica y social donde vivan los jóvenes participantes y que</p>

	deriven de los objetivos específicos planteados. Dichos objetivos deben definirse a partir de un diálogo y observación entre el adulto acompañante y el adulto responsable.
--	---

Indicadores de Logro:

Corporalidad:

- Realiza actividades fuertes sin excederse.
- Se vincula a grupos para realizar actividades de su interés.
- Se prepara en la ciudad para eventos al aire libre.
- Acude con frecuencia al aire libre para efectuar actividades deportivas o recreativas y disfruta su relación con el medio natural.
- Enseña a otros sus habilidades para vivir al aire libre.
- Aprovecha los recursos del aire libre y sus capacidades y evita utilizar los del medio urbano.
- Comprende cómo su accionar afecta el medio, se esfuerza para mejorarlo.
- Se plantea como quiere ser y actúa para lograrlo.
- Identifica las actividades que son cónsonas con la imagen que desea de sí y las lleva a cabo.
- Se involucra en su comunidad para mejorarla.

Creatividad:

- Aporta ideas propias a las actividades de patrulla, razonando su escogencia.
- Participa en eventos fuera de su Unidad, y comparte con personas diferentes a las habituales.
- Trabaja solo y en patrulla para adquirir habilidades y conocimientos nuevos.
- Resuelve problemas de ingenio.
- Participa en la solución de problemas y tareas buscando vías nuevas en cada ocasión.

- Crea objetos que son útiles en la vida al aire libre, para tener bienestar.
- Aprovecha ideas de otros para crear nuevas soluciones a situaciones de rutina.
- Realiza actividades con sus iguales para conocer nuevos lugares y explorarlos
- Informa a sus mayores los logros en sus tareas del equipo.
- Utiliza medios no verbales de comunicación para divulgar su punto de vista.
- Comparte con otros miembros de su patrulla una labor determinada.

Carácter:

- Explica con ejemplos la importancia de vivir de acuerdo a la Ley y Promesa, y los utiliza en su vida cotidiana.
- Acepta las decisiones de la Patrulla cuando están de acuerdo con los valores scouts.
- Aplica los valores scouts cuando determina las normas que deben regir a la Patrulla.
- Razona sus respuestas.
- Se propone alcanzar algo definiendo cuán bien lo quiere hacer.
- Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.
- Asume funciones para las cuales se ha preparado.
- Colabora con otros para que dominen una tarea que saben hacer bien.
- Identifica tanto las cosas buenas que ha hecho, como las que debe mejorar

Afectividad:

- Obedece con disciplina y razonadamente
- Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás.
- Practica expresiones de afecto.
- Acepta su realidad y es feliz con ella.
- Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás.
- Se acerca a los demás sin temor a nuevas ideas y sin timidez.
- Expresa su visión del mundo y la acepta como propia.

- Descubre que el amor es la base de las relaciones humanas y centro de su felicidad.
- Participa en actividades que pretenden la felicidad ajena, entendiendo en ellas un acto de amor.
- Acude a sus padres y hermanos mayores en busca de respuestas a sus inquietudes.
- Piensa independientemente.
- Lee para buscar su desarrollo personal.
- Colabora en la preservación

Sociabilidad:

- Cumple con las normas básicas para la convivencia armónica con su medio social.
- Hace esfuerzos por ser ejemplo de la conducta en su equipo de iguales.
- Se preocupa por mejorar su vivencia de los valores éticos.
- Pone en práctica lo que aprende para hacer buen uso de los materiales que utiliza en su casa y en la escuela.
- Adquiere conocimientos para hacer buen uso de los recursos necesarios para lograr bienestar.
- Identifica por lo menos una labor productiva de su interés e investiga oportunidades en su entorno.
- Comparte con otros jóvenes de su edad, en forma grata, aún sin ser amigos.
- Reconoce los recursos de su comunidad local y cómo puede acceder a ellos.
- Reconoce las manifestaciones culturales de su región, en aspectos como canto, danza, artesanía
- Hace buen uso de las áreas comunes y de los parques públicos.
- Practica algunas manifestaciones de cultura de su región
- Orienta a sus iguales para utilizar adecuadamente las instalaciones de uso comunitario.
- Expresa satisfacción por los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas.
- Conoce sus habilidades y las que quisiera tener.
- Asume tareas concretas cuando está seguro que tiene suficiente preparación.

- Se fijan niveles de excelencia al aprender nuevas destrezas.
- Promueve la participación de su Patrulla en las actividades Institucionales.
- Respeta las opiniones diferentes a la suya y busca puntos de encuentro.
- Asume las tareas y deberes que se derivan de su vinculación a la patrulla.
- Aplica en su casa actitudes, habilidades y conocimientos en los scouts
- Plantea a sus padres y adultos scouts sus opiniones, acatando las instrucciones que les son dadas.
- Se prepara junto a su patrulla para participar en actividades conservacionistas.

Espiritualidad:

- Se alegra por formar parte de un grupo y se comporta con camaradería.
- Establece comunicación con las personas más diversas con franca confianza en sí mismo y sus ideas.
- Acepta que cada persona es única, identifica las virtudes de cada quien.
- Demuestra que un medio ambiente perdió las condiciones para albergar vida.
- Conoce las virtudes de diferentes razas, credos y clases sociales, aceptándolas en su realidad.
- Demuestra que se esfuerza por dar un paso más, por acercarse a quienes no se le acercan.
- Investiga la opinión de otros y relata las conclusiones, aun cuando difieran de las suyas.
- Cumple con sus responsabilidades en la Patrulla, para que los demás sean felices.
- Busca el avance propio y el avance de quienes le rodean, a través de valores que mejoran la calidad de vida.
- Se inspira en Dios para asumir su papel en la sociedad.
- Analiza la importancia de que el hombre viva en armonía con la naturaleza
- Comprende la importancia del respeto por la vida.
- Se esfuerza por mejorar sus habilidades.

