

Objetivos y actividades

Las actividades contribuyen al logro de los objetivos

Los jóvenes *aprenden haciendo*, ya que todo el programa se realiza bajo la forma de *actividades* que ellos y ellas proponen, eligen, preparan, desarrollan y evalúan con el apoyo de sus dirigentes.

Las actividades permiten que los jóvenes tengan experiencias personales que contribuyen a incorporar en su comportamiento las conductas que se han propuesto en su Proyecto Personal. Este *aprendizaje por la acción* permite un *aprendizaje por descubrimiento*, que hace que los conocimientos, habilidades y actitudes aprendidas se interioricen de manera profunda y permanente.

Los jóvenes aprenden a través de las experiencias que obtienen en las actividades

En atención a que las actividades suscitan en los jóvenes experiencias personales, debemos distinguir la *actividad* que se realiza entre todos y la *experiencia* que cada joven adquiere durante la actividad.

Actividades	Experiencia
<ul style="list-style-type: none">• Es <i>lo externo</i>, la acción que se desarrolla entre todos.• Es un mecanismo que genera diferentes situaciones.	<ul style="list-style-type: none">• Es <i>lo interno</i>, lo que pasa en cada persona, lo que cada uno obtiene de la acción desarrollada.• Es el resultado que se produce en el joven al enfrentar esa diversidad de situaciones.

Lo verdaderamente educativo es la *experiencia*, ya que es una relación personal del joven o de la joven con la realidad, que le permite observar y analizar su comportamiento y adquirir y practicar la conducta prevista en el objetivo.

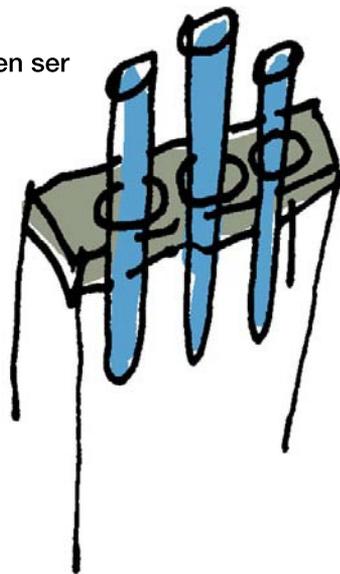
Dependiendo de una variedad de circunstancias, que en general dicen relación con el modo de ser de cada uno, una misma actividad puede generar diferentes experiencias en los jóvenes que participan en ella.

Una actividad puede ser evaluada positivamente, pero en algunos jóvenes podría no producir los resultados previstos. A la inversa, puede que una actividad no sea considerada exitosa y sin embargo haya producido, en algunos o varios participantes, experiencias que contribuyen a la adquisición de conductas deseables.

Como la experiencia es una relación personal del joven con la realidad, los dirigentes no pueden intervenirla, manipularla ni preverla con certeza; pero sí pueden actuar sobre las actividades, para que éstas originen experiencias conducentes al logro de las conductas previstas en los objetivos.

¿Cómo influye esta distinción en el programa de actividades y proyectos que se realiza en la Comunidad Rover?

- El programa debe comprender una gran variedad de actividades y proyectos, incrementando las oportunidades de adquirir experiencias.
- Actividades y proyectos no pueden improvisarse. Ambos deben ser seleccionados, preparados, desarrollados y evaluados adecuadamente.
- No basta evaluar actividades ni que éstas sean exitosas. Es necesario además observar las experiencias personales que obtiene cada joven, lo que se hace a través del seguimiento de su progresión personal.



Actividades y proyectos, contribuyen al logro de los objetivos educativos *de manera paulatina, secuencial y acumulativa*

Entre las actividades y los objetivos educativos no existe una relación directa e inmediata, es decir, la realización de una actividad no produce automáticamente el logro de una determinada conducta. A través de las sucesivas y variadas experiencias que generan en los jóvenes, las actividades que se realizan contribuyen progresivamente a que ellos y ellas logren sus objetivos personales.

Esto significa que al término de una actividad o proyecto lo único que podemos evaluar es la actividad o el proyecto mismos. La evaluación del desarrollo personal de los jóvenes, es decir, de su progresión, sólo será posible cada cierto tiempo, al final de un ciclo de programa o cada vez que un joven introduzca ajustes en su Proyecto Personal. Al evaluar objetivos de crecimiento se está midiendo madurez y la madurez de la persona es un estado de plenitud al que se llega por medio de un proceso de desarrollo paulatino, secuencial y acumulativo.

externas

Clasificación de las actividades

Dependiendo del punto de vista desde el cual se analicen, las actividades admiten varias clasificaciones. Analizaremos primero las que distinguen entre internas y externas y fijas y variables. Más adelante veremos otras que se relacionan con las anteriores.

Internas y externas

Internas	Externas
Aquellas que se realizan en la Comunidad Rover o fuera de ella por iniciativa de su programa de actividades.	Aquellas que los jóvenes efectúan fuera de su Comunidad y sin vinculación directa con ella misma, sus equipos o grupos de trabajo.

La tarea educativa de los dirigentes se refiere principalmente a las actividades internas, pero éstos no pueden desentenderse de las externas, ya que los objetivos personales consideran la totalidad de la vida de los jóvenes, la que comprende una diversidad de actividades, gran parte de las cuales no está directamente conectada con la Comunidad. Esto adquiere especial importancia en la Rama Rover, en que los jóvenes comienzan a diversificar y separar sus caminos según sus Proyectos Personales. A medida que un joven se acerca al momento de su Partida, las actividades externas debieran ser para su desarrollo más importantes que las internas. Si así no ocurre, algo podría no estar funcionando en la inserción de ese joven en el mundo.

El equipo y los dirigentes deben tener en cuenta esa variedad de actividades externas, ya que ellas influirán cada vez más en el modo de ser de los jóvenes. No se trata de evaluar cada una de esas actividades, ni tampoco de intervenir o interferir en ellas; pero los efectos que producen en los jóvenes deben ser considerados para la evaluación de su progresión y para el apoyo que se les brinde en el logro de sus Proyectos Personales.

En la Comunidad Rover hay que considerar que los *proyectos en campos de acción prioritarios* -si bien como tal son una actividad interna, ya que se realizan por iniciativa del programa de actividades de la Comunidad- pueden sin embargo comprender actividades externas que se les asocien durante su desarrollo. Este alcance no es puramente teórico, como se observará más adelante.



Fijas y variables

Actividades fijas	Actividades variables
<ul style="list-style-type: none">• Mantienen los procesos propios del método scout.• Utilizan una misma forma y por lo general dicen relación con un mismo contenido.• Se necesita realizarlas continuamente para crear el ambiente deseado por el método scout.• Contribuyen de manera genérica al logro de los objetivos educativos.	<ul style="list-style-type: none">• Responden a las inquietudes expresadas por los jóvenes.• Utilizan distintas formas y se refieren a contenidos muy diversos.• No se repiten continuamente, salvo que los jóvenes deseen hacerlo y después de transcurrido cierto tiempo.• Contribuyen a la obtención de determinados objetivos educativos.

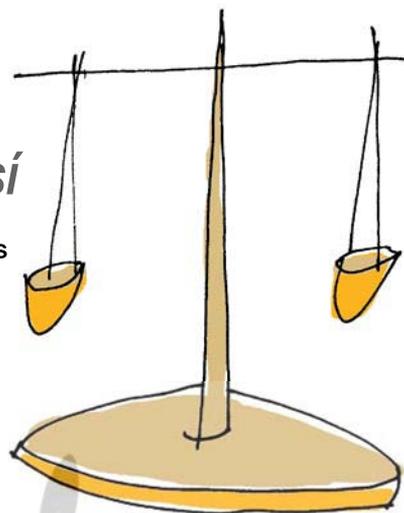
Actividades fijas son, por ejemplo, las distintas celebraciones que se realizan en la Comunidad Rover. Según el motivo que conmemoran, su contenido siempre es similar; su realización frecuente contribuye a crear el *clima educativo* de la Comunidad; y no están dirigidas al logro específico de un objetivo o grupo de objetivos educativos de los jóvenes. Sin embargo, como dicen relación con varios aspectos de su personalidad, contribuyen de un modo general al logro de los objetivos en las distintas áreas de crecimiento. Otras actividades fijas son las reuniones, los campamentos, las excursiones, las fogatas, los juegos, los cantos, las danzas.

Las **actividades variables** son ilimitadas. Entre ellas podemos mencionar como ejemplos el mantenimiento de un programa para jóvenes en una emisora local, la creación y mantenimiento de un vivero forestal, la preparación de una obra de teatro, un viaje a otro país, una experiencia laboral en una fábrica, la elaboración de un audiovisual para crear conciencia de un problema comunitario, un reportaje fotográfico a condiciones de insalubridad de un vecindario o una excursión itinerante en sectores rurales de atractivo cultural.

Actividades fijas y variables *se conectan y equilibran entre sí*

Las actividades fijas y las variables no son antagónicas ni separadas. Se conectan entre sí, pudiendo una misma actividad reunir características de ambos tipos. Es el caso de un campamento, que siendo básicamente una actividad fija, comprende habitualmente la realización de varias actividades variables.

De la misma manera, por razones propias del método, las actividades fijas y variables deben guardar equilibrio entre ellas.



Actividades fijas	Actividades variables
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecen el método, aseguran la participación juvenil y la toma de decisiones colectivas, mantienen el sentido de pertenencia en el equipo y renuevan la adhesión a los valores. • Contribuyen a crear el clima educativo de la Comunidad y producen vivencias propiamente scouts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aseguran que el programa responda a las inquietudes e intereses de los jóvenes y los vincule con la diversidad del entorno. • Se relacionan directamente con las necesidades de la comunidad.

