



Equipo de bolsillo

**Manual práctico para la creación de
Proyectos y Clubes Rovers**

Elaborado para la Asociación Scouts de Colombia

Javier Cruz Lanchero

Jefe Scout Nacional 2023 - 2026

Oscar Alejandro Valencia Lugo

Director Nacional Programa de Jóvenes

Proceso liderado y coordinado por la Comisión Nacional Rover

Weimar Hoyos García

Comisionado Nacional Rover

Liz Esmeralda Cardona Agudelo

Diana Paola Garzón Aguilar

Gloria Eugenia Echavarría

Integrantes de la Comisión Rover 2025

Con los aportes de la Región Antioquia Scouts para los Clubes Rovers

Felipe Antonio Espinosa

Comisionado Regional Programa de Jóvenes

Julián David Gómez

Comisionado Regional Rover

Gloria Eugenia Echavarría

Laura Correa

Vannessa Cadena

Equipo Regional

Sofía Álvarez Gordillo

Diseño y Diagramación

Fotografías Red de Jóvenes Colombia



Tabla de Contenido

Clubes Rovers

4

Proyectos

14

Anexos

30



¿Qué es un Club Rover?

Es un grupo de interés creado y liderado por los propios Rovers, conformado por personas con afinidades comunes que desarrollan, de forma conjunta, actividades relacionadas con esas afinidades. Todas estas acciones están enmarcadas dentro del proyecto educativo scout y son coherentes con sus principios, su Ley y su Promesa.



¿Para qué son los Clubes Rover?

Los Clubes ofrecen un entorno scout ideal para que explores y profundices temas de tu interés. En estos espacios puedes aprender, fortalecer y enriquecer conocimientos, habilidades y destrezas culturales, profesionales, recreativas, deportivas, entre otras, además de construir una red colaborativa de contactos y aprendizajes compartidos con tus pares, familiares, amigos y/o miembros de tu comunidad.



¿De qué manera contribuyen los Clubes Rover al desarrollo integral de sus miembros?

Participar activamente en un Club Rover (ya sea integrándose o creando uno nuevo) se constituye en una oportunidad de aprendizaje para avanzar en la progresión personal. Según los intereses de cada Rover servirá para materializar sus competencias terminales en las áreas de crecimiento de interés, ya sea a un nivel de exploración, de aplicación o de profundización.





¿Sobre qué tema puede ser un Club Rover?

Los Clubes Rover están diseñados para promover uno de los pilares fundamentales del aprendizaje scout: aprender a vivir con los demás.

La creación o participación en un club permite que los intereses personales trasciendan el ámbito individual y se conviertan en oportunidades para interactuar, compartir conocimientos y convivir con otras personas. Por lo tanto, un Club Rover puede estar orientado hacia cualquier tema derivado de la vocación o hacia intereses específicos distintos a ella.

Algunos ejemplos pueden ser: un deporte, una habilidad que se desee desarrollar o enseñar, una afición artística o cultural, o cualquier otra área que fomente la convivencia y el aprendizaje colectivo. Lo único indispensable es que el tema elegido sea legal y esté alineado con la propuesta educativa y los principios del Movimiento Scout.





¿Qué necesitas para participar en un Club Rover?

¡Ganas de aprender, enseñar, conocer y compartir!

A partir de allí, todo es mucho más sencillo. Sigue estos sencillos pasos:

1

Con el apoyo de la Red Regional de Jóvenes y la Comisión Rover, averigua qué clubes se encuentran actualmente activos.

2

Si encuentras alguno que llame tu atención, comunícate con el Rover que coordina el Club.

3

Solicita información sobre su reglamento, objetivos y horarios.

4

Si el club cumple con tus expectativas e intereses, informa a tu dirigente de Clan e inscribete formalmente.

5

¿Cómo se validará tu participación? Tu dirigente confirmará tu participación en el marco de la Progresión Personal.

- Para tu plan de adelanto (CSA): Se usará para completar los requisitos de tu línea de ascenso.
- Para tu plan de desarrollo personal (ASC): Se usará para cumplir objetivos específicos que hayas propuesto.

La validación se hará con evidencias concretas, como fotos, videos, objetos o cualquier otra prueba que demuestre que participaste.

6

Si no encuentras un club activo que se adapte a tus intereses, ¡Anímate a crear uno nuevo!



¿Cómo crear un Club Rover?

¿Estás listo para para crear tu propio Club Rover?

¡Adelante! Sigue estos 5 pasos para comenzar:

1

Elige el tema o actividad que desees explorar, fortalecer o aprender.

2

Busca otros Rovers interesados en compartir esa misma pasión.

3

Establezcan juntos las reglas del Club, incluyendo objetivos, horarios y compromisos generales.

4

Seleccionen entre todos un Rover coordinador, quien será responsable de mantener la organización y comunicación del grupo.

5

Comunica la creación del Club a la Comisión Regional Rover para formalizarlo y recibir acompañamiento.





A continuación, encontrarás algunas recomendaciones importantes que te ayudarán a desarrollar tu club de manera exitosa:

¿Qué debes tener en cuenta para crear un Club Rover?

Para asegurar una adecuada organización y funcionamiento de tu Club Rover, ten presente los siguientes requisitos y lineamientos:

- El club podrá estar conformado por Rovers de tu clan o de otros clanes, también se pueden unir amigos, familiares y cualquier persona de la comunidad.
- Cada club deberá contar con un reglamento propio, construido y aprobado por sus integrantes, y validado por la Comisión Regional Rover.
- El cargo de coordinador del club será rotativo cada trimestre, entre los miembros que lo conforman, promoviendo así la participación y el desarrollo de liderazgo entre sus miembros.

Todas las actividades del club deberán desarrollarse conforme a los principios establecidos en la Ley y la Promesa Scout.