OBJETIVOS GENERALES DEL EVENTO.

- Ofrecer un espacio para el desarrollo de habilidades de los scouts, las patrullas y tropas en general.
- Realizar una proyección de la imagen del Escultismo Venezolano hacia la comunidad.
- Resaltar que por sus características naturales cualquier Campamento de Patrullas es una actividad en donde se debe vivir a plenitud lo que conocemos por Vida al Aire Libre. Por esta razón es indispensable asegurar que, durante el evento, la patrulla pueda acampar como tal, respetando su necesidad de disfrutar de momentos en los que pueda realizar lo que conocemos como vida de patrulla.
- Integrar los programas mundiales, Mensajeros de la Paz y Tribu Tierra.
- Lograr la participación de organizaciones juveniles orientadas a proyectos medioambientales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL EVENTO.

Para esto los organizadores deben tomar en cuenta algunos parámetros de orientación.

Los Objetivos Específicos deberán definirse en función de las características, necesidades e intereses propios de las jóvenes y los jóvenes de cada Región, esto deberá ser el resultado de la consulta realizada a los jóvenes y el constante diagnóstico de los Adultos Scouts de tropa de cada Grupo Scout.

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

Los objetivos específicos deben guardar estrecha relación con el Lema institucional Gobernanza Participativa.

Asimismo, deberán ser tomados en cuenta los siguientes objetivos específicos:

- Debe estar presente Vivencia de la Ley y la Promesa Scout, fomentando la Hermandad Scout.

- Generar lazos de hermandad que signifiquen un mensaje de paz en el desarrollo de su región.
- Responder a las necesidades de los jóvenes Scouts.
- Contribuir con la aplicación del Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela y la dinámica del Método Scout.
- Cumplir con la Políticas Nacionales de Programa de Jóvenes y Participación Juvenil.
- Garantizar un impacto social positivo por medio del evento, divulgando en la comunidad la actividad, a través de medios de comunicación social.
- Fomentar la capacidad de aceptación, comprensión y respeto tanto de las normas y reglamentos del evento como de las diferentes autoridades presentes en el mismo.
- Potenciar la capacidad de actuar de acuerdo a las normas éticas y de buenas costumbres.
- Fomentar los valores culturales de su región como parte de la identidad nacional
- Fomentar el disfrute de la vida al aire libre con actividades que involucren el entorno y el cuidado del mismo.
- Instruir a los participantes en técnicas ecológicas para el desarrollo de proyectos en sus comunidades
- Aceptación de todas las personas, cualquiera sea su credo, género, raza o clase social buscando establecer vínculos de comunicación entre los seres humanos.

Características de las actividades con los Programas Mundiales.

- Actividades al aire libre que sean DURAS (Desafiantes, Útiles, Recompensante, Atractivas y Seguras) que permitan exploración no estructurada, incentiven la curiosidad y generen conciencia ambiental.
- Actividades basadas en la experimentación que promuevan el aprendizaje ambiental. Estas actividades podrían ser prácticas, físicas o basadas en logros.
- Actividades basadas en la experimentación que incentiven el pensamiento crítico sobre temas ambientales y guíen a una

conciencia compartida y entendimiento profundo de la responsabilidad individual **por programas mundiales.**

En la medida de lo posible, las actividades deberían incentivar a pensar como está establecido en las guías de los programas mundiales. A manera de ejemplo, se puede incorporar un programa de juego de postas donde se refuerce y eduque sobre los diversos desastres, fenómenos y riesgos ambientales, el cual puede canalizarse a través del cumplimiento del objetivo relacionado con dicho tema dentro de programas mundiales.

Debe tomarse en cuenta que los dos programas pueden tomarse en conjunto siempre y cuando la temática sea ambiental, pero esto será definido por las necesidades a las cuales se tenga que atender.

Cabe destacar que ésta es una breve mención al respecto de programas mundiales, pues para mayor aclaratoria debe referirse a sus Guías o consultar a través de sus cooperadores regionales y posterior estructura

PARTICIPACIÓN DE LOS JÓVENES.

Siendo ésta, parte esencial de la dinámica de nuestra institución, el CAREPAS ofrece en sí la mayor participación en atención a las necesidades e intereses de sus participantes; involucrar a los protagonistas será garantía de éxito. De esta manera se colocará en práctica lo establecido por nuestro lema institucional del año.

Deben ofrecerse espacios de consulta (ajustado a las Políticas de Participación Juvenil de la ASV) entendiendo participación juvenil como un proceso mediante el cual los niños, niñas y jóvenes se comprometen en base a la Ley y la promesa Scout, a ser parte activa en la toma de decisiones en el ámbito de su unidad.

Los Adultos Scouts deben asegurar la participación de los jóvenes en la planificación, programación, ejecución y evaluación del evento, incluyendo a los scouts en las áreas estratégicas de la estructura del Campamento.

Para garantizar este proceso de participación existen herramientas que lo facilitan, tales como encuestas, seminarios, foros, programas mundiales; así como sus respectivos consejos de patrulla y de tropa. Cabe destacar, que una forma efectiva de participación en la institución

es el involucramiento en las decisiones que les afectan, tales como la organización y la exposición de sus necesidades para el evento.

COMPETENCIA

La competencia es la demostración para estar SIEMPRE LISTOS, y la demostración de su mayor esfuerzo y virtudes, por lo tanto, deben brindarse escenarios donde los jóvenes puedan competir ante sus diferentes virtudes, y se les premie o reconozca su esfuerzo a la mayor cantidad de jóvenes y patrullas respectivamente. Esto referido a diferentes actividades desafiantes de su interés, así como una competencia de patrullas entre las tropas, y no de patrullas ante el resto de las patrullas del campamento.