Aunque en la Rama Rover predominan las actividades variables, *el equilibrio debe mantenerse*

Como en esta etapa de la vida los caminos de los jóvenes comienzan a separarse y los requerimientos que plantean los proyectos en los campos prioritarios son cada vez más demandantes, es normal que en la Rama Rover predominen las actividades variables sobre las actividades fijas. Sin embargo, con el propósito de mantener el clima educativo de la Comunidad, aún debe mantenerse en el programa un cierto número importante de actividades fijas. Este equilibrio es necesario por varias razones:

Un programa concentrado en actividades fijas, en perjuicio de las variables	Un programa recargado de actividades variables, con escasas actividades fijas
<ul style="list-style-type: none"> • Puede conducir a una Comunidad Rover “cerrada”, centrada sobre sí misma, con integrantes algo infantilizados, aislada de los acontecimientos de su entorno, que no prepara a los jóvenes para la vida sino para el propio Movimiento Scout. Un “programa scout para scouts” y no un “programa scout para jóvenes”. • Podría afectar el desarrollo armónico de los jóvenes, dándoles escaso apoyo en sus Proyectos Personales, lo que se obtiene muy concretamente a través de las experiencias generadas por las actividades variables. • Puede producir un programa aburrido y con tendencia a la obsolescencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corre el riesgo de desperfilar la Comunidad, convirtiéndola probablemente en un “grupo juvenil” atractivo, servicial y dinámico, pero con escaso “estilo scout”, lo que afectará su cohesión y el sentido de pertenencia de los jóvenes. • Puede disminuir el efecto educativo global producido por la aplicación de todos los componentes del método en su conjunto, afectando el clima educativo, a cuya existencia las actividades fijas contribuyen con intensidad. • Puede convertir el programa en mero activismo, impidiendo que los jóvenes reflexionen y el grupo logre estabilidad.

Variantes de las actividades fijas en la Comunidad Rover

Las actividades fijas entre los Rovers mantienen gran parte de las características de estas actividades en la Rama Caminantes.²⁶ Sin embargo, se presentan algunas variantes:

Actividad

Variantes

La reunión de equipo

Mantiene su frecuencia semanal, pero el aumento de actividades de los Rovers, especialmente de las individuales y externas, incrementa la desestructuración que se insinuaba en la etapa Caminantes: los jóvenes se reúnen sin necesidad de agenda formal, en diferentes lugares, en distintos días, por diversos motivos, todo el equipo o sólo algunos de sus miembros. Existiendo asuntos delicados que tratar, la reunión se hace más formal, indicando que el equipo mantiene su coherencia y su característica de comunidad de vida, lo que el método estimula en apoyo a los Proyectos Personales.

Las reuniones por grupos de trabajo

No hay variantes. Los grupos de trabajo operan con la frecuencia que determinan las necesidades de la actividad o proyecto que motivó su creación.

La reunión de Comunidad

Las reuniones de Comunidad se distancian, siendo frecuente que sean quincenales. Esto tiene por objeto aliviar la agenda de los jóvenes y dar más tiempo a las actividades individuales, por grupo de trabajo y por equipo, como también a la preparación y ejecución de los proyectos en los campos de acción prioritarios. Si bien se distancian, también es usual que a veces las reuniones ocupen hasta un día, lo que es muy útil para activar el sentido de pertenencia e informar a todos del avance de las distintas actividades y proyectos en marcha, especialmente de los proyectos individuales.

Campamentos y excursiones

Aumentan las excursiones por períodos cortos, por equipo o en grupos espontáneos formados con ese objeto y por el simple deseo de reencontrarse con el medio ambiente natural. Paralelamente, disminuye la participación de los Rovers en campamentos de larga duración. Habitualmente fracasan los intentos de involucrarlos en “campamentos de Grupo”; y si participan, utilizan el campamento como “base” de expediciones y otras actividades sucesivas. Sin embargo, continúa su interés por la vida al aire libre, la que se aprecia de un modo más reflexivo y tiene un carácter reconstituyente.

²⁶ Ver *Guía para dirigentes de la Rama Caminantes*, OSM-RI, 2007, páginas 302 a 313.

El juego

El juego mantiene su atractivo y posibilidades educativas, aumentando el interés por juegos más complejos y desafiantes: juegos con tema, nocturnos, de larga duración, con implementos tecnológicos o creados por ellos mismos. Paralelamente, es usual que los Rovers participen en la animación de juegos scouts tradicionales para las otras Ramas; y no debiera sorprender que de pronto disfrutaran como niños en juegos espontáneos masivos con jóvenes de todas las otras Ramas. También es frecuente la preferencia individual por un deporte y su práctica habitual.

El canto

En la medida en que su interés artístico se hace más selectivo, aumenta la inclinación por la música popular, folclórica y de crítica social. Se convierten en expertos en autores o intérpretes de su preferencia, generalmente de elite, y durante fiestas y excursiones es habitual que surja un instrumento y una velada espontánea se prolongue.

Fogatas y veladas

Sin perjuicio de su intervención en fogatas de todo el Grupo Scout, son más frecuentes las veladas en que sólo participa la Comunidad Rover, las que se hacen más reposadas e íntimas.

Los relatos

Siempre hay espacio para “contar historias”, las que durante sus encuentros y veladas se centran en anécdotas y chascarros, las que varían según el humor propio del grupo. Forma parte de su estilo reiterar esas historias y gozarlas una y otra vez. Al mismo tiempo, muchos Rovers están siempre disponibles para encantar con historias a Lobatos, Lobeznas y Scouts.



Las actividades variables pueden ser de **Comunidad**, de **equipo**, por **grupo de trabajo** o **individuales**

Esta distinción es importante para el equilibrio interno del programa de la Comunidad entre las actividades y proyectos individuales, los realizados por los pequeños grupos y los realizados por la Comunidad. También es relevante para los efectos de selección y evaluación de las actividades, como veremos al hablar del ciclo de programa.

Tipo de
actividad

Naturaleza

Actividades de Comunidad

Son las actividades *comunes* a todos los miembros de la Comunidad, ya sea porque todos los equipos han decidido realizar la misma actividad en paralelo o porque asumen tareas específicas dentro de una actividad que los involucra a todos. Estas actividades deben tener una frecuencia que no interfiera con las actividades de equipo o grupo de trabajo, que son prioritarias.

Actividades de equipo

Son aquellas realizadas por un equipo sin tener necesariamente relación con los demás.

Actividades por grupo de trabajo

Son aquellas que para su realización requieren reunir jóvenes con intereses y competencias específicas, provenientes de distintos equipos o de fuera de la Comunidad. Realizada la actividad el grupo de trabajo se disuelve.

Actividades individuales

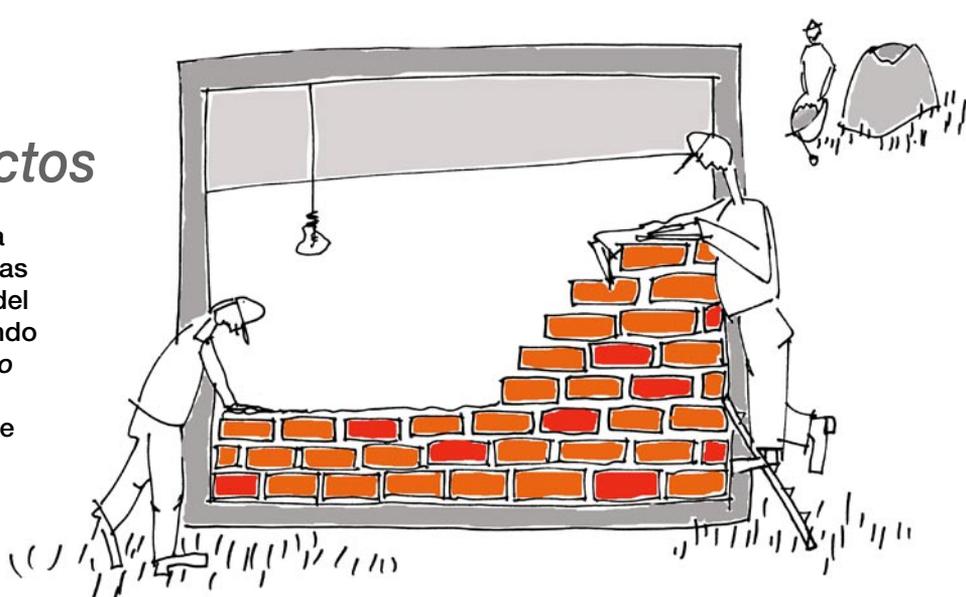
Son las realizadas individualmente por los jóvenes. Entre ellas se encuentran las tareas específicas que les corresponde asumir personalmente dentro de una actividad o proyecto, las actividades externas personales, los proyectos individuales en un campo de acción prioritario y las competencias.



Los *proyectos*

Esta palabra se utiliza con distintas acepciones dentro del método scout. Cuando se habla de *proyecto* en relación con las actividades, se alude a un conjunto de actividades que conforman una iniciativa de mayor envergadura,

generalmente de larga duración, y que pueden ser realizadas por la Comunidad o por un grupo de trabajo, asumiendo los equipos, o sus integrantes individualmente, actividades y competencias que se complementan entre sí para el logro de un objetivo común. También pueden ser individuales, como es el caso de algunos de los proyectos que un joven emprende en ciertos *campos de acción prioritarios*, como es el caso de los proyectos de trabajo.