Registro y promoción de un Club Rover

- Para registrar tu Club formalmente, debes contactar a la Comisión Rover de tu región. Ellos te guiarán a través del proceso. Al completar este registro, la Red de Jóvenes y la Comisión tendrán tus datos, lo que les permitirá apoyar y promover tu Club.
- También será necesario crear una breve presentación del club para fines promocionales la cual quedará guardada en una base de datos de un repositorio virtual accesible para todos los Rovers, para facilitar su promoción y consulta.

Acompañamiento adulto

- El dirigente de tu clan acompañará todo el proceso de creación y desarrollo del Club Rover, garantizando que las actividades se desarrollen adecuadamente y alineadas con la propuesta educativa scout.
- El dirigente de clan será responsable de validar tu participación en el Club Rover, como requisito dentro de tu progresión, utilizando para ello evidencias concretas (fotos, videos, documentos, objetos creados u otras muestras claras de participación).





¿Y si el Club Rover no es suficiente o deseas profundizar algún tema?

¡Crea un Proyecto Rover!

Un Proyecto Rover es una iniciativa específica que permite profundizar en tus intereses, desarrollar habilidades y contribuir directamente a tu desarrollo personal.

¿Qué es un Proyecto?

Es un conjunto planificado de actividades coordinadas entre sí para lograr objetivos concretos en un tiempo determinado, con recursos claramente establecidos.

Los Proyectos son una herramienta utilizada por el Roverismo para implementar el Modelo de Aplicación de la Política Nacional de Programa de Jóvenes de la Asociación Scouts de Colombia.

En el contexto Rover, un proyecto tiene los siguientes propósitos:

- Responder a una necesidad concreta o solucionar un problema claramente identificado.
- Generar aprendizaje significativo, fortaleciendo tu capacidad para trabajar con otros (aprender a vivir con los demás).
- Contribuir a los objetivos educativos y competencias terminales de tu Progresión Personal.



¿Cómo certificar tu participación en un Club Rover?

Para que tu participación en un Club Rover cuente oficialmente en tu progresión personal, necesitas cumplir con los siguientes requisitos:

1

Debes haber participado activamente en el club durante un período mínimo de tres (3) meses.

2

Asegúrate de contar con evidencias claras y documentadas de tu participación, como fotografías, videos, actas de actividades realizadas o cualquier otro registro relevante.

3

Para demostrar lo que has aprendido en el club, planea y ejecuta una actividad donde pongas tus conocimientos al servicio de otras personas, ya sea enseñándoles o simplemente compartiendo lo aprendido.

4

Tu dirigente de Clan validará formalmente tu participación, para ello, es necesario presentarle las evidencias recolectadas y haber realizado la actividad demostrativa.





Responsabilidad financiera en los Proyectos Rover

- Los recursos necesarios para el proyecto (fondos, materiales, logística, etc.) son responsabilidad exclusiva de los Rovers involucrados, quienes gestionan estos recursos bajo total autonomía y asumen todos los riesgos económicos asociados.
- Las responsabilidades económicas (ingresos, gastos, ganancias o pérdidas) deben quedar claramente establecidas desde la formulación inicial del proyecto.
- De manera excepcional, la Asociación Scouts de Colombia (ASC) podría apoyar o facilitar recursos en algunos casos específicos, pero esto dependerá de acuerdos explícitos previos.



Mapa de Ruta para Jóvenes

CREADORES DE PROYECTOS

Modelo para la gestión de proyectos rover



ROVERS
Scouts de Colombia



¿Qué es un proyecto?

Empecemos con una definición

La definición de PROYECTO según el Project Management Institute (unos profesionales que son los propios cracks en la gestión de proyectos en el mundo) en su Guía 'Project Management Body of Knowledge' (que en español traduce: Conjunto de conocimientos sobre gestión de proyectos)



“Un proyecto es un esfuerzo planificado, temporal y único, realizado para crear productos o servicios únicos que agreguen valor o provoquen un cambio beneficioso. Esto en contraste con la forma más tradicional de trabajar, en base a procesos, en la cual se opera en forma permanente, creando los mismos productos o servicios una y otra vez”.

¡Bendita la luz de tu mirada! ¿Quéjese? ¡Quedé como que plop!

Pilas, “lechugas como unas frescas”, en palabras más sencillas un proyecto es como montarte tu propia película, con un guión y fecha de estreno. No es como el trabajo de siempre, que es como ver la misma película todos los días, ¡qué aburrimiento! O sea, **un proyecto es hacer algo nuevo, diferente, con un plan y un tiempo límite, es una aventura única para crear algo valioso.**



Durante tu etapa en el Clan y para desarrollar las competencias como Rover, los proyectos son una herramienta para materializar tus ideas, a través de una planeación sencilla que te facilite la ejecución, evaluación y el cierre del proceso como todo un rockstar, para que obtengas las evidencias necesarias para avanzar en tu proceso.





Vas a iniciar un proyecto...

¡Y no sabes por dónde empezar!

¿Tienes una idea dando vueltas en tu cabeza y te resulta difícil desarrollarla?

Esto puede pasarte porque:

- Temes fracasar.
- Quieres que tu proyecto sea perfecto.
- No tienes claro qué esperas lograr.
- Tiendes a procrastinar.
- No te sientes suficientemente motivado.
- Puedes estar sobrecargado con tus responsabilidades.
- No sabes cómo planificar.
- Te cuesta establecer hábitos para gestionar tu tiempo.



¡No te preocupes, esto es más común de lo que crees!

Y como sabemos que para ti es importante materializar tus ideas, te presentamos este modelo para que puedas gestionar tus proyectos rover, bien sea de manera individual o con el resto de tu Clan.



¡Llévalo al siguiente nivel!

Estrategias para materializar tu proyecto

Es importante que sepas que las dificultades que experimentas cuando vas a concretar tu proyecto se pueden superar, para lo cual te sugerimos:

- Divide el proyecto en tareas más pequeñas y manejables.
- Establece metas realistas y alcanzables.
- Elabora un plan detallado.
- Busca asesoría en otros rovers, sinodales, profesionales, la Red de Jóvenes de tu región, el equipo de Comisión Rover de tu región, mentores, tu universidad, entidades públicas u organizaciones, etc.
- Considera invitar a más rovers a que se unan a tu proyecto.
- Celebra los pequeños logros a lo largo del proceso.