ESTRUCTURA DEL EVENTO

La estructura comúnmente utilizada para eventos de estas características es la de dividir el Campamento en Sub-Campos y los Sub-Campos en Tropas compuestas por Patrullas Naturales, según los siguientes parámetros:

- **TROPAS:** Estarán compuestas por entre tres (3) y cinco (5) patrullas naturales y serán dirigidas por un Jefe de Tropa, con ayuda de un Sub-Jefe de Tropa por cada patrulla.
- **SUB-CAMPOS:** Estarán compuestos por entre tres (3) y cinco (5) tropas y serán dirigidos por un Jefe de Sub-Campo. Además, podrá existir un encargado de programa en cada Sub- Campo.

Es de vital importancia para el logro de los Objetivos Generales y Específicos de la actividad, que las patrullas de una misma tropa regular sean separadas en diferentes tropas y/o sub-campos dentro del evento. Persiguiendo el mismo fin que recomendamos, donde en la medida de lo posible, los scouts asistentes tengan la oportunidad de interactuar con jóvenes de otras tropas. En el mismo orden de ideas debemos tener especial cuidado en que todas las actividades sean realizadas por las patrullas, las cuales sin dudas son las únicas protagonistas del evento.

STAFF CENTRAL: Es el encargado de la organización y dirección del evento, la cantidad y cargos del mismo dependerá de la envergadura del campamento, sin embargo, existe una organización típica para este tipo de evento (Jefe de Campo, Jefes de Sub-Campo, Jefe de Programa, Jefe de Programa de Sub-Campo, Jefes y Sub-Jefes de Tropa), la cual contribuye de manera significativa al éxito del campamento.

STAFF JUVENIL: Es el encargado de la organización y dirección del evento junto con el Staff Central para continuar promoviendo el empoderamiento, compromiso y liderazgo de los jóvenes bajo un escenario de dialogo intergeneracional. Intercambiando ideas y tomas de decisiones en los ámbitos de interés común favoreciendo así su educación para la vida

STAFF DE LOS SUB-CAMPOS: Consideramos en este grupo a los Jefes y Sub-Jefes de Tropa, así como todas aquellas personas que tengan funciones de servicio dentro de las tropas, la labor de estas personas es de vital importancia ya que son ellos los que mantienen el contacto directo con los jóvenes, por lo que de Staff Central lo realizan los Jefes de Sub-Campo, a los cuales podemos considerar como miembros de los dos grupos.

Equipo de Apoyo: Comúnmente en este tipo de campamentos se utiliza un equipo de apoyo conformado por Jóvenes de Clan preferiblemente mayores de 18 años, Adultos Scouts, representantes o colaboradores para la ejecución de tareas de logística y servicio.

En la conformación de dichos equipos es importante tener en cuenta con los siguientes aspectos:

Todos los jóvenes de Clan asistentes al campamento, deberán pertenecer a este equipo.

El equipo debe ser coordinado por adultos de la unidad correspondiente a los jóvenes (Adulto Scout de Clan) el cual distribuirá las tareas de manera justa y equitativa de acuerdo a características de los jóvenes asistentes. Estos encargados serán responsables también por que se estén cubriendo satisfactoriamente las necesidades básicas de los jóvenes (comida, lugar de dormir, baños, entre otros). Asimismo, se debe asegurar que los jóvenes de Clan que conforman el Equipo de Apoyo también desarrollen actividades previamente planificadas y en las cuales se logren alcanzar objetivos de su Adelanto Progresivo.

El Encargado del equipo de Apoyo reportará al área de administración, la cual le asignará las tareas pendientes.

Previamente al evento, el adulto scout encargado reunirá a todo el equipo y les explicará lo que se espera de ellos. Se les debe explicar especialmente a los jóvenes que el programa de este campamento está destinado específicamente a las patrullas asistentes y que ellos asisten en funciones de Apoyo.

La cantidad necesaria de Rovers será definida por el encargado(a) de Logística, de común acuerdo con el Jefe de Campo, quienes abrirán un periodo de inscripciones hasta lograr el cupo deseado.

Nunca debemos olvidar que los y las jóvenes son Protagonistas del Programa Scout, en cualquiera de las unidades, y no los Adultos Scouts de unidad.

DINÁMICA

Frente a la flexibilización, manteniendo la esencia del campamento, incluyendo elementos como la vida al aire libre, la vivencia de la patrulla y la ejecución del sistema de patrulla se recomienda:

- Si existen condiciones, puede ofrecerse un campamento que incluya a todos los participantes en un mismo espacio y el ejercicio conjunto de todas las actividades requeridas.
- De acuerdo a la evaluación realizada por el Staff central, se plantea diferentes escenarios de acampada, pudiéndose dividir los lugares de acampada que reduzcan el número de concentración de personas, facilitando la seguridad y la logística del evento. La división se plantea por Sub-campo o por tropas.

Al existir más de un Sub-campo por cada género, pueden dividirse en diferentes lugares bajo un mismo programa, garantizando siempre la presencia de patrullas de diferentes grupos y distritos. Se recomienda sean en simultaneo manteniendo una constante comunicación y aprovechando diferentes herramientas tecnológicas que hagan sentir que la experiencia es una sola.

El Staff Central debe coordinar la ejecución y división respectiva ante esta posibilidad en su ejecución logística, destacando que estarán siempre bajo un mismo programa.