Características de las actividades variables en la Comunidad Rover

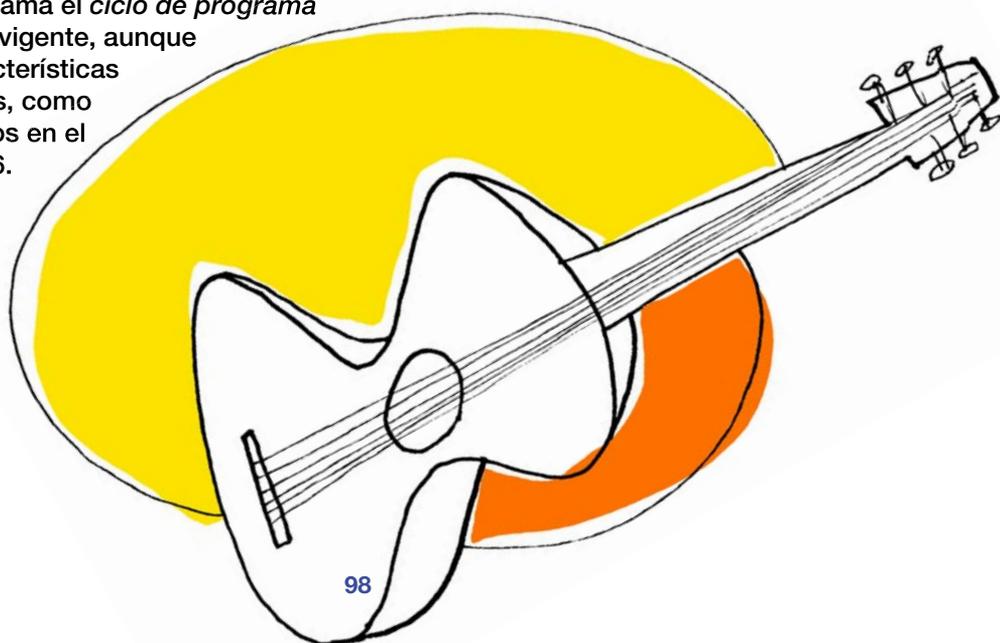
Las actividades variables en la Rama Rover tienen rasgos comunes y diferentes con las otras Ramas:

- Dependiendo de los intereses de los jóvenes y de las necesidades de la comunidad en que ellos y ellas actúan, las actividades variables pueden referirse a los contenidos más diversos. Sin embargo, por distintas razones, existen determinadas áreas o materias que atraen las preferencias de los jóvenes, a los que llamamos *campos de acción*:

Principales campos de acción

- Técnicas y habilidades manuales.
- Trabajo y capacitación para obtener empleo.
- Producción de alimentos.
- Desarrollo personal.
- Expresión artística.
- Vida en naturaleza.
- Servicio a la comunidad local.
- Integración de personas con necesidades especiales.
- Contribución al desarrollo de políticas de juventud.
- Educación para la salud.
- Alfabetización.
- Acción con niños en situación de riesgo social.
- Promoción de la diversidad cultural y comprensión intercultural.
- Derechos humanos y democracia.
- Educación para la paz.
- Prevención de la violencia intrafamiliar y del trabajo infantil.
- Viajes y conocimiento de otros pueblos.
- Asistencia en emergencias.
- Prevención del consumo de drogas.
- Deportes.

- Estos campos de acción son una simple constatación estadística y no son parte del método. De ahí que en todas las Ramas los jóvenes son libres para escoger sus actividades y proyectos sin ninguna referencia a estos campos de acción. Sin afectar esa libertad, en la Rama Rover se seleccionan cuatro que se consideran prioritarios: servicio, naturaleza, trabajo y viaje; y se pide a los jóvenes que al menos en tres de ellos desarrollen un proyecto. Esta es una novedad importante que presenta el método en esta Rama.
- Para que una actividad variable pueda incorporarse al programa de los equipos o de la Comunidad o dar origen a un proyecto, debe ser *desafiante, útil, atractiva y recompensante*. Toda posibilidad de acción que represente un desafío a las capacidades y posibilidades de los jóvenes, sea útil para su crecimiento personal, les atraiga y tenga para ellos el sentido de obtención de un logro, es una actividad educativa y por lo tanto entra en el campo de interés de la Comunidad.
- La duración de las actividades variables es relativa. Las actividades de *corta duración* generalmente se desarrollan durante una reunión de equipo o de Comunidad y son poco frecuentes. Las de *mediana duración* pueden durar de dos a tres semanas. Las de *larga duración*, pueden extenderse más allá de un mes e incluso durante todo un ciclo de programa, o pueden abarcar varios días durante un campamento. Los *proyectos*, como se ha dicho, son un tipo de actividad de mediana o larga duración que comprende un conjunto de actividades complementarias. Los proyectos y las actividades de mediana y larga duración son lo más frecuente en una Comunidad Rover. La duración de una actividad es importante en relación con su planificación, ya que la trama de actividades que se produce en una Comunidad Rover debe cuidar la articulación entre todas ellas.
- Si bien las actividades variables pueden ser *sucesivas* entre ellas, lo habitual en la Comunidad Rover es que sean *simultáneas*. Esto se debe a varias razones: coexisten actividades y proyectos comunes, de equipo e individuales; algunas actividades requieren acciones previas o paralelas que deben ser realizadas por distintos equipos o grupos de trabajo; y los proyectos requieren de cierto tiempo entre una y otra fase. Esta situación otorga diversidad y continuidad al trabajo y es parte del atractivo del clima educativo en la Comunidad, donde siempre “están pasando cosas”. La dificultad reside en la mayor atención que los dirigentes y los Coordinadores de equipo deben dar al proceso de planificación. De ahí que en esta Rama el *ciclo de programa* continúe vigente, aunque con características diferentes, como lo veremos en el capítulo 6.





Las publicaciones sobre actividades educativas *ayudan a encontrar y a imaginar actividades variables*

Con el propósito de apoyar a dirigentes y Coordinadores de Equipo a encontrar ideas de actividades variables que reúnan los requisitos anteriores, se ofrece por la Asociación un amplio repertorio de *fichas de actividades* y *anexos técnicos*. Se dispone además de una publicación de la Oficina Scout Mundial, Región Interamericana, denominada *Proyectos y actividades educativas para jóvenes de 15 a 21 años*.

Estas publicaciones mencionan el lugar donde es más adecuado desarrollar la actividad o el proyecto, su duración, el número de participantes, la forma de participación y los materiales que se necesitan para realizarla. Indican también los objetivos que persigue la actividad y los principales objetivos educativos a cuyo logro pudiera contribuir. Concluyen describiendo el desarrollo de la actividad y dando recomendaciones para su mejor aplicación.

Cuando la actividad requiere de un cierto conocimiento técnico que normalmente no está a disposición de los dirigentes, la actividad se acompaña de uno o varios *anexos técnicos* en que esa información se resume y se hace asequible a los dirigentes, evitando que éstos pierdan tiempo consultando bibliografía o investigando en diferentes partes.

Estos materiales estimulan la imaginación y muestran distintas alternativas posibles. No anulan la creatividad de jóvenes y dirigentes, los que siempre producen actividades a partir de su propia realidad. Sin embargo, las personas que son más creativas saben que para generar productos nuevos es imprescindible disponer de abundante información previa.

El proyecto

El proyecto es una actividad **que integra varias actividades**

Un *proyecto* es un tipo de actividad de mediana o larga duración que comprende un conjunto de actividades complementarias entre sí.



Cuando interesa a todos los equipos, o su duración es mediana, o las actividades que lo integran no contienen demasiadas exigencias técnicas, pudiera ser asumido por la Comunidad como un todo, incluso sin crear grupos de trabajo.

Cuando el proyecto es de larga duración, o interesa sólo a algunos equipos o jóvenes, o las actividades que lo integran exigen competencias especiales o requieren la intervención de terceros, se hace necesaria la creación de un *grupo de trabajo* cuya tarea específica es la organización y realización del proyecto. Como en todos los grupos de trabajo, pueden participar en él Rovers de otras Comunidades, jóvenes no scouts que se interesen en la iniciativa y terceros que aportan su conocimiento y experiencia.

La iniciativa de un proyecto también puede originarse fuera de la Comunidad, ya sea en el Distrito, en la Asociación, en otra Comunidad Rover, en una organización de la comunidad o en un servicio del Estado. En estos casos sólo participan en él los equipos o los jóvenes a quienes les interesa incorporarse al grupo de trabajo que se ha creado con ese objeto.

En un proyecto hay actividades **centrales** y **conexas**

Además de incluir en su desarrollo actividades de mediana y larga duración, como también actividades fijas y variables, el proyecto contiene actividades centrales y conexas. Las *actividades centrales* son aquellas insustituibles para la realización de un proyecto, mientras que *actividades conexas* son las que amplían su alcance, sin afectar su realización en caso de faltar.

Si la Comunidad ha decidido descender por un río navegable en una o varias embarcaciones construidas por los jóvenes con el propósito de conocer el entorno, acampar en las riberas y visitar las comunidades vecinas, las *actividades centrales* para que el proyecto cumpla su objetivo básico serán las siguientes: construcción de balsas u otras embarcaciones, destrezas de navegación, habilidades de cocina en ruta, natación y técnicas de campamento itinerante. Si se quiere dar al proyecto un alcance mayor viviendo de la pesca, haciendo un reportaje fotográfico al entorno natural, confeccionando una carta del itinerario o prestando servicios a las comunidades ribereñas, habrá que incluir en el proyecto *actividades conexas* tales como pesca, fotografía, cartografía y servicio a la comunidad.



El proyecto ofrece *oportunidades para adquirir competencias*

Como se puede apreciar en el ejemplo puesto en el párrafo anterior, junto con ensamblar distintas actividades el proyecto exigirá que se manejen algunas competencias, las que pueden ser adquiridas por los jóvenes dependiendo de sus intereses personales y de los objetivos que se han fijado en su Proyecto Personal.

El proceso de adquisición de competencias por esta vía ofrece dos ventajas importantes: a) el aprendizaje se aplica en el momento en que se necesita, facilitando su asimilación; y b) el joven se enfrenta al imperativo de tener que aplicar lo aprendido para el éxito del proyecto, lo que lo obliga a valorar el aprendizaje como una competencia efectiva y no como un pasatiempo. En el ejemplo mencionado, si los navegantes se han propuesto alimentarse de la pesca y nadie ha aprendido a pescar, lo más probable es que pasen hambre.

El proyecto *pone en acción la red de contactos*

Las competencias que requiere el proyecto exigirán recurrir a la colaboración de expertos, utilizando la red de contactos de la Comunidad.²⁷ Es muy probable que la naturaleza del proyecto demande que los expertos participen en su ejecución, lo que ofrece la ventaja adicional de unir aprendizaje, práctica y supervisión, enriqueciendo la experiencia.

Por este motivo el proyecto es el gran recurso de que dispone el método en esta edad, ya que al convocar todos estos requerimientos y producir los efectos señalados, aproxima las experiencias obtenidas por los jóvenes a la realidad del mundo adulto, donde todas las cosas ocurren en una relación causal múltiple.

²⁷ Ver la información sobre redes que se proporciona en el capítulo 5, páginas 184 a 190.