No te desanimes. Con paciencia y perseverancia, podrás superar los obstáculos y lograr llevar a feliz término tus proyectos.





Cómo armar un proyecto súper top desde cero

Paso a paso para crear un proyecto rover

1

¡Una idea brutal!

Definición y
lluvia de ideas

2

¡A planear se dijo!

Plan rápido y sencillo

3

Revisión breve, no azara

¿Vas por el camino
correcto?

4

¡Manos a la obra!

Ejecución: del papel
a la acción

5

¡Lo lograste, mero rockstar!

¡Celebración total!





¡Una idea brutal!

1

Definición y lluvia de ideas

¡Suelta tus ideas, por mas crazy que parezcan! No hay límites.

Para empezar a desarrollar tu idea responde las siguientes preguntas: ¿Qué te gustaría hacer? ¿Qué quieres cambiar? ¿Qué te entusiasma?

Busca un nombre que te guste, que tenga flow, que te represente.

Redacta un *objetivo, que defina:Cuál es el power de tu proyecto y el impacto que esperas lograr. Un truquito, utiliza la metodología de objetivos SMART (metas específicas, medibles, alcanzables, relevantes y con tiempo definido).

Para que todo fluya, vamos a darle un alcance a tus ideas: ¿Qué incluye y qué no incluye tu proyecto?

Explícalo fácil con una justificación, ¿cuál es la razón de ser del proyecto y por qué lo necesitamos?





2

¡A planear se dijo!

Plan rápido y sencillo

Juicio my love que acá toca manejar el 'smart mood'.

Ahora vamos a darle forma a tu idea. ¿Qué necesitas? ¿Quién crees que puede brindarte ayuda? En este punto hay que trabajar en:

- **Desglose:** poner el proyecto en modo fácil, tareas cortas para avanzar rápido.
- **Cronograma:** ¿Cuándo empieza y termina cada tarea? ¿Quién responde por cada una de ellas?
- **Recursos:** ¿Qué necesitas para el proyecto? Gente, cosas y money.
- **Presupuesto:** de dónde va a salir la plata para el proyecto (financiación), cuánto vas a gastar y en qué.





3

Manos a la obra

Ejecución: del papel a la acción

¡Ahora viene lo más divertido! Es hora de la acción y cada paso cuenta.

Es la parte más emocionante del proceso, donde descubres si realmente tu proyecto funciona. En este punto se desarrolla y gestiona:

- **Actividades:** ¡A trabajar! Es momento de ejecutar las tareas planeadas.
- **Gestión de recursos:** ¡A organizar! Que la people tenga lo que necesita para que las tareas asignadas funcionen.
- **Comunicación:** ¡A conversar! Que fluya la info, todos conectados y en sintonía.





4

Revisión breve, no azara

¿Vas por el camino correcto?

Revisando si te estás acercando a tu destino, para evitar que los problemas se hagan más grandes y te retrasen.

¿Inconvenientes? Relax, se solucionan, pide ayuda si la necesitas.

- Aquí hay que hacer un **monitoreo del progreso**, o sea, revisar si el proyecto va bien, si vas cumpliendo con los tiempos y si te estás gastando más money o recursos de los que planeaste.
- También hay que identificar qué cosas malas podrían pasar en el proyecto y preparar un plan "B" por si se pone heavy la vuelta, a esta parte la llamaremos **gestión del riesgo**.
- Ahora, el **control de calidad**, aquí es cuando revisas que todo esté 10 de 10 antes de finalizar el proyecto.





5

Lo lograste, mero rockstar

¡Celebración total!

¡Tu proyecto es un éxito! ¿Qué aprendiste? ¡Compártelo con el mundo!

Para hacer el cierre del proyecto solo faltan las evidencias, que puedes presentarlas a través de diferentes recursos como:

- **Documento:** con el resumen del proyecto, puede ser impreso o PDF, en el que puedas incluir gráficos, tablas infografías y otros elementos para hacerlo más dinámico.
- **Redes sociales:** una publicación divertida con los resultados obtenidos, un “en vivo”, un reel o TikTok, hasta puedes crear un hashtag propio para que más Rovers se animen a usarlo.
- **Otros recursos en línea:** un podcast, un artículo en un blog o página web, presentaciones visuales (diapositivas).
- **Recursos físicos:** un póster, una maqueta o prototipo, en fin, una propuesta creativa. ¡El cielo es el límite!





Bonus Track

Elementos adicionales

Estas herramientas pueden servirte para gestionar tu proyecto:

- **Canva:** Para diseñar el mapa de ruta de forma visual y atractiva.
- **Miró o Mural:** Para crear mapas mentales y organizar ideas de forma colaborativa.
- **Trello o Asana:** Para organizar las tareas y hacer seguimiento del proyecto.
- **Capcut:** Para generar videos cortos con el resumen del proyecto.





Ejemplo # 1

PROYECTO: ROVERS DONANTES DE VIDA

Tema:

Promoción de la donación voluntaria de sangre, órganos y tejidos en comunidades locales.

Dirigido a:

Adultos de diversas comunidades locales, buscando sensibilizar y fomentar la inscripción como donantes.

Aliados clave:

Bancos de sangre de hospitales públicos y privados, ubicados en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá

Justificación:

La donación de sangre, órganos y tejidos es un acto de solidaridad vital que puede salvar muchas vidas. Sin embargo, la falta de información y la existencia de mitos limitan la cantidad de donantes voluntarios. Como Rovers, jóvenes adultos comprometidos con nuestra comunidad, tenemos la energía y la capacidad de generar un impacto positivo, informando y motivando a otros adultos a convertirse en donantes. Este proyecto busca crear conciencia y aumentar el número de personas dispuestas a dar vida a través de la donación.



PROYECTO: ROVERS DONANTES DE VIDA

Objetivo general:

Incrementar el número de adultos de comunidades locales inscritos como donantes voluntarios de sangre, órganos y tejidos, mediante actividades de concientización y promoción, realizadas en colaboración con hospitales aliados.