Se pretende resaltar nuevamente que el campamento en su esencia es de patrulla, y el conjunto de ellas conforma la tropa, por lo tanto, debe garantizarse que las mismas compartan con patrullas distintas a la de su tropa natural, siendo de vital importancia para el logro de los Objetivos Generales y Específicos de la actividad.

Las actividades estarán basadas de acuerdo al adelanto progresivo de la unidad de tropa, específicamente en las áreas de aventurero, explorador y pionero

DESCRIPCIÓN DE CARGOS

Para la descripción de los cargos que ocupará el equipo de dirección del CAREPAS, deben considerarse tanto el Instructivo para Organizar Campamentos como los lineamientos descritos en el Reglamento Nacional para la designación de Asesores y organización Mínima de Eventos.

Para todos los casos se elaborarán los compromisos correspondientes, los cuales servirán de herramienta de seguimiento, apoyo, evaluación y reconocimiento del desempeño de los Adultos Scouts.

Asesor(a) del Evento - Jefe(a) de Campo:

Firmar su compromiso con el Asistente Regional de Programa de Jóvenes y el de cada uno de los integrantes del Staff central.

Conocer detalladamente el presente manual, el instructivo para organizar campamentos, el instructivo del evento y los Reglamentos de la Asociación de Scouts de Venezuela.

Estar en contacto directo con el Asistente Regional de Programa de Jóvenes para recibir el apoyo y seguimiento correspondiente, así como emitir los avances del evento cuando sean solicitados.

Designar los responsables de cada área considerando el perfil y funciones a realizar, según el presente manual y considerando lo establecido en el Reglamento Nacional para la designación de Asesores y organización Mínima de Eventos, así como la adaptación de los compromisos y cronograma de trabajo.

Establecer el cronograma de trabajo general y específico por área.

Coordinar todas las áreas, por medio de un reporte de avances quincenal, considerando el cronograma de trabajo, el cual debe ser enviado al Consejo Regional para su seguimiento y apoyo.

Asesorar a los responsables por área en el desarrollo de su gestión.

Asegurar la participación de los jóvenes en la planificación, ejecución y evaluación del evento, vinculándolos en la organización del evento.

Revisar y Aprobar el Programa del Evento.

Velar por el cumplimiento de la Programación del evento.

Confirmar el lugar del evento luego de realizar la visita al mismo y analizar sus fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades.

Programa:

Firmar el compromiso establecido con el Jefe de Campo.

Buscar asesoría oportuna con el Asistente de Programa de Jóvenes Regional, en caso de no haber el primero.

Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del Evento.

Establecer las necesidades de las y los participantes.

Establecer los objetivos específicos, considerando las necesidades de las y los participantes.

Desarrollar la ambientación del evento, tomando en cuenta los principales valores culturales y tradicionales de la región, enfocándolo a su vez en el Lema Institucional para este año 2023.

Definir la estructura general programática del evento (ATL, actividades nocturnas, matutinas y vespertinas, salidas, excursiones, visitas, talleres, jornadas deportivas, servicios, entre otras).

Describir de manera general las características de "los bloques de programa", en base a los objetivos específicos y generales.

Designar entre los Adultos Scouts participantes el desarrollo de las actividades específicas, considerando el Método Scout y Método Scout en Acción.

Velar que la programación de sus actividades se desarrolle según lo planeado.

Visitar el lugar para comprobar que se corresponde con la actividad programada.

Brindar oportunamente al administrador el listado de requerimientos de programa que considere: materiales, equipos, local o terreno, considerando que el Scout es ahorrativo cuida y protege el bien ajeno. Para ello se recomienda un equipo de "logística de programa" que esté abocado a la oportuna disponibilidad y protección del material requerido.

Brindar oportunamente al encargado de Gestión Institucional y Desarrollo financiero las necesidades y requerimientos en cuanto a permisos, trámites legales, entre otros que requiera la organización, según el programa establecido.

Elaborar el instructivo de programa para los Adultos Scouts.

Elaborar el instructivo de programa para los participantes, dirigido a los guías de patrulla. Informando a las patrullas de los detalles del programa que deben preparar antes del evento como: ambientación, comidas especiales, actos, canciones o himnos, disfraces y/o cualquier otro que sea necesario para el buen desarrollo del programa de aquellas actividades que les corresponden.

Elaborar el informe técnico de programa considerando los logros y aprendizajes, en función a los objetivos generales y específicos, respetando los criterios de evaluación definidos previamente.

Reportar al Jefe de Campo.

Administración y Finanzas:

Firmar el compromiso establecido con el Asesor del Evento.

Buscar asesoría oportuna con el Cooperador de Administración y Finanzas de la Región.

Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del Evento.

Trabajar en conjunto con el Encargado de Gestión Institucional y Desarrollo Financiero, en la búsqueda del sitio donde se llevará a cabo el evento y su selección.

Elaborar el presupuesto usando el formato vigente de la ASV, la cuota debe ser aprobada por el Consejo Regional, quien conocerá su desglose y fórmula de cálculo.

Dar información sobre las cuotas por participante del evento. La cuota debe estar establecida en función del costo general del evento, considerando los aportes institucionales y de la estructura.

Formalizar las inscripciones de los participantes en la fecha indicada establecida, y entregándole los materiales necesarios.

Reportar periódicamente al Asesor del Evento.

Nombrar y ser responsable, con el Visto Bueno del Jefe de Campo, de los encargados de: Secretaría, Intendencia, Enfermería, Servicios Generales y cualquier otro que se considere necesario.

Efectuar el informe de administración, según las políticas de la Asociación de Scouts de Venezuela para tal fin.

Reunirse periódicamente con el Cooperador de Administración y Finanzas de la región y trabajar estrechamente con este, considerando los procesos administrativos de la estructura pertinentes, mejor aprovechamiento de los recursos, utilización del sistema de inventarios y materiales del evento.