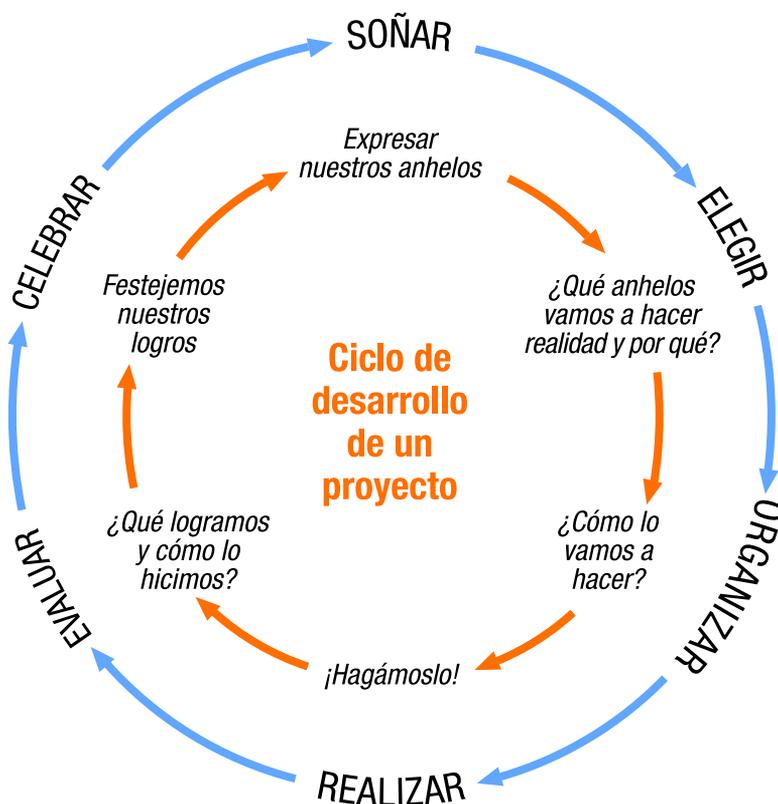


El ciclo de desarrollo de un proyecto *se inicia desde los intereses de los jóvenes*

El ciclo de desarrollo de un proyecto comienza proponiendo a los jóvenes que expresen sus necesidades y aspiraciones: “¿Qué les gustaría hacer?”. De esa manera, el interés resultante será el factor que convertirá la reacción en actividad, ya que la actividad siempre está suscitada por una necesidad. Aunque no siempre la pedagogía utiliza este camino, el concepto es muy antiguo y pertenece a Edouard Claparède (1873-1940), psicólogo y pedagogo suizo, defensor de la enseñanza personalizada y de la escuela activa, considerado uno de los iniciadores del concepto conocido como *educación funcional*. Claparède expresa estas ideas en la época en que Baden-Powell crea las bases del método scout y formula su conocida frase “ask the boy” (pregúntenle al joven). Otro suizo famoso, Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), había dicho mucho antes que “el interés presente es el gran móvil, el único que lleva con seguridad y lejos”. La mejor manera de conocer el “interés presente” de alguien es preguntarle qué quiere hacer.

La estructura del ciclo de planificación propuesto a continuación es simple, de pocas etapas, al alcance de jóvenes y dirigentes. Sus fases aumentan cuando se trata de un proyecto de intervención social o ambiental, como se explica más adelante.

Ciclo de desarrollo de un proyecto



La expresión de los anhelos de los jóvenes

Sonar

Como ocurre en los encuentros con sus amigos, en un ambiente espontáneo y relajado, los jóvenes ponen en común todas aquellas ideas que les gustaría hacer realidad. Es probable que muchas iniciativas guarden relación con lo que cada joven se ha propuesto en su Proyecto Personal. Aunque las ideas no sean factibles, es importante que los sueños se expresen, lo que puede hacerse en uno o varios encuentros con el objeto de que todos tengan la oportunidad de manifestarse. La expresión de los anhelos puede hacerse por equipos o en Comunidad, según el número de integrantes, ya que siempre debe existir el ambiente de intimidad apropiado para que las personas se sientan en la confianza de compartir sus sueños.



La elección de lo que harán y sus objetivos

elejir



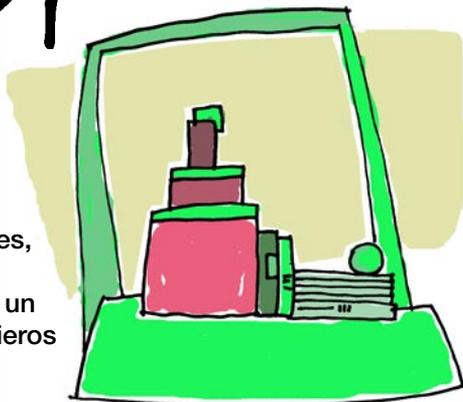
Como seguramente las ideas surgidas serán muchas, habrá que tomar una decisión, la que tiene varias partes. Uno de los elementos para decidirse por una alternativa es averiguar si ella es factible, ya sea desde el punto de vista de la oportunidad, de las capacidades con que se cuenta o se podría contar y del financiamiento. Luego hay que fijar sus objetivos, procurando que sean pocos, claros y realistas. Habrá que decidir también si el proyecto será presentado para ser realizado por varios equipos, por un grupo de trabajo o por toda la Comunidad y, finalmente, preparar la forma atractiva en que la idea será presentada a la Comunidad.

La preparación para hacerlo

organizar

Decidido el proyecto, su duración, responsables y estructura que lo llevará a cabo, llega el momento de prepararlo. Esto comprende diferentes tareas:

- a) identificar y ordenar las acciones necesarias;
- b) distribuir las responsabilidades entre los participantes, de manera que todos tengan algo que hacer;
- c) determinar el equipamiento necesario; d) establecer un presupuesto detallado; e) asegurar los recursos financieros y materiales; f) obtener la colaboración de expertos;
- g) adquirir o reunir las competencias que se necesitan;
- h) armonizar las distintas fases del proyecto con las demás actividades de la Comunidad; i) establecer un calendario; y j) controlar el estado de avance.



Para hacer el seguimiento de las tareas anteriores sugerimos examinar la *hoja de ruta* de la preparación de una actividad, que se presenta en el capítulo 6. Respecto de cada actividad que integra el proyecto se requiere la especial atención de su responsable, sobre todo considerando que las dificultades que surjan pueden disminuir la motivación de los participantes y afectar el resultado. La evaluación que se haga en este período servirá para introducir modificaciones a la idea original, lo cual siempre es necesario. Hay que recordar también que la preparación del proyecto es parte de su encanto.

¡Entrar en acción!

realizar



El proyecto se pone en marcha, toda preparación adquiere sentido, las competencias se ponen en práctica y los sueños se convierten en realidad. La ejecución del proyecto debe crear una resonancia emocional que justifique el esfuerzo desplegado y que estimule a los jóvenes para incorporarse al próximo proyecto con renovado entusiasmo.

Al ejecutar el proyecto debe ponerse especial atención en el *ritmo* de la acción, en la *secuencia* entre las distintas actividades y en la prevención de los

riesgos, procurándose que su desarrollo responda lo más cercanamente posible a las expectativas creadas.

Contribuirá fuertemente al éxito el hecho de que el responsable del proyecto, y los de las diferentes actividades, mantengan entusiasmo y humor, teniendo siempre una palabra amable para todos y cuidando en todo momento la orientación de los objetivos, el control de sí mismos y la coordinación de las acciones.

La reflexión sobre lo logrado y la forma en que se hizo

evaluar



Si bien durante la etapa de organización se mantuvo una evaluación constante que permitió introducir rectificaciones, la evaluación final del proyecto tiene lugar una vez que ha terminado su realización.

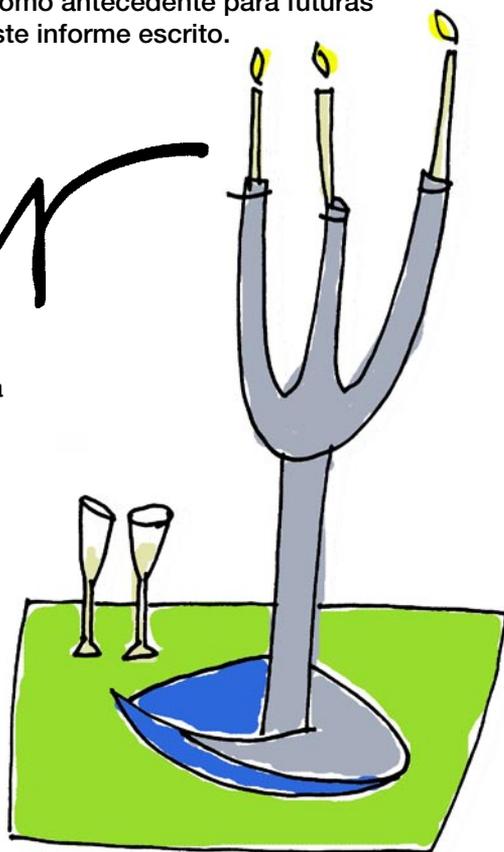
La evaluación final comprende tres aspectos: a) los logros alcanzados, los que se dimensionan confrontando el resultado obtenido con los objetivos que se fijaron; b) el proceso seguido, el que se evalúa examinando si el camino recorrido resultó ser el más apropiado; y c) la evaluación de los participantes. Esta última tiene dos fases: una de carácter objetivo, en relación a la participación de cada joven en la iniciativa, la que se efectúa en el grupo que organizó y ejecutó el proyecto; y otra, más bien subjetiva, que tiene lugar en los proyectos que se extienden a lo menos durante un ciclo o en proyectos más breves pero de gran intensidad o impacto. En estos casos, la evaluación se efectúa en relación con las experiencias ganadas por cada joven con motivo del proyecto y que mide los avances que esto significó en el logro de los objetivos de su Proyecto Personal, la que se realiza individualmente, en el seno del equipo y en diálogo con los dirigentes, como se describe más adelante.

La evaluación concluye con un *informe final* en el que constan los objetivos; el desarrollo de la actividad tanto en su preparación como en su ejecución; los resultados de la evaluación realizada; y el nombre de todos los participantes. Este informe tiene por objeto recoger la historia del proyecto y servir como antecedente para futuras generaciones de Rovers. El proyecto termina con este informe escrito.

¡La fiesta!

celebrar

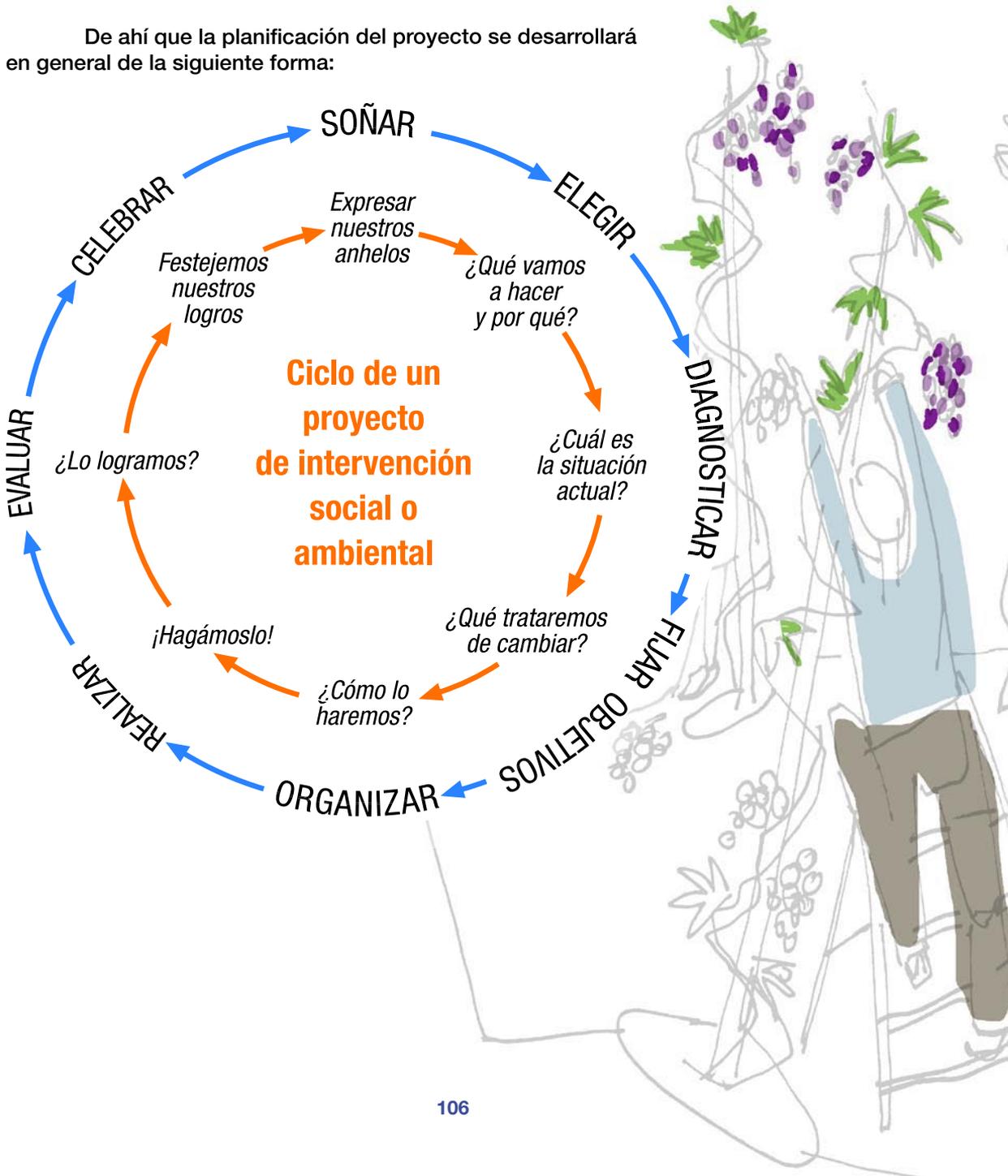
Todo tiene su tiempo y también hay un tiempo para festejar. La celebración del proyecto es además una oportunidad para reconocer, agradecer y mantener vivo el sentido de lo que se hace.



Los proyectos de intervención social o ambiental *introducen cambios en su ciclo de desarrollo*

Los proyectos de intervención social o ambiental deben ser realizados en conjunto con la comunidad destinataria y adecuándose a ciertas exigencias que modifican la secuencia en que ha sido descrito el ciclo anterior y parte de su contenido, agregándose dos fases que dicen relación con el diagnóstico del problema y con la fijación de objetivos destinados a resolver o disminuir ese problema.

De ahí que la planificación del proyecto se desarrollará en general de la siguiente forma:





Los proyectos de intervención *requieren la participación de la comunidad local involucrada*

Lo primero que se debe considerar es que no hay proyecto de intervención social o ambiental sin participación activa de los afectados en todas las fases del proyecto. Las razones son poderosas:

- Un proyecto de intervención es una acción en pro del desarrollo generada “desde dentro” de la comunidad local beneficiada y no una acción asistencial surgida del exterior. No son los Rovers los que van a la comunidad a decirle lo que necesitan y luego se lo proporcionan. Quien mejor sabe dónde aprieta el zapato es quien lo calza. Por eso los Rovers deben “soñar junto con la comunidad afectada” y realizar todo el proyecto con ella.
- La información “de terreno” que se necesita para diagnosticar, fijar objetivos y programar las distintas acciones del proyecto, sólo puede ser proporcionada por las personas que viven la situación problema.
- Para que el proyecto sea exitoso la comunidad destinataria debe percibir que se trata de “su proyecto” y la única condición para ello es que en verdad se trate de “su iniciativa”, realizada en conjunto y con el apoyo de los Rovers.
- Una intervención social o ambiental no sólo debe resolver un problema, sino también crear las condiciones de sustentabilidad que hagan que esa solución perdure en el tiempo por la acción de los propios interesados. Si la acción viene de fuera, el proyecto se hace menos sustentable. ¡Cuántos arbolitos plantados por los scouts se secaron porque nadie se preocupó de regarlos, abonarlos, desinfectarlos o protegerlos, o sea, de “sustentar” su crecimiento!
- Desde el punto de vista educativo que nos anima, los resultados serán más enriquecedores para los jóvenes si tienen la experiencia de actuar junto con los interesados. En su esencia, un proyecto de intervención es una oportunidad de “aprendizaje mutuo”, que beneficia tanto a la comunidad destinataria como a los propios jóvenes.

Los proyectos de intervención *requieren un diagnóstico*

Si del “sueño” de los jóvenes, compartido luego con la comunidad local, se desprende su interés por participar en un proyecto de servicio, contribuyendo a la solución de una situación problema que afecta a las personas o al ambiente (por ejemplo, inexistencia de un espacio recreativo para jóvenes de un sector marginal o contaminación con residuos orgánicos de una fuente de agua), antes de fijar los objetivos del proyecto es preciso hacer un diagnóstico de esa situación problema.

En todo diagnóstico hay una confrontación entre la situación actual del problema que se examina y el estado ideal que se ha tomado como modelo o paradigma. En consecuencia, hacer un diagnóstico significa recoger y analizar datos para realizar adecuadamente esa confrontación.

Diagnosticar significa: a) identificar el problema específico, o parte del problema, a cuya solución el proyecto se propone contribuir; b) caracterizar y cuantificar la población directamente afectada por el problema; c) evaluar la relevancia que tiene dar solución al problema descrito; d) identificar las causas del problema; e) elaborar alternativas de solución; y f) analizar por qué la alternativa propuesta sería la más adecuada.

Sólo después de diagnosticar *se pueden fijar objetivos*

Un buen diagnóstico es parte esencial de una buena solución, permitiendo que los objetivos sean pertinentes. El *objetivo general* corresponde a aquello que finalmente la iniciativa se propone lograr con su ejecución, lo que debe contribuir a solucionar el problema identificado en el diagnóstico. También se pueden fijar *objetivos específicos*, que corresponden a resultados parciales o sectoriales que, considerados en conjunto, permiten el logro del objetivo general descrito.

Si se quiere que la fijación de objetivos sea más completa y que los resultados puedan ser medidos con precisión u observados con mayor facilidad, es recomendable fijar niveles de logro esperado mediante *indicadores* que señalen los resultados concretos y observables que se espera lograr con cada objetivo específico (con relación a los ejemplos puestos anteriormente, indicadores serían el número de jóvenes que recibirán el beneficio o el porcentaje tolerable al cual se reducirá la materia orgánica en el agua). La existencia de indicadores de este tipo ayuda adicionalmente a la *pertinencia* del proyecto, aumentando su consideración por parte de las fuentes que pueden suministrar recursos para su realización. Por cierto que aumenta el trabajo de proyección, pero para resolver ese problema tenemos nuestra *red de contactos*, que nos permitirá disponer de los expertos que nos pueden ayudar en su formulación y evaluación.

El resto del ciclo *continúa* *con algunas variantes o complementos*

A partir de la fijación de objetivos el ciclo de desarrollo del proyecto de servicio continúa de la manera antes descrita, con ciertas variantes, entre las cuales mencionamos algunas:

- Durante todo el desarrollo del proyecto se requerirá la colaboración de expertos. Es necesario que al presentar el proyecto a terceros se acompañen antecedentes de esos expertos y otros ejecutores, incluida la experiencia de la Comunidad Rover o del Grupo Scout o de la Asociación en iniciativas similares, lo que permitirá verificar la capacidad técnica y experiencia que se ha logrado reunir en las materias propias del proyecto. Por supuesto que es conveniente indicar el nivel de participación de la comunidad involucrada.
- Por el mismo motivo, el proyecto requiere poner atención especial en las capacidades con que se cuenta y así evitar emprender una iniciativa irrealizable con los recursos humanos y materiales de que se dispone, lo que sólo produciría frustración, en los Rovers y en la comunidad.
- Como parte de los procesos y mecanismos que se prevean para la permanencia de los logros y cambios que el proyecto generará en la población objetivo y en sus condiciones de vida, debe comprometerse, y en lo posible acreditarse, la participación de la comunidad destinataria o de otras organizaciones de apoyo. Esto contribuirá a asegurar la sustentabilidad del proyecto.
- Como en un proyecto de intervención social concurren muchos actores, es probable que la etapa de ejecución requiera de un cronograma o carta Gantt, que ordene con precisión los tiempos de las actividades que se desarrollan tanto en forma secuencial como paralela.
- Si es posible, sería conveniente analizar y describir aquellos factores externos (condiciones, acontecimientos, decisiones) que están fuera del control de los organizadores del proyecto, identificando acciones a realizar para enfrentarlos, evitando de esa manera que atenten contra los objetivos y logros de la intervención.
- Es conveniente desagregar el presupuesto en diferentes partidas, lo que facilitará la búsqueda de financiamiento ante fuentes diversas y complementarias.



Todo proyecto requerirá de recursos financieros y toda solicitud de fondos debe ser hecha por escrito o acompañando una pauta escrita que identifique claramente la iniciativa.

Pauta de identificación de un proyecto

Responsable

Nombre de la institución que presenta, patrocina o respalda el proyecto. Según los casos, puede que la sola mención a la Comunidad Rover sea insuficiente y se requiera el apoyo del Grupo Scout, del Distrito, de la Asociación o de la institución que patrocina el Grupo Scout, o de la organización especializada que, contactada por la Comunidad, auspicia la iniciativa, sin olvidar la organización social de los vecinos que opera en terreno.

Nombre del proyecto

Es conveniente dar al proyecto un nombre que indique claramente lo que se realizará, evitando nombres de fantasía.

Destinatarios

Indicar a quiénes está dirigido el proyecto o a quiénes beneficiará directamente la iniciativa: jóvenes o adultos entre tales edades, familias, personas con discapacidad, vecindario de tal sector, mujeres, niños, etc.

Localización

Especificación del área geográfica en que se desarrollará el proyecto, señalando si es local, comunal o regional.

Duración

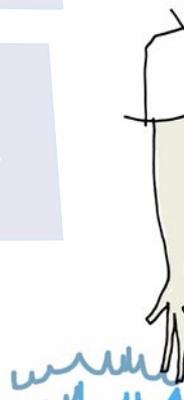
Tiempo que se necesitará para realizar el proyecto, con indicación precisa de semanas o meses.

Resumen del proyecto

En no más de una carilla se describe brevemente el proyecto, de manera que permita al lector formarse una idea general pero precisa del problema que se quiere resolver, los objetivos del proyecto, la forma en que se realizará la intervención y los resultados esperados.

Resumen del financiamiento

Se debe señalar el costo total del proyecto, la parte de ese total con que cuenta la Comunidad Rover o que ésta ha obtenido con anterioridad, el monto de los recursos que se solicitan al donante y el provecho que se ofrece a cambio.

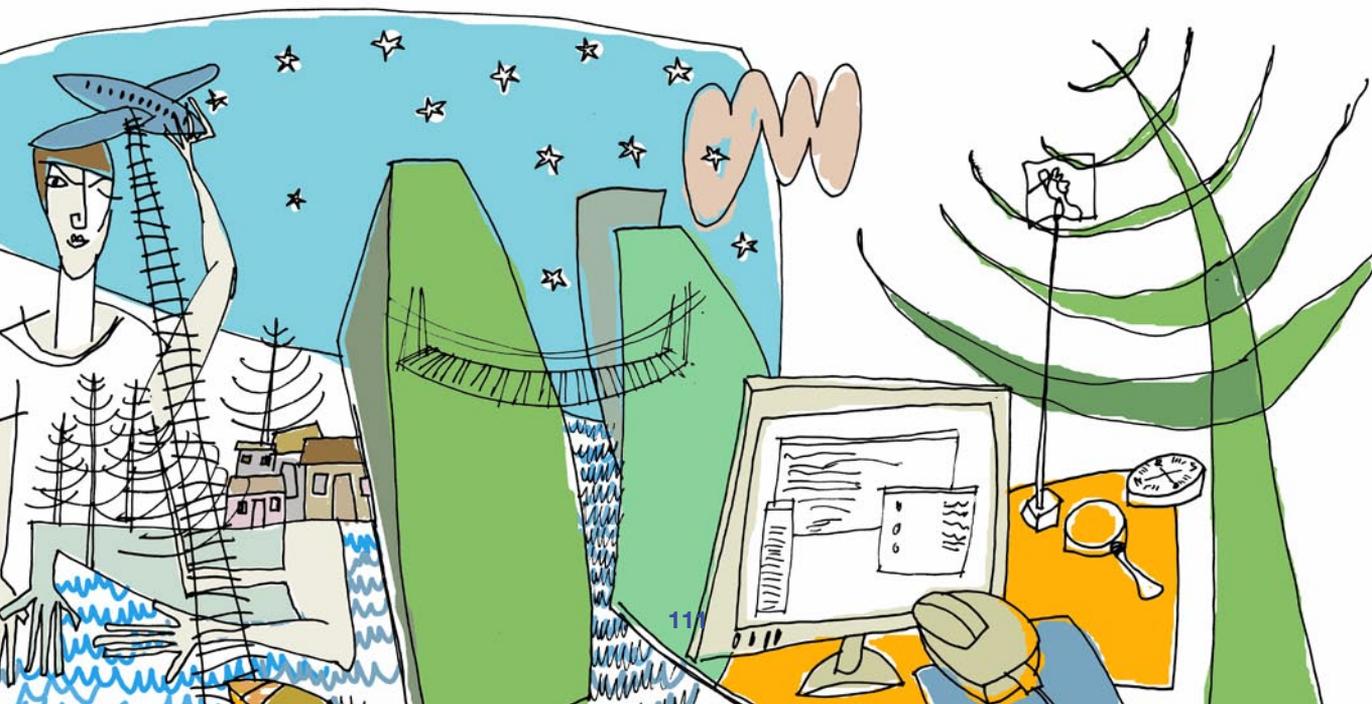


Los proyectos en campos de acción prioritarios

Al menos *tres proyectos*
en cuatro campos de acción prioritarios

Debido a la libertad de elección que tienen los jóvenes, y dependiendo de sus intereses personales y de las necesidades de la comunidad, las actividades variables y los proyectos suelen referirse a contenidos muy diversos. Sin embargo, como lo vimos antes, existen determinadas áreas o materias que habitualmente atraen sus iniciativas, a las que hemos denominado *campos de acción*.

En la Rama Rover, sin menoscabar esa libertad de opción, cuatro de esos campos son considerados *campos de acción prioritarios*. Ellos son **servicio, naturaleza, trabajo y viaje**. La prioridad por estos campos no es antojadiza, ya que obedece a cuatro cimientos históricos y conceptuales del Movimiento Scout.



Servicio y naturaleza son componentes originarios, ligados a la historia, los valores, el método y la tradición del Movimiento. No es posible pensar en un scout sin vincular su imagen a alguno de estos dos elementos o a ambos.

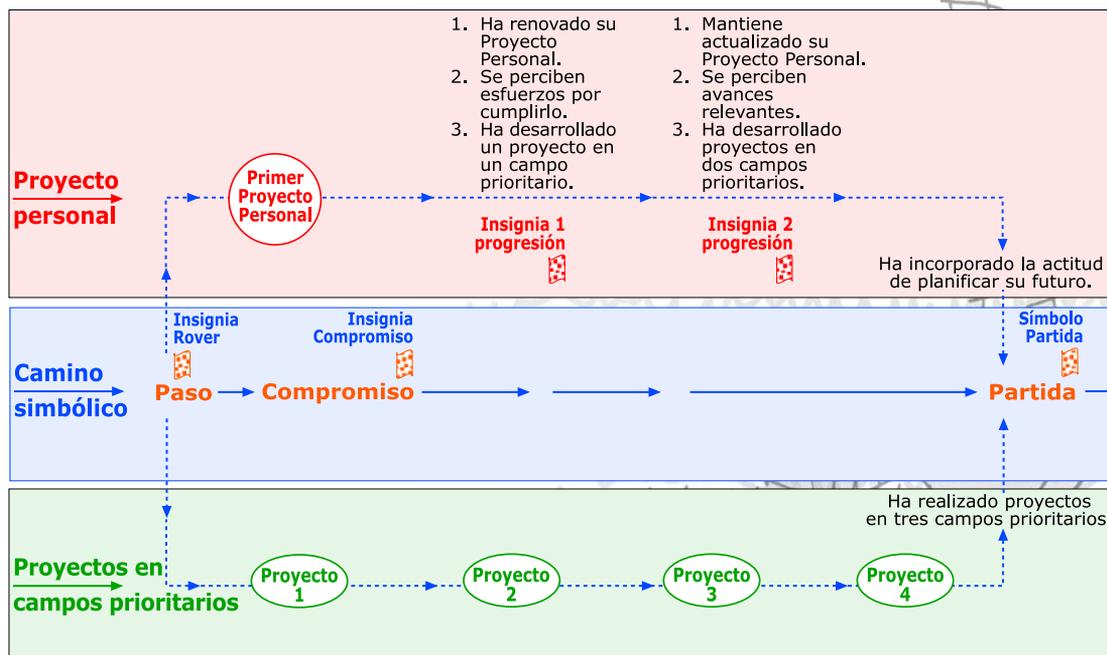
Con el *viaje* ocurre algo similar. La estampa de un scout está asociada a la idea de salir al descubrimiento de algo nuevo y explorar, desde una simple excursión hasta la aventura de un viaje a lugares lejanos, sin olvidar los grandes eventos que convocan el peregrinaje de jóvenes de diferentes pueblos y culturas.

El *trabajo*, por último, es expresión de la misión del Movimiento, esto es, de su anhelo constante de que los jóvenes “jueguen un rol constructivo en la sociedad”, propósito que a los jóvenes preocupa con fuerza en esta etapa de su vida y que requiere una atención especial de la Comunidad Rover.

Es por eso que se considera que los jóvenes no pueden partir del Movimiento sin haber tenido experiencias relevantes en todos, o al menos en la mayoría, de estos campos. Con ese objeto se les pide que desarrollen un proyecto en al menos tres de estos campos de acción prioritarios.

Estos proyectos se articulan con el camino simbólico y el Proyecto Personal, terminando de conformar el conjunto de la progresión Rover que vimos parcialmente en los capítulos anteriores.

Los *proyectos en campos prioritarios* en el conjunto de la progresión Rover



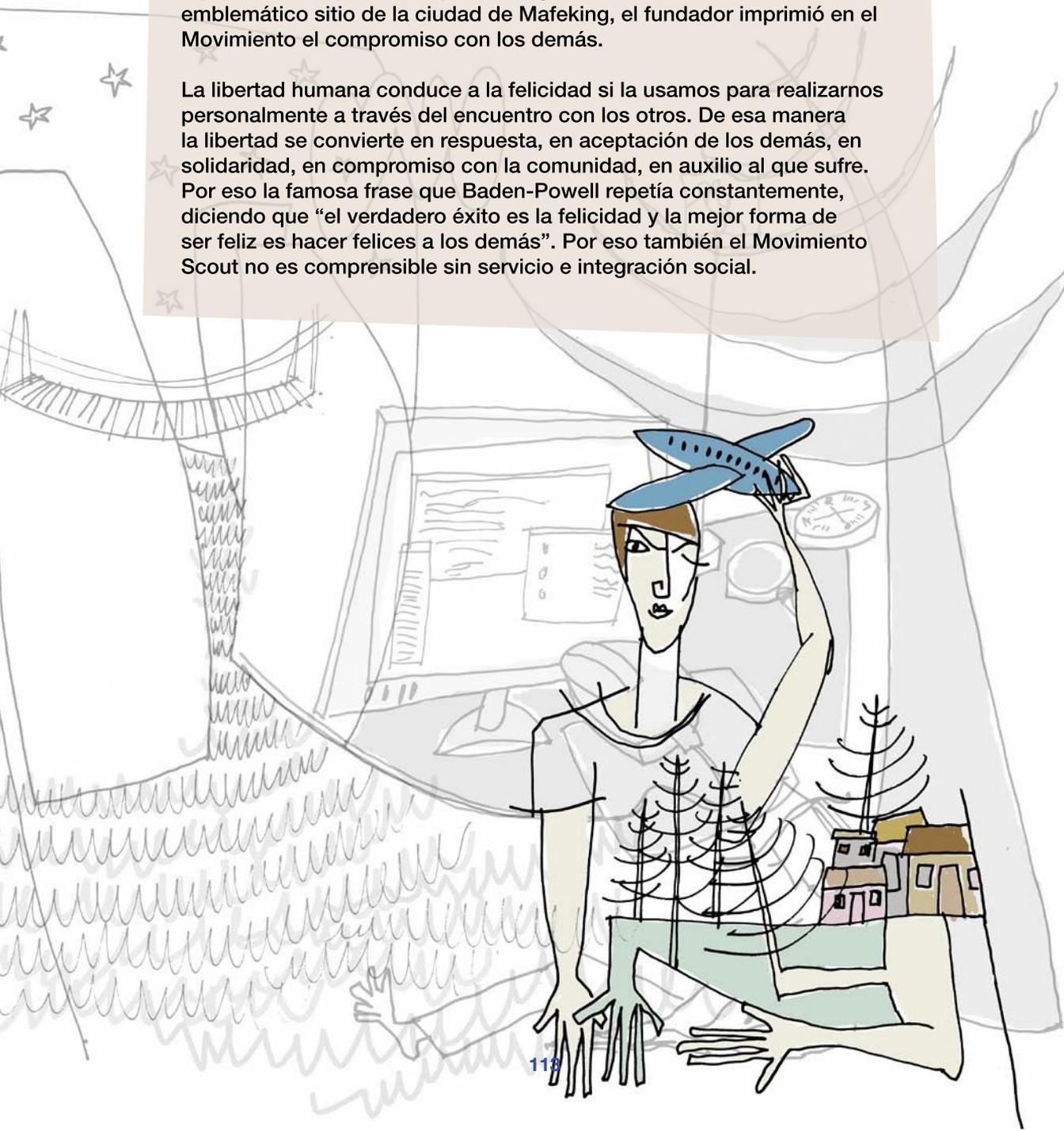
Proyectos en el área prioritaria

servicio

Fundamento

A partir de la experiencia que dio origen a los scouts, durante el emblemático sitio de la ciudad de Mafeking, el fundador imprimió en el Movimiento el compromiso con los demás.

La libertad humana conduce a la felicidad si la usamos para realizarnos personalmente a través del encuentro con los otros. De esa manera la libertad se convierte en respuesta, en aceptación de los demás, en solidaridad, en compromiso con la comunidad, en auxilio al que sufre. Por eso la famosa frase que Baden-Powell repetía constantemente, diciendo que “el verdadero éxito es la felicidad y la mejor forma de ser feliz es hacer felices a los demás”. Por eso también el Movimiento Scout no es comprensible sin servicio e integración social.



Valor educativo

En todas las Ramas del Movimiento, junto con resolver un problema o aliviar un dolor, el servicio es una forma de explorar la realidad, de conocerse a sí mismo, de descubrir otras dimensiones culturales, de aprender a respetar a los otros, de experimentar el reconocimiento del medio social, de estimular la iniciativa por cambiar y mejorar la vida en común, de valorar la paz como resultado de la justicia.

Además de lo anterior, en esta edad el servicio es una cuestión de identidad, de permanencia en la adhesión a los valores scouts. ¿Qué será de nuestros Rovers, educados para la justicia, el servicio, la sencillez, la modestia, la franqueza, el altruismo y la amabilidad, cuando se sumerjan de pronto en un mundo adulto con otros valores, donde el abuso del poder, la competitividad y el conformismo no tienen miramientos con aquellos que no están preparados para enfrentarlos? Confrontado al descubrimiento dramático de la incompatibilidad entre los roles aprendidos y aquellos que se valoran como exitosos, el adulto emergente

puede decepcionarse en la búsqueda de la continuidad y la autenticidad. De su paso por el Movimiento Scout sólo puede quedarle un recuerdo nostálgico, pensando que en la vida real “el cuento es otro”.

Los proyectos de servicio comunitario previenen a nuestros jóvenes de ese riesgo, ya que les permiten conocer cómo funciona ese mundo no protegido, relacionándolos con personas comprometidas con su comunidad, que les mostrarán que a pesar de las dificultades y de las contradicciones, siempre hay lugar para el compromiso ciudadano y el respeto a los derechos de los otros.

De esa forma los jóvenes podrán cotejar las contradicciones sociales con los valores recibidos en el Movimiento y apreciarán su rol de agentes de cambio. Aprenderán cómo el derecho a la vida y a la libertad, el respeto a las personas y la justicia social, deben luchar día a día para imponerse sobre los intereses personales y los abusos. Sabrán cómo defender sus valores cuando en su vida adulta alguien venga a decirles que sus valores son poesía y que la lucha por la subsistencia es “otra cosa”.

Requerimientos

Entonces, cuando se habla de servicio a la comunidad no se trata sólo de movilizar a los jóvenes hacia tareas en las cuales ellos participan pasivamente, como recoger papeles en un parque o limpiar monumentos. No decimos que esas tareas estén mal, pero en esta edad son insuficientes. Los Rovers deben ir más allá de corear el lema o hacer la *buena acción*. Deben ser motivados para acceder a un proceso de descubrimiento progresivo de la realidad cívica y social, experimentando en esos ambientes roles adultos reales. Es necesario que se involucren en proyectos de intervención social y ambiental, sobre los que hablamos antes en este capítulo. Los proyectos de servicio deben programarse de tal manera que permitan a los jóvenes:

- Descubrir la comunidad y sus necesidades, especialmente los problemas sociales y ecológicos, utilizando medios activos, tales como investigaciones, reportajes, entrevistas y encuentros.
- Analizar las informaciones obtenidas por esos medios y discutir su significado, con el objeto de comprender mejor la realidad, lo que está en juego y las causas de los problemas.
- Comprometerse en cooperación con actores de la comunidad en un proyecto realmente significativo para los problemas identificados y que esté al alcance de sus posibilidades, aportando una contribución real para el mejoramiento de la situación.
- Evaluar con los representantes de esa comunidad el impacto de la acción desarrollada y sus posibles proyecciones.



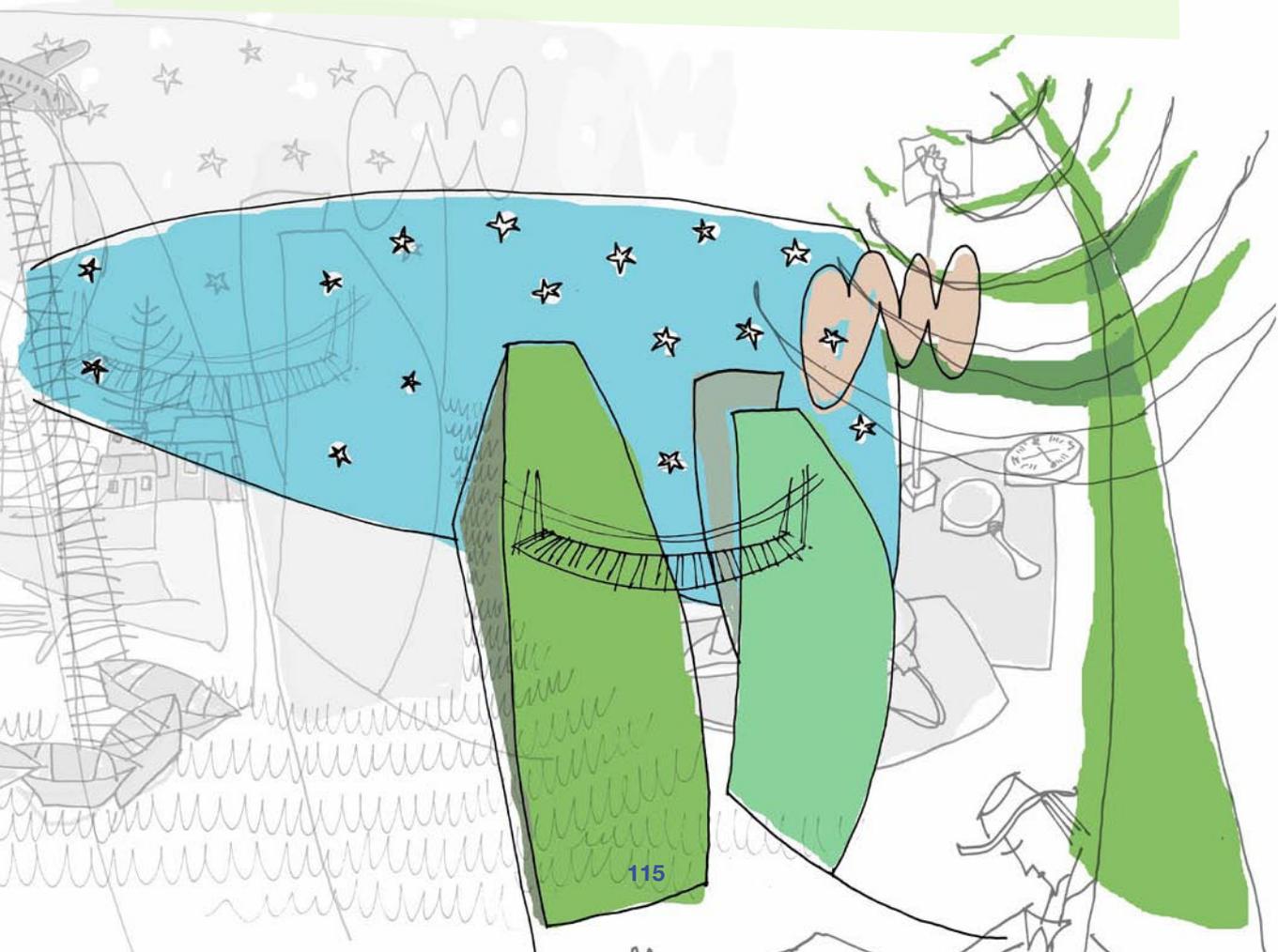
Proyectos en el área prioritaria

naturaleza

Fundamento

Junto con el servicio, la vida en naturaleza es otro campo de acción privilegiado de las actividades scouts, quizás el más conocido y el que ha contribuido mayormente a perfilar la imagen que la opinión pública tiene del Movimiento. De hecho, algunos años después de regresar de Mafeking, a comienzos de agosto de 1907, el fundador realizó el primer campamento scout, reuniendo durante nueve días a veintidós jóvenes en Brownsea, una pequeña isla ubicada en el Canal de la Mancha, a dos millas de la costa sur de Inglaterra.

A partir de esa experiencia el método scout no sólo emplea la vida en naturaleza como un espacio privilegiado para sus actividades, sino que también invita a los jóvenes a integrar esta vivencia en sus hábitos frecuentes, procurando que su vida siempre retorne a los ritmos naturales, integrando en su estilo personal la sobriedad de vida que se desprende de esos ritmos.



Valor educativo

Los desafíos que la naturaleza presenta permiten a los jóvenes equilibrar su cuerpo, desarrollar sus capacidades físicas, mantener y fortalecer su salud, desplegar sus aptitudes creativas, ejercer espontáneamente su libertad, crear vínculos profundos con otros jóvenes, valorar el mundo, formar sus conceptos estéticos, descubrir y maravillarse ante el orden de la Creación.

Pero hoy los alcances educativos de la naturaleza van más allá. Recordando la frase de Baden-Powell que pedía a los scouts “dejar el mundo mejor de como lo encontramos”, debemos analizar con mayor detención el tema de la integridad del mundo natural, el que está “peor de como lo recibimos”. El asunto se ha vuelto muy grave para la humanidad en su conjunto.

No es el caso de abundar aquí sobre el daño ecológico que la industrialización acelerada, el consumo desenfrenado, los intereses económicos, la ausencia

de políticas globales y nuestros estilos de vida están causando en todos los puntos del planeta sobre el clima, el agua, el aire, la tierra y los recursos naturales. La probabilidad de un colapso ecológico a corto plazo se ha convertido en uno de los temas más inquietantes de nuestros días. La imagen de la Tierra aniquilada por la acción descontrolada de los seres humanos ha dejado de ser una fantasía literaria, para transformarse en una posibilidad que amenaza por igual a los países industrializados y a los pueblos subdesarrollados. Basta mencionar los fenómenos catastróficos que se han comenzado a producir como consecuencia del calentamiento global.

Es urgente la formación de una *conciencia ecológica* a nivel planetario y el establecimiento de *políticas globales* consensuadas y efectivas, visionarias y responsables, correlacionadas con *acciones nacionales y locales* en todo el mundo. Nuestros Rovers, quiéranlo o no, están directamente implicados en esta tarea.

Requerimientos

Sin desconocer que los jóvenes son hoy más sensibles al tema y que históricamente los scouts han hecho aportes significativos, es probable que aún podamos hacer algo más para ser coherentes con nuestra valoración del medio ambiente natural. Es poco factible que la Comunidad Rover influya directamente en lo global, pero si muchos actuamos desde lo local, ayudaremos a inducir las conductas provinciales, regionales y nacionales.

Por eso los proyectos relacionados con la naturaleza emprendidos en la Comunidad Rover deben:

- Intensificar en los jóvenes su conciencia ecológica: que sean agentes de cambio y que cuestionen constantemente, en ellos y en los demás, hábitos y conductas que pueden dañar el medio ambiente.
- Promover la realización de proyectos de conservación locales, que con participación de la comunidad atiendan necesidades reales. No sólo testimonios, sino también solución de problemas.
- Captar el interés y la confianza de las redes ecológicas existentes, actuando con ellas, lo que multiplicará los resultados y permitirá contar con expertos y tener oportunidades de formación y posibilidades de acción.
- Generar noticia y darle visibilidad a los proyectos desarrollados para sumar voluntades, especialmente de la autoridad.
- Movilizar al Distrito y a la Asociación, ampliando el campo de acción y los efectos del proyecto.

Proyectos en el área prioritaria

trabajo

Fundamento

La naturaleza produce las cosas que se precisan para la conservación y perfeccionamiento de la vida, pero no podría producirlas por sí sola. Se necesita el cultivo y el cuidado del ser humano. Por eso el trabajo surge como una realidad profundamente humana, actividad creadora y noble que media en la relación entre el hombre y la naturaleza y que procura a la sociedad los bienes y servicios necesarios. Sin dejar de mencionar, por otra parte, que el trabajo es el medio que cada uno tiene para asegurar la conservación de su propia vida.

El trabajo es entonces el principal vehículo que los jóvenes tienen para integrarse a la vida adulta. De ahí que sin trabajo es difícil que haya identidad personal estable.

¿Cómo podríamos contribuir al logro de los Proyectos Personales de jóvenes próximos a su inserción social adulta sin ofrecerles la oportunidad de vincularse con el mundo del trabajo? ¿Cómo cumplir la misión del Movimiento que postula que ellos y ellas “jueguen un rol constructivo en la sociedad”, sin atender esta necesidad central en este período de su vida, especialmente en las sociedades en desarrollo, donde los jóvenes se ven prematuramente insertos en el mundo laboral?

Esa es la necesidad que se espera satisfacer con los proyectos relacionados con el trabajo. Es probable que por lo poco habitual algunos piensen que esta función es ajena al Movimiento. Quizás por lo mismo el Movimiento tenga un bajo nivel de penetración en los jóvenes de esta edad, particularmente en los países más pobres y en los sectores juveniles más vulnerables.

Valor educativo

Fundamentalmente, los proyectos relacionados con el trabajo fortalecen la identidad personal de los jóvenes, ya que los ponen en contacto con un entorno que les permite transformar las cosas y ser reconocidos como poseedores de un saber, una habilidad o una actitud.

Con este fortalecimiento de la identidad se relaciona la mayoría de sus otros aportes educativos:

- Ofrece oportunidades para la aplicación de conocimientos teóricos.
- Permite dominar una cierta técnica en la práctica, apreciando capacidades y carencias y practicando el aprendizaje en el momento en que se necesita.
- Es una oportunidad para adquirir competencias y para poner a prueba aquellas propiamente scouts, como la disposición al trabajo en equipo, la resistencia a la frustración, la adaptabilidad a circunstancias nuevas, el liderazgo, la iniciativa y otras.

- Posibilita experimentar en carne propia ciertas alteraciones presentes en muchas industrias y servicios, tales como la maquinización del trabajador, el espíritu de lucro, la consideración del trabajo como mercancía, la burocracia, las servidumbres, la inseguridad de las condiciones de trabajo, la falta de previsión social, los empleos informales, los abusos y otros.
 - Al mismo tiempo permite valorar iniciativas que tienden a rescatar la dignidad del trabajo, como el salario justo, la capacitación laboral, la acción de los sindicatos, la solidaridad laboral, los programas de desarrollo personal, otros.
 - Ayuda a apreciar el valor del dinero y lo que cuesta ganarlo.
- Como se puede apreciar, los proyectos de trabajo producen una estrecha e íntima vinculación con el mundo, permitiendo a cada joven entender que su Proyecto Personal tiene sentido, sugiriéndole las adecuaciones que lo integren en su vida.

Requerimientos

El ideal de un proyecto de trabajo es conectar una fábrica, servicio o industria donde un joven o una joven se pueda desempeñar laboralmente en forma remunerada, durante un período de uno a tres meses, en igualdad de condiciones con los trabajadores habituales de ese lugar y en un desempeño relacionado con sus conocimientos o habilidades o con los objetivos de su Proyecto Personal.

Este ideal supone activar la red de contactos de la Comunidad, disponer de una persona en el lugar de trabajo en conocimiento de la experiencia que pueda hacer las veces de tutor y establecer un seguimiento próximo por el dirigente que apoya la progresión.

Las principales dificultades pueden ser la ausencia de la red de contactos que permita la conexión, el tiempo disponible del joven o la joven de que se trate y la inexperiencia de los dirigentes en este tipo de proyectos. Pero para ganar la experiencia tiene que existir una primera vez. Uno de los elementos que no debiera faltar es la remuneración, la que obviamente no será la misma que obtendría en ese lugar un trabajador experimentado.

El proyecto de trabajo admite alternativas al ideal descrito, como los ejemplos que siguen: a) práctica profesional o técnica, remunerada o no, sólo con propósitos de capacitación laboral; b) trabajos a tiempo parcial o completo en empleos estacionales, como recolección de fruta, empaque, guía turístico, instalación de stands con motivo de festividades especiales u otros; c) montaje de micro empresas por parte de la propia Comunidad o por un grupo de trabajo, que permitan apreciar cómo funciona la economía real, tales como envasado al por menor y venta de productos agrícolas no perecibles en el corto plazo, como frutos secos y granos; fabricación y venta de mermeladas artesanales o conservas caseras de frutas; creación de un equipo de animación de fiestas infantiles; y d) divulgación amplia de una bolsa de trabajo creada por la propia Comunidad, destinada a captar empleos ocasionales que puedan ser desempeñados por los jóvenes interesados bajo supervisión de la Comunidad. Las variantes pueden ser muchas. Lo importante es partir, porque como bien dicen los camioneros, en el camino se va arreglando la carga.