Alcance:

Inicialmente, el proyecto se centrará en comunidades específicas identificadas en coordinación con los bancos de sangre aliados. Las actividades se desarrollarán principalmente a través de campañas informativas, charlas, talleres y jornadas de inscripción, utilizando diversos canales de comunicación (presencial y digital).

Planeación:

Tareas Clave:

- Contactar y establecer acuerdos con bancos de sangre aliados.
- Diseñar materiales informativos (folletos, carteles, contenido digital).
- Planificar charlas y talleres interactivos.
- Organizar jornadas de inscripción de donantes en puntos estratégicos.
- Definir estrategias de comunicación y difusión (redes sociales, contacto comunitario).
- Establecer roles y responsabilidades dentro del equipo Clan.



PROYECTO: ROVERS DONANTES DE VIDA

Cronograma:

Tarea	Responsable	Fecha	Check
Contactar bancos de sangre.	Director proyecto	Semana 1	
Diseño de piezas gráficas.	Comunicaciones	Semana 1	
Planeación de talleres.	Director proyecto	Semana 2	
Organizar jornadas de donación.	Director proyecto	Semana 2	
Definir estrategia de comunicaciones.	Comunicaciones	Semana 3	
Ejecutar jornada donación de sangre.	Clan	Semana 4	
Evaluar la jornada.	Clan	Semana 5	
Cartas de agradecimiento.	Jefe de Clan	Semana 5	
Organizar la réplica.	Director proyecto	Semana 6	



PROYECTO: ROVERS DONANTES DE VIDA

Recursos:

Base datos bancos de sangre, materiales de impresión, piezas gráficas para redes, equipos audiovisuales, salones para los talleres, espacio para realizar la jornada de donación de sangre, transporte, alimentación, cartas agradecimiento, imprevistos.

Evaluación:

Revisión y ajuste:

- ¿Qué funcionó bien?
- ¿Qué podemos mejorar?

Monitoreo:

- ¿Alcanzamos el objetivo?
- ¿Usamos debidamente los recursos?

Gestión de riesgos:

- ¿Qué podría salir mal?
- ¿Cuál es el plan B?

Control de calidad:

- ¿Cómo podemos asegurarnos de que la información es precisa y correcta?
- ¿Cómo fue la evaluación de los talleres?
- ¿Qué evaluación realizaron los aliados del proyecto?



PROYECTO: ROVERS DONANTES DE VIDA

Réplica:

Compartir resultados:

- Mostremos a otros el impacto positivo de "Rovers Donantes de Vida" en las redes sociales del Clan y del Grupo Scout, etiquetando a la región, la Asociación, la Interamericana y los aliados del proyecto.

Crear una red de replicadores:

- Inspiremos a otros grupos, clanes u otros grupos juveniles a implementar proyectos similares en sus comunidades.
- Asistamos a una escuela o colegio y hablemos con los líderes de la comunidad para exponer el proyecto y sus resultados.

Buscar aliados estratégicos:

- Conectemos con organizaciones que puedan apoyar la expansión de esta iniciativa.
- Busquemos recursos económicos en la plataforma de proyectos de la OMMS.