Garantizar el suministro de materiales de programa, logísticas, enfermería e insumos en el evento.

Soportar los gastos realizado con facturas, en caso de no presentar facturas una breve explicación de los motivos de los gastos.

Entregar el informe administrativo de acuerdo a lo establecido en Lineamientos Administrativos para Regiones, Distritos y Grupos Scout.

Comunicaciones:

Firmar el compromiso establecido con el asesor del evento.

Buscar asesoría oportuna con el Cooperador de Comunicaciones Regional.

Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del Evento.

Promover y verificar que los participantes al evento realicen el Curso de Marca Scout, para garantizar el buen manejo de la Marca Scout.

Informar a la comunidad regional, sobre la importancia de la actividad y el desarrollo progresivo de cada una de las fases o etapas en que se contempla ejecutar, de manera sistemática donde se vea involucrado a los jóvenes scouts en las comunicaciones.

Informar a los medios de comunicación el desarrollo del evento, su importancia en la comunidad e impacto social. Para ello deberán adecuar la comunicación en función de los objetivos generales y específicos establecidos por el Asesor del Evento y encargado del programa.

Elaborar una lista de insumos y/o equipos que requiera el equipo de comunicaciones, basado en las necesidades reales del evento.

Mantener constante comunicación con el resto del equipo que compone el Staff central.

Elaborar las minutas de las reuniones, manteniendo comunicado a todos los integrantes del Staff central.

Redactar las Invitaciones, agradecimientos y certificados necesarios para los jóvenes, adultos scouts e instituciones entre otros.

Reunirse periódicamente con el cooperador de Comunicaciones de la región para trabajar en conjunto en base a Criterios de políticas de comunicaciones de la región, promoción y divulgación de información del evento, contactos previamente establecidos por la región o distrito, que pueda servir para el incremento de calidad del evento.

Promocionar en la comunidad Scouts, las noticias, avances y propagandas del evento, tanto para los participantes, como para los Adultos Scouts y Coordinar junto con el cooperador de comunicación.

Llevar la papelería del evento y velar porque la imagen de estas y del propio evento sea de calidad y de alto impacto en compañía de los jóvenes.

Revisar y estar al tanto de las correspondencias enviada a otras instituciones, que la mismas, mantengan un estándar e imagen propia del evento.

Realizar la distribución de las invitaciones a los invitados especiales.

Llevar la bitácora del Evento (durante el evento de ser necesario).

Revisar las demás actividades que se encuentran establecidas en el Reglamento Nacional para la Designación de Asesores y Organización Mínima de Eventos.

Gestión Institucional y Desarrollo financiero:

Firmar el compromiso establecido con el asesor del evento.

Buscar asesoría oportuna con el Área de Desarrollo Institucional y ámbito de Gestión Institucional.

Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del Evento.

Conocer el presupuesto de gastos e inversiones, que el evento requiere.

Gestionar el lugar de realización del evento, conjuntamente con logísticas.

Preparar presupuesto de ingresos si este no estuviese listo ya.

Preparar una campaña de recaudación considerando: presupuesto, posibles donantes, equipo de trabajo.

Elaborar juntamente con comunicaciones y jefe de campo, la presentación a empresas, que se prevete el objetivo del evento y sirva para promocionarnos.

Solicitar recursos financieros (en especie o monetarios) que permitan cubrir los requerimientos del evento.

Trabajar codo a codo con administración, para tener idea de los insumos que necesita gestionar, Materiales P.O.P., materiales de programa, alimentos, equipos de campismo, premios.

Conseguir las donaciones de materiales P.O.P. de empresas interesadas y entrega de recursos a Administración.

Coordinar con comunicaciones el protocolo de las autoridades y personalidades que nos visitaran el día del evento.

Apoyar a administración en las áreas que sean necesarias durante la ejecución del evento.

Redacción de cartas o proyectos.

Envío de correspondencia relativa a la gestión.

Seguimiento de las cartas o proyectos emitidos.

Agradecimientos.

Operaciones

Firmar el compromiso establecido con el asesor del evento.

Buscar asesoría oportuna con el Área de Desarrollo Institucional y ámbito de Operaciones de la Región.

Establecer el cronograma de trabajo según las funciones y atribuciones descritas en el compromiso en mutuo acuerdo con el Asesor del Evento.

Supervisar el Registro Institucional Scout, velando porque los Grupos Scouts mantengan actualizada la información referida a sus miembros

Reunir información estadística y demás reportes relacionados para mantener informada a la estructura sobre los diversos indicadores del evento.

Contribuir con el desarrollo de las actividades del Equipo Organizador del Evento.

Trabajar en conjunto con programa y administración del evento.

Las demás que le asigne el asesor del evento en función a la naturaleza de su labor en el Cargo.

Logística

Firmar el compromiso establecido con el asesor del evento.

Contribuir con el desarrollo de las actividades del Equipo Organizador del Evento.

Trabajar en conjunto con programa

Esta debe ser desarrollada y efectuada EXCLUSIVAMENTE por adultos scouts de otras unidades en apoyo con jóvenes de la unidad de clan mayor de 19 a 21 años, los jóvenes de Tropa deben estar inmersos en la participación activa del programa del evento sin ningún tipo de distracciones.

Debe atender todas las necesidades que se presenten en el evento y las planificadas para la buena marcha del programa planteado.

Es importante destacar el apoyo que debe existir, tanto del equipo regional como de los diferentes equipos distritales con

sus diferentes asistentes y cooperadores en cada una de sus áreas y así sumarnos todos a un evento de calidad.

PROGRAMA

Debe estar ajustado al marco simbólico de la tropa y a la ambientación establecida en todo momento.

