



SCOUTS®

Venezuela



GUBERNANZA PARTICIPATIVA 2023



LOBASHOW

GUÍA EDUCATIVA



LOBASHOW 2023

INTRODUCCIÓN

La presente guía educativa tiene como propósito servir de herramienta de apoyo y orientación a todos los jóvenes y adultos, para la realización de la actividad denominada **“Lobashow”**; entendiendo la definición de guía educativa como un instrumento con orientación educativa para jóvenes y adultos en la ejecución de la actividad.

Incluye el contenido necesario para el correcto y provechoso desempeño de los lobatos, en un proceso educativo (Desarrollo propio del joven) y no instructivo (Modelo estandarizado) en el cumplimiento de los objetivos dentro de las oportunidades de aprendizaje. En esta guía se toman en cuenta las políticas y principales lineamientos de la Asociación de Scouts de Venezuela (ASV).

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

Además, nuestra institución en el marco del cumplimiento de **“Construir un Mundo Mejor”** se encuentra comprometida en promover y desarrollar las medidas en pro del desarrollo sostenible que tiene el Mundo en los últimos 8 años. En este sentido se definen los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), también conocidos como Objetivos Mundiales, como un llamado universal a la adopción de medidas para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad.

Por tal razón, mantenemos el compromiso de construir un Mundo Mejor y **“Lobashow”**, será un espacio para tomar acciones y hacer de nuestra Venezuela en conjunto con la Asociación de Scouts de Venezuela, un espacio de aprendizaje y acción a través de la **“Gobernanza Participativa”**.

OBJETIVOS DEL EVENTO

Objetivo General	<p>Propiciar un espacio participativo donde los Lobatos y Lobeznas sean protagonistas en el diseño y expresión de temas de interés propio y global a través de diferentes manifestaciones artísticas.</p>
Objetivos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enseñar a los lobatos y lobeznas la importancia de saber expresarse y comunicarse de manera asertiva. 2. Fortalecer las habilidades de los lobatos y lobeznas para comunicarse mediante las expresiones artísticas. 3. Incentivar a los lobatos y lobeznas a tener una participación activa en eventos que ayuden a potenciar sus competencias culturales. 4. Motivar la expresión de Lobatos y Lobeznas de los principales temas de interés de su interés y colectivos, de manera artística o cultural.
Indicadores de logro	<p>Corporalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interviene en definir qué hacer y cuando hacerlo, para que junto a otros Lobatos y Lobeznas aprenda pruebas, estudie y ayude en su casa. ✓ Practica actividades individuales y en grupo, de carácter físico y mental. ✓ Se integra a actividades familiares, escolares, Scouts, efectuadas en un ambiente natural y ayuda a los demás a tener mejor experiencia. ✓ Mantiene limpio y en orden su espacio físico, según lo solicitado por sus padres, maestros y comunidad. ✓ Cumple las actividades que se le asignan, en el tiempo señalado, con la ayuda de otros. ✓ Pide a familiares y adultos scouts la ayuda que requiere para adquirir habilidades y las practica. ✓ Participa en actividades que le enseñen a mejorar la calidad de vida.

Creatividad

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

Carácter

- ✓ Explica a los más nuevos qué quiere decir la Ley de la Manada.
- ✓ Da reconocimiento a sus iguales, cuando otro niño se destaca actuando de acuerdo con los valores Scouts.
- ✓ Sigue las sugerencias de sus mayores para mejorar su conducta.
- ✓ Informa a sus mayores como va a realizar una tarea que se le asigna.
- ✓ Da a conocer cuando ha terminado una tarea que se le ha asignado, para que otros aprendan como hacerlo.
- ✓ Escucha a sus mayores cuando le dicen que debe por hacer mejor alguna cosa.
- ✓ Enuncia una cosa que desea hacer mejor y solicita ayuda para ello.
- ✓ Se plantea lo que desea hacer cuando se integra a un grupo de iguales y evalúa cómo lo ha hecho.
- ✓ Obedece las normas en juegos y vida al aire libre
- ✓ Acepta las normas impuestas por los adultos para mejorar la calidad de vida.