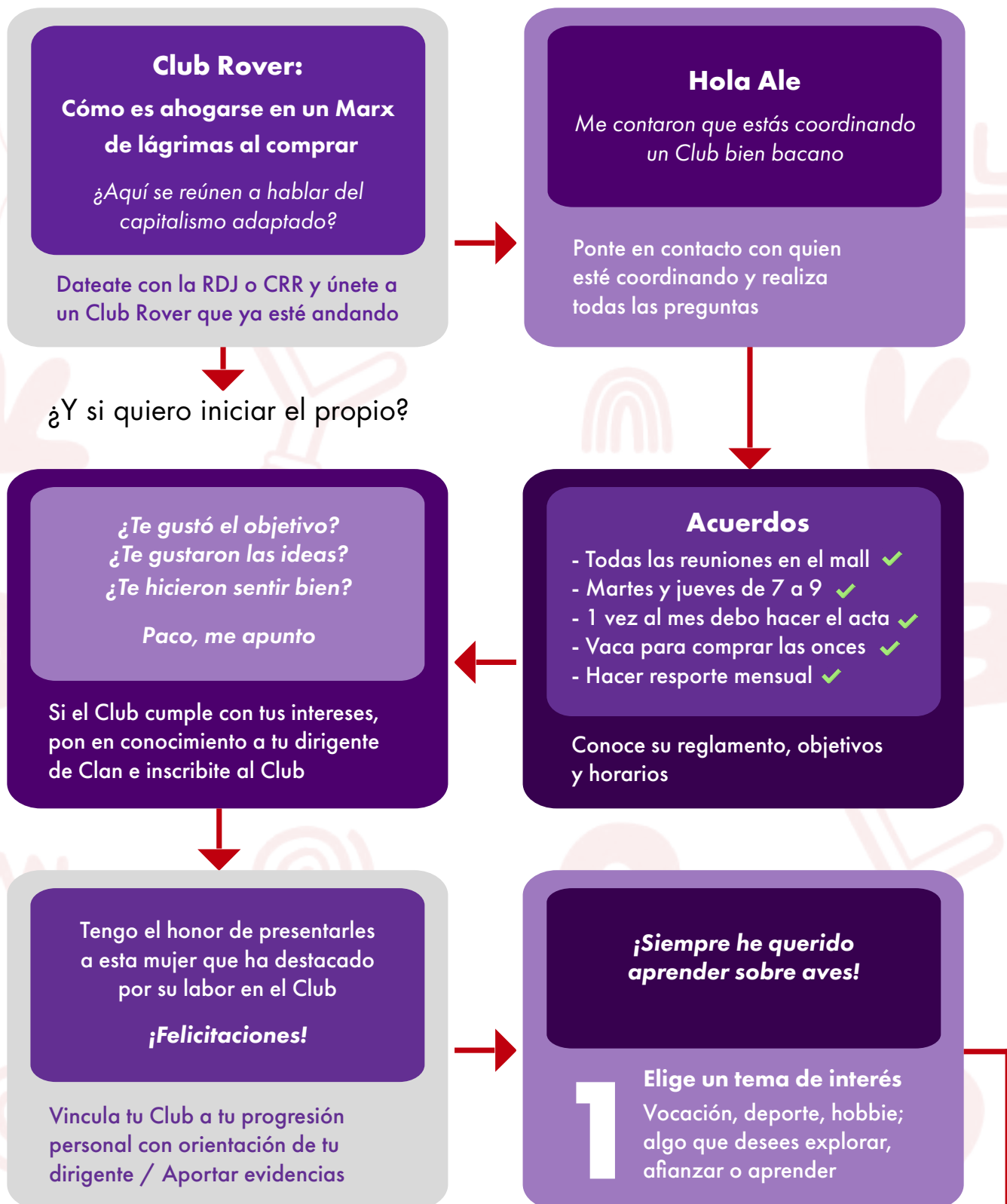


Anexos

**Para la creación de
Proyectos y Clubes Rovers**



Anexo 1





*Ey parece
¿Qué tanto sabes de
colibríes endémicos?*

2

Arma tu parche

Gente de tu Clan, de otros Clanes, familia o amigos de la Universidad, mínimo 3 personas

- 1 hora los viernes
- Nachos o salchipapas siempre
- 2 ideas por persona
- Llevamos un diario para registrar ideas, avances y resultados

3

Las reglas del Club

Todos proponen para crearlas conjuntamente (con VoBo de la CRR)

*Yo Propongo a Pancha para
empezar, parece, usted es la
que más sabe para enseñarnos*

4

Un - Una Coordi

Se elige el rol de coordinar con rotación cada 3 meses

*¿Benito Pompillo ya sabe? ¡Uy
no! ya le vamos a informar al
Comisionado Regional Escríbanle
como BP, que a él no le gusta que
le llamen por ambos nombres*