Se recomienda actividades de desafío de diferentes características las cuales puedan atender los diferentes intereses de los jóvenes y establecidas en 3 fases:

- La primera actividad desarrollada en función al Carepas que sea de encuentro para las patrullas Barra Blanca de un día.
- La Segunda actividad que sea de participación para todas las patrullas naturales de la región de un día
- La Tercera actividad realizar un campamento vivencial de 4 días y 3 noches.

Por ejemplo:

Horario	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Mañana	Recepción de los jóvenes	Actividades de Retos (Aventura, Cultura y Tradición)	Actividades de Pionerismo. (Habilidades y competencias)	Desmantelación
Tarde	Almuerzo / Instalación	Actividad y Proyectos / Programa Mundiales (Ciudadanía Global y Desarrollo Sostenible)	Feria de especialidades y emprendimientos (Ciencia y tecnología) Habilidades y competencias	Clausura
Noche	Inauguración	Actividad Nocturnas y deportivas (Aventura, Cultura y Tradición)	Actividad espiritualidad, Fogata / Cierre (Escultismo como forma de Vida)	

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

- 1.-Fin de la Pobreza.
- 2.-Hambre Cero.
- 3.-Salud y Bienestar.
- 4.-Educación de Calidad.
- 5.-Igualdad de Género.
- 6.-Agua Limpia y Saneamiento.
- 7.-Energía asequible y no contaminante.
- 8.-Trabajo decente y Crecimiento económico.
- 9.-Industria, Innovación e Infraestructura.
- 10.-Reducción de las desigualdades.
- 11.-Ciudades y comunidades sostenibles.
- 12.-Producción y consumo responsables.
- 13.-Acción por el clima.
- 14.-Vida submarina.
- 15.-Vida de ecosistemas terrestres.
- 16.-Paz, Justicia e Instituciones sólidas.
- 17.-Alianzas para lograr los objetivos.

EVALUACIÓN

Este es uno de los aspectos de mayor importancia en todo evento, pues de ello depende en gran medida la proyección futura que tenga para la Asociación, sus jóvenes beneficiarios y los objetivos educativos cubiertos.

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

Evaluación Educativa: Dirigida a medir las fortalezas y vacíos que puedan tener las patrullas participantes durante el evento. Esta evaluación debe considerar el perfil idóneo de una patrulla que recibe el Programa Scout en su tropa para contrastarlo con el perfil de las patrullas participantes, buscando observar habilidades y destrezas así como comportamientos y actitudes; en el primer caso para determinar el grado de preparación técnica que tienen los jóvenes así como su capacidad para trabajar en equipo (Sistema de Patrulla), mientras que la observación de conductas busca evaluar el impacto educativo del Programa Scout en cuanto a vivencia de valores y principios (disciplina, hermandad, respeto a lo ajeno, alegría, etc.).

Para esta evaluación, los responsables deben preparar antes del campamento instrumentos y mecanismos para recabar los datos necesarios (consejos de patrulla, consejos de tropa, entrevistas por muestreo, encuestas, actividades específicas, observación general, formatos de evaluaciones, entre otros).

Evaluación Organizativa: Está dirigida a medir los resultados del evento mismo, buscando determinar la calidad de las actividades y servicios ofrecidos a las patrullas y demás personas asistentes al evento. Conviene aquí que los responsables de evaluación conozcan al detalle los parámetros de calidad y funcionamiento planificados para cada actividad o servicio, para luego compararlos con los resultados finales. También deben preparar algún formato o instrumento que oriente a cada responsable de actividad o servicio de cómo rendir un informe de resultados que pueda recoger el último día del evento. Es importante sobre este punto la realización de la Planificación del Evento basada en alguna metodología que permita una objetiva evaluación, para ello se puede utilizar la metodología de los 7 pasos para planificar como instrumento de preparación del evento.

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

En tal sentido, hay que medir resultados de los esfuerzos realizados no sólo por los responsables de Programa de Jóvenes al montar los detalles técnicos del evento, sino también los resultados de impacto en adultos scouts y no scouts, de Captación, de recursos materiales y financieros, de proyección e imagen corporativa hacia la comunidad, entre otros. Es de suma importancia que los responsables de la evaluación se esmeren en presentar los resultados de sus mediciones en cada una de las tres (3) líneas de acción ya citadas, así como las conclusiones y análisis que de esas mediciones se generen, para ser incluidas como un capítulo del informe general del campamento. Esta información permitirá preparar con mayor calidad educativa y organizativa los eventos siguientes, según lo especifica el Ciclo Institucional de Programa. Para todos los casos, las opiniones y evaluaciones de los jóvenes deben ser incluidas en los resultados.

Para el manejo adecuado de una Evaluación Objetiva de los Aspectos Técnicos Generales de las patrullas a continuación se ofrecen los parámetros mínimos a medir y desarrollar durante la ejecución del campamento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN EL CAMPAMENTO

Criterios de evaluación para las actividades del Campamento:

Los criterios presentados a continuación, están basados en las “prácticas” de la dirigencia de Tropa en muchos años y estén relacionados con un valor educativo y de crecimiento para los jóvenes. Son considerados las ponderaciones mínimas, en cada uno de los aspectos, entrando solo en el juego aquellos que estén iguales o por encima de los mismos, estos deben ser suficientemente conocidos por los Guías de cada Patrulla, para que en función de ello puedan preparar sus patrullas.

El puntaje será dividido en varios aspectos, en los cuales el desarrollo de valores y el trabajo en equipo tendrán una mayor ponderación. No existirán los medios puntos (0,5) a fin de que el cálculo sea más sencillo.

La evaluación tendrá carácter cualitativo, cuantitativo y porcentual.

No se podrán realizar modificaciones a los parámetros de evaluación y se respetará el puntaje justo de los jóvenes.