Afectividad

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

Sociabilidad

- ✓ Aplica las normas de conducta.
- ✓ Se acerca a nuevos miembros de su Unidad y salón para entablar amistad.
- ✓ Se acerca a niños de su edad, para realizar juegos y otras actividades que le atraen.
- ✓ Contribuye al mantenimiento del equipo de la Unidad.
- ✓ Cuida los materiales que le entrega el Grupo, para hacer actividades.
- ✓ Observa con cuidado las normas que le son dadas cuando se le asigna una tarea.
- ✓ Demuestra amistad a los miembros de otros grupos Scouts.
- ✓ Muestra respeto por el país y las personas que en él habitan.
- ✓ Discute con sus iguales en qué contribuyen al bienestar de las personas los trabajos de familiares.
- ✓ Se acerca a personas de la sociedad que contribuyen al bienestar colectivo para conocer su labor
- ✓ Explica a otros como mejorar el medio ambiente de su comunidad.
- ✓ Apoya a la Unidad en su trabajo, para el mantenimiento de local y equipo, sin requerir que se le ordene.

Espiritualidad

- ✓ Acepta el derecho de los demás a tener

	<p>diferentes intereses.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se integra a diferentes grupos humanos conociendo los gustos de sus miembros. ✓ En juegos y representaciones comparte con todos sin distingo. ✓ Se muestra contento al participar en actividades con iguales de otras instituciones. ✓ Descubre cualidades en otras personas. ✓ Practica en su grupo de pares la igualdad de derechos y deberes. ✓ Da algunas ideas de cómo se puede hacer para restituir la vida en algún lugar.
<p style="text-align: center;">METAS</p>	<p>Las metas serán expresiones cuantitativas que nos permitirán alcanzar lo que deseamos lograr.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lograr la participación de todas las manadas del distrito. • Involucrar a los Lobatos y Lobeznas en la toma de decisiones del evento en todas sus fases. • Lograr la participación de al menos el 75 % de los jóvenes de la unidad de Manada registrados en la institución. • Promover el evento en al menos 4 oportunidades por los medios de comunicación social (Redes sociales, radio, televisión, prensa, entre otros). • Contar con la participación de jóvenes de al menos otra organización durante el evento. • Involucrar al menos 1 fuerza viva o autoridad civil de la comunidad en el desarrollo del evento. • Lograr que al menos el 90% de los participantes desarrollen todas las actividades del programa.

DESCRIPCIÓN Y CONSIDERACIONES DEL EVENTO

CARACTERÍSTICAS DEL EVENTO	
EVENTO	LOBASHOW
NIVEL	Distrital
INICIA	Desde la preparación de las Manadas en sus diferentes representaciones.
DURACIÓN	El evento contempla una preparación de al menos dos (2) meses y una ejecución del evento de no menos de un (1) día.
PARTICIPANTES	Niños y niñas con edades comprendidas entre 6 y 11 años de todo el Distrito.
LUGAR	A consideración del staff Central, de preferencia un lugar abierto que permita vincular a la comunidad, con capacidad para todos los jóvenes y que incluya preferiblemente un anfiteatro o similar para la presentación de los actos. Es importante garantizar que las instalaciones permitan referenciar un ambiente propio del teatro, el cual incluye encargados de boletería, escenografía, protocolo, camarógrafos, presentador, entre otros.
AMBIENTACIÓN	<p>La ambientación debe partir del lema institucional de este año "Gobernanza Participativa", guardando relación con el marco simbólico de la manada.</p> <p>Se sugiere ambientar la actividad en cuentos infantiles clásicos. Ejemplo: Los 3 cerditos, Pinocho, Pulgarcito, el gato con botas, entre otros. La narrativa y el escenario que se recomienda es "El Tik Tok de la selva" o cualquier similitud usando recursos tecnológicos (Blogs, reels, storytime, otros) que permita la presentación de la fantasía del cuento de una forma llamativa.</p>

<p style="text-align: center;">ODS</p>	<p>Promover la concientización de alguno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible ya sea en el nombre del acto, la letra de la canción, el mensaje de fondo de la obra o cualquier otro elemento que conforme la presentación.</p> <p>Objetivos de Desarrollo Sostenible:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ODS 1. Fin de la pobreza. • ODS 2. Hambre cero. • ODS 3. Salud y bienestar. • ODS 4. Educación de calidad. • ODS 5. Igualdad de género. • ODS 6. Agua Limpia y Saneamiento. • ODS 7. Energía Renovable y no Contaminante. • ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico. • ODS 9. Industria, innovación e infraestructura. • ODS 10. Reducción de las desigualdades. • ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles. • ODS 12. Producción y consumo responsables. • ODS 13. Acción por el Clima. • ODS 14. Vida Submarina. • ODS 15. Vida de Ecosistemas Terrestres. • ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas. • ODS 17. Alianzas para Lograr los Objetivos.
<p style="text-align: center;">DESCRIPCIÓN</p>	<p>El Lobashow es una oportunidad educativa de creación y expresión, tanto individual como colectiva, que busca nutrir las capacidades particulares de cada Lobato y Lobejna del Distrito sobre diferentes temas de interés. Ejemplo: medioambiente, sociedad, valores y liderazgo, contribuyendo así en el desarrollo integral de los participantes del evento por medio de actos alusivos a las distintas manifestaciones artísticas.</p> <p>Al vincular elementos propios de este tipo de demostraciones, representados en la</p>