5

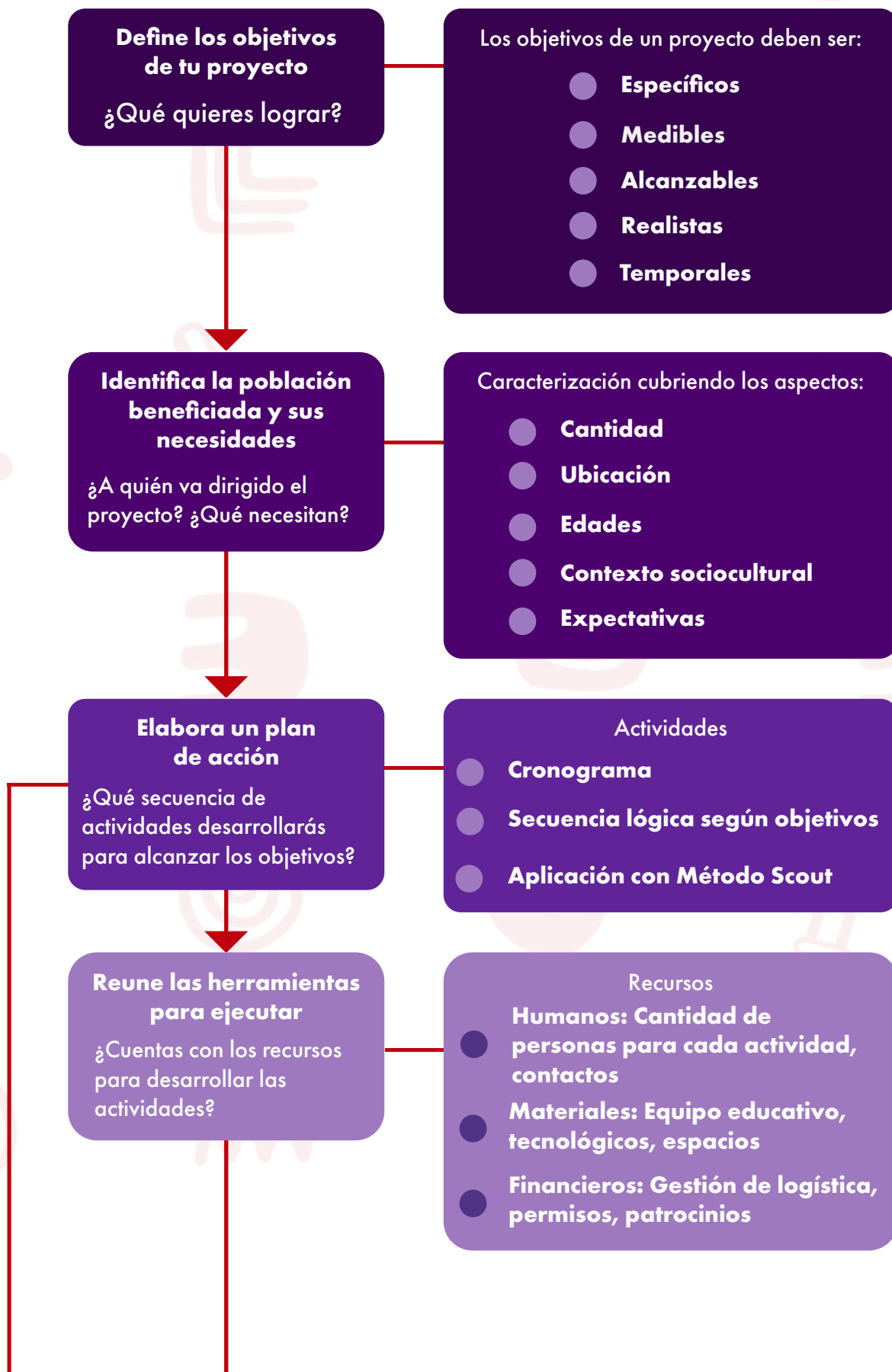
Informar a la CRR

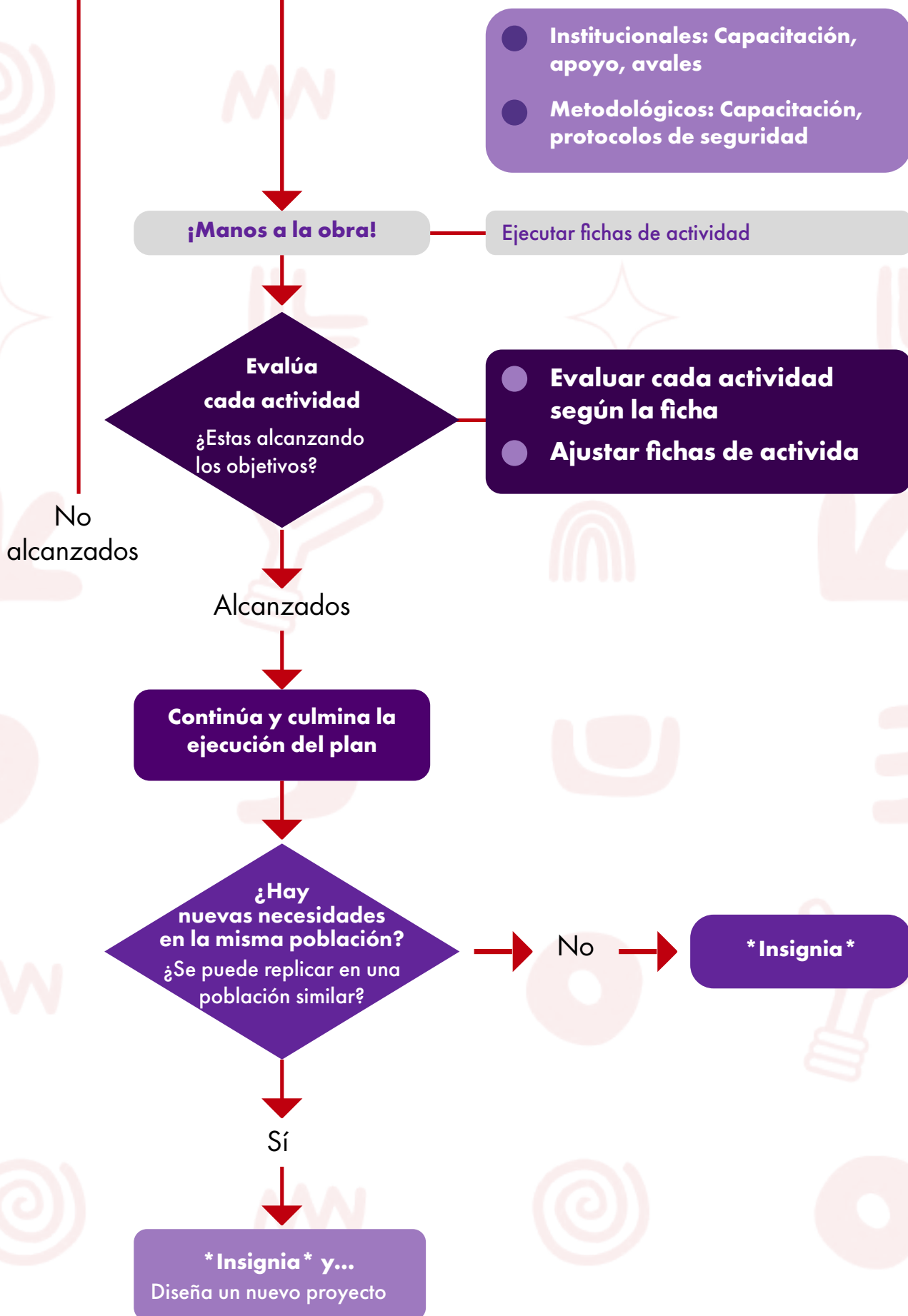
Pon en conocimiento de tu Club a la comisión





Anexo 2







Anexo 3

Pídele apoyo a una Inteligencia Artificial (IA):

- ¿Cómo redacto un objetivo para determinar las habilidades para hacer nudos?
- Elige la opción que más se adhiera a tu interés

La verdad, en Técnica Scout ¡Me rajo!

Técnica Scout

Establece en que nivel estás y cuáles el nivel mínimo aceptable en el que consideras que puedes estar

Nudos, campismo o fogatas ¿Por dónde empiezo?

- Prepara un listado de categorías de interés
- Parte de un diagnóstico individual y colectivo de necesidades e intereses

- Consulta en un motor de búsqueda o vuelve a la IA:
- Enséñame textos de técnica scout
- Descarga las que te sean posibles para elegir la opción que más te gusta.
- Pídele opinión a tu dirigente

Asesórate con tu dirigente

Actividades para determinar un nivel aceptable en técnica scout

- Tipos de cuerdas ✓
- Nudos para iniciar ✓
- Nudos de arrastre ✓

Nudos, amarres y construcciones

Organiza un plan de acción

Si la categoría son cuerdas, desglosa de menor a mayor complejidad el número de tareas que consideres necesarias para alcanzar el objetivo (que dure al menos 4 meses, 8 ejecuciones)

Consulta en un motor de búsqueda o vuleve a la IA: Enseñame textos de Técnica Scout Descarga las que te sean posibles para elegir la opción que más te gusta. Pídele opinión a tu dirigente

\$\$\$ / Otros recursos

¿Qué necesito para empezar?