Parámetros recomendados

CUALITATIVO	CUANTITATIVO	PORCENTUAL
Excelente	10 pts.	100 % logro
Muy Bueno	8 pts.	80 % logro
Bueno	6 pts.	60 % logro
Bajo	4 pts.	40 % logro
A mejorar	2 pts.	20% logro

Cada uno de los aspectos a evaluar debe valorar los siguientes ítems:

Objetivo: Cumple de buena forma con lo requerido.

Espíritu Scout: El ánimo e ímpetu con el cual se mantiene la patrulla.

Sistema de Patrulla: Cada integrante de la patrulla tiene una función definida y cumple con sus responsabilidades en pro de la misma.

Estos ítems serán considerados en la evaluación de las diferentes actividades del evento, así como la inspección, ambientación, comidas, presentación y su equipo de patrulla.

El Staff central deber evaluar las condiciones en las cuales se encuentran los jóvenes para exigir de manera equitativa lo mejor de cada uno ajustado a sus realidades y así poder definir los parámetros a evaluar, por ejemplo, si un joven no tiene la posibilidad de tener el uniforme tal como lo establece el reglamento de nuestra institución, evaluar el mayor esfuerzo por la uniformidad, así como la creatividad ante la carencia de material o equipo.

EVALUACIÓN Y MEDICIÓN DE RESULTADOS

La evaluación de Evento depende en gran forma de lo establecido en la Planificación y Programación del mismo, en cada uno de sus objetivos, metas, líneas de acción y criterios de evaluación; por lo cual el equipo organizador desarrollará dicha planificación con cada uno de sus criterios para poder determinar los alcances logrados al final del proceso.

Por otra parte, se determinarán los alcances de la actividad a nivel nacional determinando lo siguiente:

Cantidad de Distritos que ejecutaron el CAREPAS

Indicar la región, así como la Estructura del Evento, incluyendo su Capacitación.

Se cumplieron los objetivos generales del CAREPAS	
100% de los Objetivos	Excelente
80% de los Objetivos	Bueno
60% de los Objetivos	Regular
40% de los Objetivos	A Mejorar

Se cumplieron los objetivos específicos del CAREPAS	
100% de los Objetivos	Excelente
80% de los Objetivos	Bueno
60% de los Objetivos	Regular
40% de los Objetivos	A Mejorar

Cantidad de Patrullas que participaron en el CAREPAS a nivel de cada REGIÓN.	
El 100% de las patrullas de la Región	Excelente
El 90 - 99% de las patrullas de la Región	Bueno
El 80 - 89 % de las patrullas de la Región	Regular
El 70-79 % de las patrullas de la Región	A Mejorar

El CAREPAS aplicó herramientas bajo el concepto ecológico durante su ejecución	
Aplicación de 4 Herramientas o más	Excelente
Aplicación de 3 Herramientas	Bueno
Aplicación de 2 Herramientas	Regular
Aplicación de 1 Herramienta o ninguna	A Mejorar

El CAREPAS aplicó herramientas de participación juvenil	
Aplicación de 4 Herramientas o más	Excelente
Aplicación de 3 Herramientas	Bueno
Aplicación de 2 Herramientas	Regular
Aplicación de 1 Herramienta o ninguna	A Mejorar

El evento se ejecutó en la Fecha propuesta	
Ejecución del evento en Octubre	Excelente
Ejecución del evento en Noviembre	Bueno
Ejecución del evento en Diciembre	Regular
Ejecución del evento el año siguiente	A Mejorar

Participaron únicamente Patrullas Naturales	
El 100% de las Patrullas son Naturales	Excelente
El 95 - 99% de las Patrullas son Naturales	Bueno
El 90 - 94% de las Patrullas son Naturales	Regular
El 85 - 89% de las Patrullas son Naturales	A Mejorar

La duración del evento fue de no menos de 4 días y 3 noches acampada.	
Duración de 4 noches o más	Excelente
Duración de 3 noches	Bueno
Buena Duración de 2 noches	Regular

Duración de 1 noche	A Mejorar
---------------------	-----------

Desarrollo de actividades con los Guías o Barras Blancas de la Región, sub campos o tropas respectivamente como preparación previa al evento.	
2 Actividades	Excelente
1 Actividad	Bueno
Ninguna Actividad	A Mejorar

En todas las actividades desarrolladas en el Campamento estuvo presente la Vivencia de la Ley y la Promesa Scout.	
El 100% de las actividades estuvo presente la ley y la promesa	Excelente
El 95 - 99% de las actividades estuvo presente la ley y la promesa	Bueno
El 90 - 94% de las actividades estuvo presente la ley y la promesa	Regular
El 85 - 89% de las actividades estuvo presente la ley y la promesa	A Mejorar

Se desarrollaron las actividades del Campamento, valorizando el esfuerzo real de todos y cada uno de los participantes.	
El 100% de las actividades valoriza el esfuerzo	Excelente
El 95 - 99% de las actividades valoriza el esfuerzo	Bueno
El 90 - 94% de las actividades valoriza el esfuerzo	Regular
El 85 - 89% de las actividades valoriza el esfuerzo	A Mejorar

Las actividades tienen énfasis en las Patrullas y el sistema de patrulla.	
El 100% de las actividades hace énfasis en el sistema de Patrulla	Excelente
El 95 - 99% de las actividades hace énfasis en el sistema de Patrulla	Bueno
El 90-94% de las actividades hace énfasis en el sistema de Patrulla	Regular
El 85 - 89% de las actividades hace énfasis en el sistema de Patrulla	A Mejorar