	<p>escenografía, vestuarios, expresiones corporales, entre otros, se desarrollan competencias que fortalecen el carácter, la corporalidad, la espiritualidad, la sociabilidad y la creatividad en las manadas, ya que las Lobeznas y Lobatos serán espectadores y participantes en una actividad que les enseñe a como disfrutar de un espectáculo.</p> <p>Tomando en cuenta que nuestro lema institucional de este año involucra la gobernanza participativa, se recomienda que en las actividades del Lobashow se incluya la mayor participación de niños y niñas scouts y no scouts donde se decida realizar el evento con el fin de que se involucren en el desarrollo del evento, promoviendo en todo momento la vivencia de la Ley y la Promesa Scout.</p>
DINÁMICA DE LA ACTIVIDAD	<p>En primer lugar, se escogerá un comité de Lobos el cual consiste en elegir a un Lobato y Lobezna por manada, donde los mismos representarán a un comité organizador del Lobashow, dicho comité tendrá una reunión previa con el staff organizador.</p> <p>La reunión, será una actividad sencilla y atractiva donde el comité pueda presentar los principales intereses de sus manadas, involucrándose en la proposición de ideas, así como en otros aspectos de la actividad tales como su organización, basándose en su marco simbólico y demás elementos del programa en la unidad.</p> <p>Las manadas escogerán libremente la expresión histriónica con la cual participarán a través de su espacio de toma de decisiones para el desarrollo de presentaciones del Lobashow, teniendo la posibilidad de elegir entre (1) una a (2) dos presentaciones relacionadas a dos</p>

	<p>temáticas: Representación de habilidades o temas de interés global (ambiente, cultura de paz) y otro relacionado con un tema de libre elección acorde a los objetivos planteados en la actividad. Todas estas presentaciones pueden estar relacionadas con el canto, la actuación, la declamación, una historieta o cualquier otro tipo de lenguaje artístico con el cual se sientan cómodas las manadas. Cada manada deberá representar al menos un acto en el Lobashow o si la dinámica lo permite podrán tener un segundo acto.</p>
<p>CONSIDERACIONES NECESARIAS</p>	<p>Fase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definir el lugar del evento y el programa correspondiente. • Definir las necesidades de Logística. • Definir Cuota. • Definir cantidad y tipo de materiales. • Realizar invitación a las Manadas del Distrito y a las organizaciones que participará. • Preparación de las manadas (ensayos). <p>Fase 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunión del Staff del evento para definir detalles por área operativa. <p>Fase 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunión del Staff encargado del programa para revisar detalles de la ambientación general del evento. <p>Fase 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concretar lo relacionado con la logística (transporte, alimentos, seguridad, emergencia y mantenimiento). • Promoción para la comunidad. <p>Fase 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorteo de presentación, para estructurar el orden de aparición de las Manadas durante el evento. <p>Fase 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Día del Evento: Presentación. <p>Fase 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del evento con todo el equipo, para

	realizar el informe final y la PEM.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Vínculo de al menos un (1) ODS por cada acto. • Uso de la guía educativa. • Participación de al menos el 75% de los Lobatos y Lobeznas del Distrito. • Participación de todas las Manadas del Distrito. • Participación de jóvenes entre 6 y 11 años no Scouts. • Participación de la comunidad en la actividad. • Participación de grupos musicales o de teatro. • Reporte a los Asistentes de Programa Distrital por medio de la PEM y demás mecanismos que establezca la Dirección de Programa de Jóvenes • Envío de la PEM a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes.

CRONOGRAMA SUGERIDO

Se sugiere que la actividad Lobashow sea desarrollada en un día; la misma se podrá realizar desde la mañana hasta la mitad de la tarde. Se debe ejecutar previamente un proceso de ensayos por parte de cada manada. Es importante destacar que la coordinación de dichos ensayos es responsabilidad directa de manada, la cual podrá contar con el apoyo del encargado de Programa del evento, quien velará porque la información sea del conocimiento de todas las manadas del Distrito.

Se sugiere que se realice en un sitio que sea cómodo para desarrollar cada uno de los actos, y donde se puedan implementar las actividades de integración inicial y final que se llevarán a cabo cada durante el progreso del evento.

HORA	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLES
8:30 am	Ceremonia	Drizas, banderas, sonido (si es necesario)	Equipo organizador
8:45 am	Juego de Integración	Necesarios para el juego	Responsable del Programa
9:00 – 10:00 am	Presentaciones de los Actos	Computador, proyector, extensiones, folletos, escenario, entre otros	Equipo organizador del evento facilitará los materiales generales a los jóvenes y ellos deberán llevar aquellos relacionados con su propia información
10:00 – 10:30 am	Refrigerio	Refrigerios	Equipo de Administración o por Manadas
10:30 am – 12:00 pm	Presentaciones de los Actos	Computador, proyector, extensiones, folletos, escenario, entre otros	Equipo organizador del evento facilitará los materiales generales a los jóvenes y ellos deberán llevar aquellos relacionados con su propia información
12:00 – 1:00 pm	Almuerzo	Alimentos de acuerdo a la planificación	Equipo de Administración o por Manadas
1:00 – 2:30 pm	Presentaciones de los Actos	Computador, proyector, extensiones, folletos, escenario, entre otros	Equipo organizador del evento facilitará los materiales generales a los jóvenes y ellos deberán llevar aquellos relacionados con su propia información
2:40 pm	Actividad Dinámica de cierre	Definidos por el responsable del programa	Responsable de Programa
3:00 pm	Ceremonia	Drizas, banderas y sonido (si es necesario)	Equipo organizador

Se sugiere contar con actos intermedios entre las presentaciones de las manadas, dando un ambiente propio del teatro. Dichos actos pueden ser desarrollados por organizaciones invitadas o por otros lobatos o lobeznas que previamente hayan manifestado su interés de desarrollar presentaciones en solitario que no deben exceder los 3 minutos.

DINÁMICAS SUGERIDAS

Dinámica #1 Video Tutorial

Toda la manada participa en un video tutorial de cómo solucionar de manera sencilla una problemática ambiental en donde se muestra el paso a paso de cómo cada individuo puede aportar. Asimismo, se pueden mostrar los detrás cámaras en donde se muestre a los jóvenes realizando toda la preparación previa para obtener como resultado el video tutorial.

Dinámica #2 Todos somos importantes

Se puede realizar una representación de una problemática de la comunidad en donde se deje en evidencia como solucionarla y sobre todo la importancia de que todos los miembros de dicha comunidad aporten a la solución para que esta sea trascendental en el tiempo.

LOGÍSTICA

Tipo de Local

Se sugiere buscar un auditorio que tenga una tarima con espacio suficiente para que los lobatos/lobeznas puedan actuar sin peligro de caerse, con una capacidad de sillas acorde a la población que asistirá al evento, debe ser techado para evitar cualquier contratiempo de lluvia. Es una buena oportunidad de ubicar un auditorio de una escuela o liceo para de esta manera invitar a los estudiantes y docentes al acto.

Materiales a utilizar aportados por el evento.

Cada adulto de la manada debe aportar los elementos de trabajo de su cajón de manada. El equipo de amplificación del sonido debe ser acorde con el espacio y se debe prever la música a colocar en los entretelones.

Se sugiere llevar cestos para basura que estén ambientados con mensajes de preservación de la naturaleza, cuidado de los ríos o cualquier mensaje alusivo a la preservación del planeta.

Se recomienda que cada grupo lleve un pipote de basura ambientado a la presentación e identificado con el nombre del grupo.

Aspectos a considerar por las Manadas:

- Lobatos y lobeznas proponen ideas factibles en sus consejos de la roca de la actividad, respetando las características del mismo.
- Algunos lobatos y lobeznas podrán ser anfitriones de los invitados (representantes) y participantes (manadas).
- Lobatos y lobeznas pueden ser animadores y moderadores.
- Lobatos y lobeznas pueden ser involucrados en equipos operativos de limpieza, orden, entre otros, con el fin de tener una posición proactiva de dejar siempre las cosas mejor de cómo las encontramos.
- Las y los adultos scouts de manada, deben en todo momento motivar y orientar el desempeño de los compromisos de Lobatos y lobeznas.

Ceremonia inicial

- Cada Manada, en su respectivo lugar de concentración habrá realizado su Gran Aullido e inspección.
- Se procede a formar un gran círculo de Parada con todas las Manadas del Distrito.
- La Oración y la Ceremonia de Bandera, la llevarán a cabo aquellos Lobatos y/o Lobeznas que hayan sido seleccionados previamente (procurando que exista representación de cada Grupo Scout participante).
- Se procede a dar la bienvenida al Lobashow.
- Finalizada la bienvenida, se procede a llevar a las Manadas, al teatro, auditorio, o sitio seleccionado para la presentación de las obras.

Entrada

A medida que vayan entrando las manadas, se les pedirá a cada lobato y Lobezna, entregar la mitad del ticket en la puerta (propio de la ambientación). Dichos tickets podrían servir para corroborar las inscripciones, por ejemplo: La Manada del Grupo San Ignacio, inscribió y confirmo 18 lobatos y 15 Lobeznas (33 participantes), en la puerta deberán entregar igual número de tickets.

Acto de Apertura

Posterior a la ceremonia inicial, el primer grupo en presentarse, debe dirigirse a los camerinos, o lugar destinado para tal fin, para prepararse para su aparición en escena. Paralelo, se realiza un acto de apertura para el resto de los participantes.

El acto de apertura lo realizará el equipo organizador, rovers de servicio o adultos colaboradores. Se puede hacer una canción, teatrillo de títeres, teatro de sombras, teatro negro, o un acto corto.

Evaluación

Evaluación de los jóvenes (Por manadas)

Es muy importante establecer un mecanismo adaptado al contexto y necesidades de la manada que les permita ser partícipes de la evaluación de la actividad en función de los principales objetivos, adecuado a su edad y en relación al marco simbólico. Estos mecanismos pueden ser a través de herramientas digitales, métodos dinámicos al aire libre, expresiones manuales, entre otros.

A continuación, se presenta un ejemplo:

Participación en relevo. En el piso o en una lámina grande se dibujará una nube, la cual representará los pensamientos de la manada sobre el evento.

El relevo tendrá 3 estaciones. (El punto de salida, un punto medio con opiniones y el punto final donde estará la nube de pensamientos)

A la voz de siempre lo mejor, se le harán preguntas a los jóvenes sobre el evento. El joven deberá correr hasta el punto medio en donde habrá una piscina de ideas (también habrá hojas y marcadores para que los jóvenes escriban sus propias ideas) y tomar o escribir la que el considere más adecuada, una vez que tenga la palabra deberá correr y pegarla en la nube de pensamientos, cuando el primer joven coloque la palabra en la nube será el botón de salida del próximo, el cual tendrá otra pregunta relacionada sobre el evento.

Una vez que pasen todos los integrantes, se reunirán en la nube de pensamientos para poner orden a las ideas y terminar de debatir cómo les pareció el evento en el que participaron.

Ejemplos de preguntas:

- ¿Cómo te pareció el evento?
- ¿Cuál fue tu participación favorita?
- ¿Te divertiste? Y ¿Por qué?
- ¿Qué te gustaría cambiar o hacer diferente en el próximo Lobashow?

En esta medida se garantiza un proceso educativo y de participación juvenil, pues de ello depende en gran medida el mejoramiento de las actividades futuras que promueva la Asociación de Scouts de Venezuela y el aprovechamiento de las mismas por parte de los jóvenes beneficiarios sobre la base del desarrollo de competencias educativas.

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 el esfuerzo del joven, buscando observar habilidades y destrezas, o comportamientos y actitudes; todo en base a los objetivos educativos planteados para la actividad; así como su capacidad para trabajar en equipo (Sistema de Patrulla) e involucramiento con la comunidad, mientras que la observación de conductas busca evaluar el impacto educativo del Programa en cuanto a vivencia de valores y principios (disciplina, hermandad, respeto a lo ajeno, alegría, etc.).

Para esta evaluación, los responsables deben preparar antes de la actividad instrumentos y mecanismos para recabar los datos necesarios (consejos de 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 instrumento que oriente a cada responsable de área o actividad de como rendir un informe de resultados que pueda recoger el día del evento. Es importante sobre

este punto la realización de la Planificación del Evento basada en alguna metodología que permita una objetiva evaluación.

Evaluación Institucional

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

En tal sentido, hay que medir resultados de los esfuerzos realizados no sólo por los responsables de Programa de Jóvenes al montar los detalles técnicos del evento, sino también los resultados de impacto en adultos scouts y no scouts, de 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 evento.