- Cordel por metros
- Palos de escoba
- Soga 1/2 pulgada de 3 fibras
- listones o bordones
- Publicidad
- Otros Rovers - Clanes

Playa nudista

Ponle un nombre

Uno llamativo, un logo o imagen
Relaciona las actividades en un calendario (o diagrama de Gantt)

- Contacta al comunicador@ de la Red de Jóvenes de tu Región para asesorarte
- Monta el proyecto en una cuenta de IG, como historia destacada del Clan o de tu perfil
- Revisa otras publicaciones de proyectos para guiarte

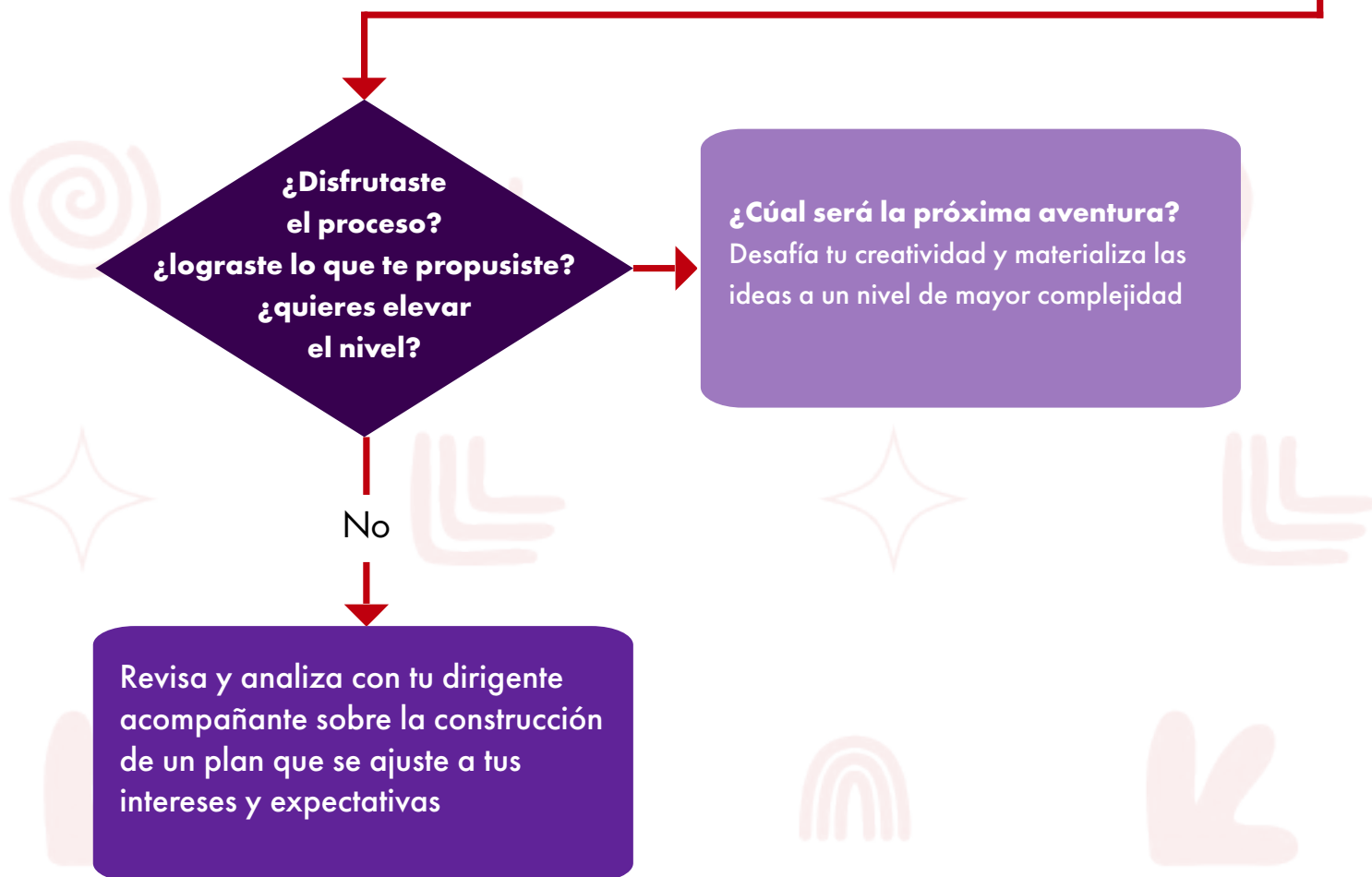
Hora de las cuentas

Evalúa

- Revisa las actividades
- No reduzcas la evaluación a si se ejecutó o no la actividad, sino a sus cualidades: ¿qué destacó? ¿qué faltó? ¿qué se puede mejorar?

Evalúa lo importante

- Los logros más sobresalientes
- Los fracasos exitosos (porque los errores hacen parte de los aprendizajes): cuestionate pensando siempre en la mejor propuesta posible)





Anexo 4

Formulario Interactivo ROVER IA

1. Introducción

El presente manual tiene como finalidad guiar al usuario en el uso del formulario ROVER IA, La plataforma utiliza inteligencia artificial (IA) para orientar la elaboración de proyectos de manera estructurada, eficiente y profesional.

2. Requisitos previos

Antes de utilizar la plataforma, el usuario debe contar con:

- Dispositivo con acceso a internet (PC, tableta o celular).
- Navegador actualizado (recomendados: Google Chrome, Edge o Firefox).
- Correo electrónico activo para guardar o compartir el documento final.

3. Acceso al formulario

Ingresa al enlace

- Espere a que cargue la página del formulario.
- Seleccione la opción “Nuevo Proyecto” para iniciar.



4. Interacción con la IA

El sistema funciona como un asistente virtual que guía paso a paso:

- Preguntas secuenciales: la IA solicita información sobre el proyecto (nombre, objetivos, justificación, duración, presupuesto, etc.).
- Respuestas claras: se recomienda escribir en frases completas y con datos específicos (fechas, montos, indicadores).
- Sugerencias automáticas: el sistema puede mostrar ejemplos para orientar al usuario. Estos pueden aceptarse, modificarse o descartarse.
- Retroalimentación inmediata: la IA advierte si un campo está incompleto o requiere más detalle.

5. Navegación en el formulario

Avance con el botón "Siguiente" y retroceda con "Anterior".

- Es posible guardar el progreso parcial para continuar más tarde.
- No cierre el navegador sin guardar, pues podría perder la información.

6. Generación del documento final

Una vez diligenciado todo el formulario, la IA procesará la información.