Los jóvenes participaron en la planificación del evento	
Participación en la planificación del 100% de las actividades	Excelente
Participación en la planificación del 95 - 99% de las actividades	Bueno
Participación en la planificación del 90 - 94% de las actividades	Regular
Participación en la planificación del 85 - 89% de las actividades	A Mejorar

Los jóvenes participaron en la determinación del evento	
Participación en la determinación del 100% de las actividades	Excelente
Participación en la determinación del 95 - 99% de las actividades	Bueno
Participación en la determinación del 90 - 94% de las actividades	Regular
Participación en la determinación del 85 - 89% de las actividades	A Mejorar

Los jóvenes participaron en la evaluación del evento	
Participación en la evaluación del 100% de las actividades	Excelente
Participación en la evaluación del 95 - 99% de las actividades	Bueno
Participación en la evaluación del 90 - 94% de las actividades	Regular
Participación en la evaluación del 85 - 89% de las actividades	A Mejorar

Los jóvenes participaron en todas las áreas del evento	
Participación en todas las áreas de gestión	Excelente
Participación en el 90% de las áreas de gestión	Bueno
Participación en el 80% de las áreas de gestión	Regular
Participación en el 70% de las áreas de gestión	A Mejorar

Cantidad de actividades desarrolladas al aire libre.

80% de Actividades al Aire Libre	Excelente
75 - 79% de Actividades al Aire Libre	Bueno
70 - 74% de Actividades al Aire Libre	Regular
65 - 69% de Actividades al Aire Libre	A Mejorar

Cantidad de Actividades de Servicio	
2 Actividades de Impacto Social	Excelente
1 Actividad de Impacto Social	Bueno
Ninguna Actividad de Impacto Social	A Mejorar

Cantidad de Actividades que vinculen a Patrullas de distintos Grupos.	
Actividades vinculantes todos los días	Excelente
Actividades vinculantes menos 1 día	Bueno
Actividades vinculantes menos 2 días	Regular
Actividades vinculantes menos 3 días	A Mejorar

Existió designación del Jefe de campo (Asesor del evento), Jefe de Programa y demás áreas de gestión, basado en lo establecido en el Reglamento Nacional para la Designación de Asesores y Organización mínima de Eventos.	
Cumplió con lo establecido en las 6 áreas de gestión	Excelente
Cumplió con lo establecido en las 5 áreas de gestión	Bueno
Cumplió con lo establecido en las 4 áreas de gestión	Regular
Cumplió con lo establecido en las 3 áreas de gestión	A Mejorar

Aprobación del Presupuesto por el Consejo Regional respectivo.	
Aprobado por el Consejo Regional con 3 meses de antelación	Excelente
Aprobado por el Consejo Regional con menos de 3 meses	Bueno
No Aprobado por el Consejo Regional	A mejorar

Cantidad de Consejo de Patrulla realizados.	
Todos los días	Excelente
Con Excepción de 1 día	Bueno
Con Excepción de 2 días	Regular
Con Excepción de 3 días	A Mejorar

Cantidad de Consejo de Tropa realizados.	
Todos los días	Excelente
Con Excepción de 1 día	Bueno
Con Excepción de 2 días	Regular
Con Excepción de 3 días	A Mejorar

Cantidad de Consejo de Campo realizados.	
Todos los días	Excelente
Con Excepción de 1 día	Bueno
Con Excepción de 2 días	Regular
Con Excepción de 3 días	A Mejorar

Participación de scouts dentro del rango de edades establecido para la Unidad Tropa a la fecha del evento	
100% está dentro del rango de edades	Excelente
El 100% no está dentro del rango de edades	A mejorar

Se llenó y envió la Planilla de Recopilación de Datos de Actividades Multitudinarias.	
Se llenó y envió la PEM a tiempo	Excelente
Se llenó y envió la PEM fuera de tiempo	Bueno
Se llenó y no se envió la PEM	A mejorar

Se divulgó del evento en la comunidad a través de medios de comunicación y redes sociales.	
Divulgación por 4 medios de Comunicación	Excelente
Divulgación por 3 medios de Comunicación	Bueno
Divulgación por 2 medios de Comunicación	Regular
Regular Divulgación por 1 medios de Comunicación	A Mejorar

Se debe medir la cantidad de jóvenes que lograron adquirir el Aprendizaje de cada uno de los objetivos educativos propuestos.	
80% logran cubrir el 100% de los Objetivos	Excelente
69 - 79% logran cubrir el 100% de los Objetivos	Bueno
58 - 68% logran cubrir el 100% de los Objetivos	Regular
47 - 57% logran cubrir el 100% de los Objetivos	A Mejorar
Se logró la participación de 1 Adulto Scout por cada ocho (08) Jóvenes (Para determinar este parámetro se considerarán solo los Adultos Scouts que estarán aplicando el Programa)	
1 Adulto Scout por mínimo 8 Scouts	Excelente
1 Adulto Scout por cada 9 - 11 Scouts	Bueno
1 Adulto Scout por cada 12 - 14 Scouts	Regular
1 Adulto Scout por cada 15 - 18 Scouts	A Mejorar

Se deben generar Recomendaciones, Sugerencias o Comentarios que permitan un crecimiento del evento a posterior (para futuros CAREPAS).	
Se Generaron Recomendaciones y Comentarios	Excelente
No Se Generaron Recomendaciones ni Comentarios	A mejorar

COMPARTTE TUS RESULTADOS

Con el objetivo de transmitir y compartir esta experiencia de vinculación, alianza y hermandad, invitamos a todos los jóvenes a evidenciar las actividades desarrolladas dentro del marco del Evento, con fotos, videos, mensajes, testimonios o por medio de sus redes sociales con el hashtag #CAREPAS2023, para que todos compartamos las experiencias que como agentes de cambios que lograron en sus comunidades.