- Se generará un documento estructurado de proyecto.
- El archivo podrá exportarse en formato Word (.docx) o PDF (.pdf).
- Revise y edite el documento final antes de compartirlo o presentarlo.



7. Buenas prácticas

Responda cada pregunta con la mayor precisión posible.

- Evite abreviaturas o frases incompletas.
- Incluya información cuantitativa siempre que sea aplicable.
- Guarde una copia final en su equipo o nube.
- Si tiene dudas, repase el formulario: la IA le permitirá corregir antes de finalizar.





Anexo 5

Prompts para crear tu proyecto con Canvas

1. Segmentos de clientes

Prompt:

"Ayúdame a pensar en posibles clientes para un proyecto creado por jóvenes de 18 a 21 años que quiere generar ingresos. Dame ejemplos concretos y explícame por qué podrían interesarse en mi proyecto."

2. Propuesta de valor

Prompt:

"Según los clientes que elegí, dime qué necesidad estoy resolviendo y qué valor especial o diferente les puedo ofrecer. Dame ejemplos fáciles de aplicar."

3. Canales

Prompt:

"Dame ideas de cómo puedo llegar a mis clientes y entregarles mi propuesta de valor. Explícame ventajas y desventajas de hacerlo en redes sociales, internet, ferias, ventas directas, etc."

4. Relaciones con clientes

Prompt:

"Explícame qué tipo de relación debo tener con mis clientes (personalizada, comunitaria, digital, autoservicio). Dame ejemplos adaptados a jóvenes emprendedores."



5. Fuentes de ingreso

Prompt:

"Dame opciones de cómo mi proyecto puede generar dinero (ventas, suscripciones, eventos, servicios). Muéstrame ejemplos sencillos y realistas."

6. Recursos clave

Prompt:

"Hazme una lista de los recursos más importantes que necesito (personas, materiales, habilidades, tecnología). Dame ejemplos concretos para jóvenes que empiezan con pocos recursos."

7. Actividades clave

Prompt:

"Dime cuáles son las actividades principales que debo realizar para que mi proyecto funcione y llegue a mis clientes. Dame una lista simple y priorizada."

8. Socios clave

Prompt:

"Sugiere posibles aliados o socios que podrían ayudarme (amigos, comunidad, organizaciones, empresas locales, instituciones educativas). Dame ideas de cómo pedir apoyo."

9. Estructura de costos

Prompt:

"Hazme un listado de los gastos más comunes que debo tener en cuenta para iniciar y mantener mi proyecto. Clasifícalos en fijos y variables."



Paso final: organiza todo

Prompt:

"Hazme un resumen en formato de tabla Canvas con todos los elementos que trabajamos: clientes, propuesta de valor, canales, relaciones, ingresos, recursos, actividades, socios y costos."

Consejos finales

- Sé específico: mientras más detalles le des a la IA, más útil será la respuesta.
- Reflexiona: no todo lo que diga la IA lo debes aceptar; usa tu criterio.
- Comparte: si trabajas en equipo, usen la guía juntos y comparen las respuestas.
- Repite: puedes repetir un bloque y mejorar la idea todas las veces que quieras.



Anexo 6

Modelo ficha - Actividad hecha por Rovers

1. Información general	Nombre de la actividad	Recuerda que el nombre debe guardar relación con el Proyecto, Club Rover.		
	Proyecto de servicio	Mantén proyecto o reemplaza por "Club Rover" o por lo que aplique (Campamento de Grupo, Campamento de Clan, Aniversario, Cena Rover, etc.)		
	Personas a cargo	Nombres completos	Email	# Celular
		Nombres completos	Email	# Celular
		Nombres completos	Email	# Celular
	Fecha y hora	dd/mm/aaaa – XX am.	Lugar	Dirección y ciudad
Duración	12 horas	Participantes	¿A quiénes está dirigido esta actividad?	
2. Propósito	Objetivo general	a. Respóndete la pregunta: ¿Qué espero lograr con esta actividad? Mejorar _____, transformar _____, etc. b. Usa una IA (meta, chat gpt, Gemini) y registra: "Redacta un objetivo general y tres objetivos específicos que tengan relación con mejorar, transformar, etc. (tu respuesta al punto a.)". c. Recuerda poner la IA en función de tus necesidades y no viceversa; no es obtener la respuesta para copiar y pegar. Verifica y prueba más de una vez, para que las opciones correspondan a la información que necesitas. d. Los objetivos indican los cambios/transformaciones que esperas, no las acciones. Por ejemplo: "Disminuir el daño por consumo de SPA" es un objetivo, diferente a "Realizar actividades de prevención de consumo" que es propiamente la mención genérica de una actividad; este es un error en el que hasta la misma IA incurre.		
	Objetivos específicos	1.		
		2.		
		3.		
Estado final deseado	¿Qué esperas que ocurra finalizada la actividad?, ¿qué efectos esperas obtener?			



Modelo de ficha para imprimir

1. Información general	Nombre de la actividad			
	Proyecto de servicio			
	Personas a cargo			
	Fecha y hora		Lugar	
Duración		Participantes		
2. Propósito	Objetivo general			
	Objetivos específicos			
Estado final deseado				



Anexo 7

Crea tu Proyecto con ChatGPT y el Modelo Canvas

¿Qué es el Canvas?

El Modelo Canvas es una herramienta que ayuda a organizar tu idea de proyecto en 9 bloques. Con esta guía y la ayuda de ChatGPT, podrás diseñar tu propio plan para generar recursos económicos.

¿Cómo usar esta guía?

1. Copia cada prompt y pégalo en ChatGPT.
2. Lee la respuesta, reflexiona y decide qué sirve para tu proyecto.
3. Escribe tus ideas en los espacios del cuadernillo.
4. Al final tendrás tu propio Canvas completo.

Segmentos de clientes

Prompt: Ayúdame a pensar en posibles clientes para un proyecto creado por jóvenes de 18 a 21 años que quiere generar ingresos. Dame ejemplos concretos y explícame por qué podrían interesarse en mi proyecto.

Ideas propias:

