



Programa Scouts del Mundo



SCOUTS®

Construir un Mundo Mejor



3



Estas tres áreas interactúan entre sí:

Cuidar el medioambiente es un pre-requisito para el desarrollo sostenible, dado que un desarrollo que utilice recursos ambientales sin renovarlos no puede durar.

Por otra parte, el desarrollo requiere el control de conflictos: la guerra, además del costo en vidas humanas, implica un desperdicio de recursos y energía. Prohíbe y destruye las inversiones productivas, bloquea el desarrollo y destruye el medioambiente.

Proceso de Tres pasos

Explorando (“¿De qué se trata?”)

Esta exploración permite a los participantes obtener un conocimiento a fondo de los temas involucrados, identificar posibles soluciones a problemas específicos y examinar los pasos para implementar un proyecto.

Respondiendo (“¿Qué significa para mí?”)

Esto involucra el desarrollo de habilidades y técnicas para analizar la información obtenida durante la exploración. El desarrollo de habilidades se logra en asociación con expertos que ayudan a los participantes a desarrollar una estrategia para la acción.

Tomar Acción (“¿Qué puedo hacer?”)

Este paso involucra a los participantes al invitarlos a diseñar un proyecto (el Servicio Voluntario SDM) que pueda resolver los problemas que han descubierto, o a desarrollar un plan de acción para apoyar un proyecto existente.

Es una aventura de varios días de duración, organizada por una Base SDM con un énfasis en ambiente, desarrollo ó paz. Con el Descubrimiento, los jóvenes deberán ser capaces de:

1. Explicar los Objetivos de Desarrollo del Milenio en referencia a una situación local.
2. Desarrollar empatía y compromiso personal en relación a estos temas.
3. Desarrollar un plan de acción para aumentar la consciencia social y ayudar a las comunidades.
4. Planear un Servicio Voluntario SDM



Descubrimiento SDM

¿QUE ES?

En esta guía encontrarán lo necesario para desarrollar el Descubrimiento SDM

Una vez establecida la Base Scout esta debe plantear al menos dos Descubrimientos SDM:



Un proceso sencillo

- Identificar Temática Ambiente, Paz o Desarrollo
- Analizar la viabilidad (según documento anexo)
 - Realizar planeación estratégica (para asegurar la calidad y efectividad de los Descubrimientos SDM)
 - Organizar el Descubrimiento SDM
 - Realizar el Descubrimiento SDM
- Evaluar los resultados y enviar reporte a la ASV
- Monitorear y reportar a la ASV respecto a los Voluntariados SDM y entregas del Reconocimiento SDM.

Identificar Temática que:

- 1) Permita un descubrimiento directo y real en tu comunidad.
- 2) Existan oportunidades de voluntariado.
- 3) Sea fácil conseguir expertos en el tema.
- 4) Hayan escogido en equipo.

Es posible que alguna persona u organización haga un planteamiento que sea viable para un Descubrimiento SDM, en ese caso invitaríamos al proponente a participar en la planeación. Recuerda que el tema del Descubrimiento debe ser general (Desarrollo, Paz, o Ambiente), para que los participantes desarrollen los temas específicos para sus proyectos.

Analizar Viabilidad:

¿existe un lugar cerca que permita a los participantes sensibilizarse entorno al tema?
¿existen expertos locales que puedan desarrollar los temas que requerimos?
¿existe un lugar con las instalaciones apropiadas para realizar un Descubrimiento cerca?
Recuerda que este es prácticamente un trabajo de información + síntesis que te permite tomar una decisión sobre la conveniencia de seguir con la temática escogida y tener una idea clara del entorno.

Realizar Planeación:

Una buena planeación comienza con definir los objetivos. Posteriormente diseñas la estrategia (como hacerlo), programación (cuándo hacerlo), asignación (quién lo hará). Es importante no olvidar el presupuesto (cuánto va a costar), y la gestión (cómo conseguirlo). Finalmente, definir indicadores (cómo medirlo).
Lo más importante es el ejercicio de planeación que realizarán en equipo

Descubrimiento SDM

En principio



Una vez establecida la Base Scout esta debe plantear al menos dos Descubrimientos SDM:

- Identificar Temática Ambiente, Paz o Desarrollo
- Analizar la viabilidad (según documento anexo)
 - Realizar planeación estratégica (para asegurar la calidad y efectividad de los Descubrimientos SDM)
 - Organizar el Descubrimiento SDM
 - Realizar el Descubrimiento SDM
- Evaluar los resultados y enviar reporte a la ASV
- Monitorear y reportar a la ASV respecto a los Voluntariados SDM y entregas del Reconocimiento SDM.

Organizar Descubrimiento

Con esto nos referimos a todo lo necesario para pasar de la planeación a la realización: Invitar expertos, gestionar recursos, invitar a jóvenes, promocionar el evento, y todo lo necesario para que se convierta en una realidad. Uno de los componentes más importantes en esta etapa es la programación y asignación de actividades que hicieron en su planeación. En esta etapa pueden determinar si es necesario involucrar a otros colaboradores para que participen en el proceso de organización. Hay que recordar que la sustentabilidad de la proyecto depende en gran medida de la capacidad que tengan para involucrar a otros Rovers que puedan asumir un Voluntariado SDM posterior.

Realizar Descubrimiento

Después de la etapa de organización, llega el día de comenzar con el Descubrimiento SDM. El responsable de logística es el encargado de asignar las tareas de cada persona del equipo, así como asegurarse que todo esté en tiempo y forma. Los detalles del Descubrimiento SDM los encontrarán al final de esta Guía.

Evaluar Resultados

Es de suma importancia que evaluar el desempeño en base a los indicadores, para identificar los resultados cuantitativos y cualitativos del evento. Servirá para realizar el reporte, y sobretodo, permitirá conocer la forma en la que se puede mejorar. Combinando datos recabados en las etapas de organización y realización, así como encuestas, y ejercicio de evaluación del equipo, habrá suficiente información para elaborar un reporte detallado que sea de utilidad para otros Rovers que deseen organizar uno.

Reporte del Descubrimiento

El reporte es una reseña concreta de los aspectos más importantes del Descubrimiento SDM. El reporte incluye datos acerca del evento (finanzas, alcance de objetivos, participantes, oradores, instituciones invitadas), resultados (proyectos personales desarrollados), y reflexión acerca de cómo se puede mejorar.

Descubrimiento SDM

En principio

El Monitoreo y Reporte del Voluntariado SDM se tratan en la Guía respectiva



BASE SCOUT:



Planteamiento + Viabilidad

TEMA:

FECHA TENTATIVA:

DURACIÓN:

ASISTENCIA ESPERADA:

NOMBRE DEL PROPONENTE:

E-MAIL:

TELEFONO CONTACTO:

JUSTIFICACIÓN:

ZONA DE EXPLORACIÓN:

DIRECCIÓN:

PERSONA CONTACTO:

E-MAIL:

TELEFONO:

DESCRIPCIÓN DE LA ZONA:

Descubrimiento SDM

INSTALACIONES DISPONIBLES:



Planteamiento + Viabilidad

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

PERSONA CONTACTO:

TELEFONO:

CROQUIS DE LA ZONA:

INFRAESTRUCTURAS

HOSPEDAJE	ALOJAMIENTO: <input type="checkbox"/> ACAMPADO: <input type="checkbox"/>
COMIDAS	PREPARAR EN: COCINA <input type="checkbox"/> FOGÓN <input type="checkbox"/> OTRO:
SERVICIOS	AGUA <input type="checkbox"/> WC: _____ DUCHAS: _____ ELECTRICIDAD <input type="checkbox"/> INTERNET <input type="checkbox"/>
SALONES	SILLAS: _____ MESAS: _____ PROYECTOR <input type="checkbox"/> PANTALLA <input type="checkbox"/>

Descubrimiento SDM

ANÁLISIS FODA



Planeación

FORTALEZAS:

OPORTUNIDADES:

DEBILIDADES:

AMENAZAS:

ESTRATEGIA FINANCIERA

ESTRATEGIA OPERATIVA

ESTRATEGIA DE MERCADO

Organización



Un Descubrimiento SDM deberá involucrar a líderes de la comunidad y/o expertos en medio ambiente, desarrollo o paz, además de la experiencia de los instructores. De igual forma, un equipo de apoyo que permita cubrir las necesidades de los participantes, organizadores y expertos es requerido. Al final, un Descubrimiento SDM podrá contar con:

- 1) Organizadores (Base SDM y sus aliados)
- 2) Instructores
- 3) Expertos (que tengan y compartan experiencia)
- 4) Equipo de apoyo (logística, cocina, transporte, etc.)

FASE PREVIA				8 SEMANAS
Actividad	Descripción	Responsable	Aspectos a Considerar	Tiempos
Nombramiento del Director	Asesor Regional SDM o quien este delegue		IM en Clan Conocedor del RSDM	8 semanas previo a fecha de inicio
Nombrar al Administrador	Selección del mas capacitado	Director	Adulto Scout con habilidades en el área	7 semanas previo a fecha de inicio
Nombramiento del Staff	Por "invitación", para involucrar a los Scouters de los RS participantes	Director	Instructores: IM en Clan y/o Expertos en Ambiente, Paz y Desarrollo Tutores: Dirigentes de Clan Equipo de apoyo: Logística, etc.	6 semanas previo a fecha de inicio
Inscripciones al Evento	Invitar a los Rovers y fijar fechas de inscripción	Administrador	Un ideal de 25 cursantes	4 semanas previo a fecha de inicio

El Descubrimiento debe contar con los siguientes componentes:

- 1) Bienvenida e Integración
- 2) Exploración
- 3) Procesamiento de la Información Recabada
- 4) Talleres
- 5) Plan de Acción Personal
- 6) Evaluación

El Descubrimiento SDM está diseñado para realizarse en un periodo de por lo menos 4 días con un enfoque en temas relacionados con Medio Ambiente, Desarrollo o Paz. El tiempo puede ser extendido de acuerdo a las necesidades y oportunidades educativas, pudiendo llegar a durar 4, 6, u 8 días.

Aunque la situación ideal es la de 4 días continuos con pernocta, podría implementarse en tres fines de semana consecutivos.

En la reunión inicial o Charla de Ciudad los cursantes recibirán la información sobre la zona a explorar y la problemática de la misma.

La cantidad y tipo de Talleres que se dicten se escogerán en función de las necesidades de los jóvenes y de la realidad a descubrir.

PROGRAMA DE DESCUBRIMIENTO

Desarrollado en tres fines de semana consecutivos

Es de suma importancia que los fines de semana sean consecutivos para que no decaiga la motivación de los cursantes, puesto que es esa motivación la que nos garantizará el desarrollo de la siguiente fase (El Voluntariado)

Organización

DESCUBRIMIENTO SDM					4 DIAS
#	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	RESPONSABLE	ASPECTOS A CONSIDERAR	TIEMPOS
1	Reunión inicial	Bienvenida e integración	Director	Información SDM Conformar equipos de trabajo	1 DIA fin de semana previo a la Exploración
		Preparación para la exploración	Instructores	-Información a recabar -Método de recopilación de información -Actividades a realizar -Responsabilidades por equipo	
2	Exploración	Recorrido "in situ" Comprensión de la situación real	Instructores y Tutores Líderes de la comunidad	-Interactuar con la comunidad y consultar a los expertos en caso de alguna duda -Preparar la Exhibición	1 DIA sábado
3	Exhibición	Reflexión y reporte	Tutores	Árbol de problemas	1 DIA domingo
	Talleres	-Asertividad y manejo de emociones -Resolución de conflictos y negociación -Planificación y Programación	Instructores	El objetivo es equipar a los participantes con ideas y habilidades para encarar las problemáticas presentes en la comunidad.	
4	Planeación Personal	Visión Personal Plan de acción	Director e Instructores	Incluir propuestas para involucrar a la comunidad y hacerlos partícipes en la toma de decisiones del proyecto	1 DIA fin de semana posterior a la Exploración
	Evaluación del Descubrimiento	Evaluar en base a los objetivos planteados y lo aprendido	Director	Se llevará a cabo una evaluación grupal interactiva, así como una individual escrita	

Descubrimiento SDM Alternativa 1

El Joven que cumpla satisfactoriamente con el Descubrimiento recibirá el certificado de aprobación del curso y la insignia correspondiente. Con ello habrá avanzado en su adelanto al sumar un curso para jóvenes en su haber.

PROGRAMA DE DESCUBRIMIENTO

Desarrollado en cuatro días continuos

Organización

Esquema apropiado para la participación de jóvenes de zonas lejanas al sitio del Descubrimiento.



DESCUBRIMIENTO SDM			
DIA 1	DIA 2	DIA 3	DIA 4
LLEGADA	08:00 – 18:00 EXPLORACION EN MEDIOAMBIENTE, PAZ O DESARROLLO Interactuar con la comunidad y consultar a los expertos en caso de alguna duda (LA EXPLORACION PUEDE DURAR UN DIA O MAS)	09:00 – 10:30 EXHIBICION Compartir los resultados de la exploración	09:00 – 10:30 PLANEACION PERSONAL Visión personal
		11:00 – 12:30 TALLERES Asertividad y manejo de emociones	11:00 – 12:30 PLANEACION PERSONAL Plan de acción
		14:30 – 16:00 TALLERES Resolución de conflictos y negociación	14:30 – 16:00 EVALUACION Y CIERRE Evaluar en base a los objetivos planteados y lo aprendido
16:30 – 18:00 PREPARACION DE LA EXPLORACION	20:30 – 22:00 PREPARACION PARA LA EXHIBICION	16:30 – 18:00 TALLERES Planificación, Programación y Liderazgo	16:30 DESPEDIDA
20:30 – 22:00 PREPARACION PARA LA EXPLORACION		20:30 – 22:00 NOCHE DE CONVIVENCIA Reflexión y Celebración	

Descubrimiento SDM Alternativa 2

El Joven que cumpla satisfactoriamente con el Descubrimiento recibirá el certificado de aprobación del curso y la insignia correspondiente. Con ello habrá avanzado en su adelanto al sumar un curso para jóvenes en su haber.

DÍA 1: REUNIÓN INICIAL

Organización

Se busca que los participantes puedan:

1. Medir la importancia de los retos relacionados a los Objetivos de Desarrollo del Milenio en la actualidad y la forma en que son relevantes en el contexto local / nacional, con especial énfasis en el tema del Descubrimiento SDM
2. Explicar los distintos elementos del RSDM e identificar el rol y los objetivos del Descubrimiento SDM.
3. Identificar sus expectativas del Descubrimiento SDM.
4. Ser capaces de llevar a cabo la 'Exploración'.

Los participantes deberán estar conscientes de los retos que las comunidades locales, nacionales e internacionales están encarando en el tema del descubrimiento. De igual forma, se deberán sentir motivados para trabajar en equipo y explorar estos retos en la realidad local.

Tiempo	Actividad	Descripción
15 min	Apertura y bienvenida	Palabras iniciales Presentación del Staff y los participantes
15 min	Rompehielos	Juego de nombres (conocerse) *Formar equipos de trabajo
45 min	¿En qué creemos?	Trabajo en equipos *Actividad para compartir ideas y sentimientos acerca del tema del Descubrimiento Cuáles son los asuntos globales, nacionales, y locales relacionados con el mismo. *Construyendo una visión común
15 min	Juego Activo	Por equipos
45 min	Introducción a Scouts del Mundo	*Audiovisual de SDM *Preguntas y respuestas *Presentación del programa del Descubrimiento SDM
45 min	Planeando la exploración	*Descripción de la localidad y los recursos (por expertos) *Planeación de la exploración por equipos
45 min	Expectativas de los participantes	*Realizar una actividad para identificar las expectativas
15 min	Clausura del día	



Planeación de la exploración: información a recabar, método de recopilación de información, actividades a realizar, responsabilidades por equipo

DÍA 2: EXPLORACIÓN

Organización

La exploración ofrece a los participantes la oportunidad de adentrarse en equipo a un ambiente determinado y reflexionar sobre sus problemáticas.

La planeación e implementación de la exploración con ayuda de expertos brindará la oportunidad de desarrollar habilidades en interpretación y análisis de problemáticas relacionadas con medio ambiente, desarrollo o paz.

Es necesario que los participantes jueguen un rol activo en la exploración al interactuar con la comunidad y consultar a los expertos en caso de alguna duda.

Finalizada la implementación, es de suma importancia la reflexión y preparación del reporte de resultados.

Tiempo	Actividad	Descripción
15 min	Apertura y bienvenida	Palabras iniciales
30 min	Preparando la Exploración	Coordinar con líderes de equipo: <ul style="list-style-type: none">•Instrucciones previas•Desplegar los equipos de exploración
3 Horas	Explorando	Por equipos: <ul style="list-style-type: none">•Llevar a cabo la exploración y recopilación de información•Actividades de entendimiento práctico
60 min	Comida	Según hora del día y duración de la exploración
4 Horas	Explorando	Continúa la labor de los equipos (si lo amerita)
45 min	Preparación de la exhibición	Los equipos procesan la información recabada y diseñan el medio de exposición (carteles, videos, fotografías, diapositivas, etc.)
15 min	Clausura del día	



Durante esta etapa es necesario igualmente contar con un facilitador que sea capaz de orientar a los participantes en análisis, interpretación y síntesis de información.

DÍA 3: EXHIBICIÓN Y TALLERES

Organización



El objetivo principal de los talleres es equipar a los participantes con ideas y habilidades para encarar las problemáticas presentes en la comunidad.

Los talleres cubren temas que permiten al participante tomar acción en su comunidad mediante la mediación, consenso, resolución de problemas y toma de decisiones.

Cabe mencionar que si el equipo organizador considera pertinente el agregar algún taller (ej. comunicación efectiva), lo puede hacer.

Tiempo	Actividad	Descripción
15 min	Apertura	Palabras iniciales
90 min	Reflexión y reporte	La información es compartida en su totalidad y los participantes reflexionan acerca de los resultados.
15 min	ATL	
90 min	Manejo de emociones	*Ataque y evasión *Encarando proyecciones de los demás *Controlando el enojo
60 min	Comida	Según hora del día y duración de la exploración
90 min	Desafiando prejuicios	•Eurotren
15 min	ATL	
90 min	Resolución de conflictos y mediación	*Mediación en conflictos diarios *Negociaciones ganar-ganar
15 min	ATL	
90 min	Solución de problemas, Toma de decisiones y Planeación	*La planta hidroeléctrica
15 min	Clausura del día	



•La cantidad y tipo de talleres a implementar dependerá directamente del contenido del Descubrimiento del que son parte, pues cada Base Scout debe adaptar el programa y las sesiones a su situación específica, sin embargo, es recomendable observar cuidadosamente los objetivos y la estructura del programa

DÍA 4: PLANEACIÓN PERSONAL Y EVALUACIÓN

Organización



Dotar a los participantes con un entendimiento sobre administración de proyectos, así como desarrollar una visión amplia de servicio y acción personal.

Dicha visión será fortalecida al exponer casos de éxito de proyectos juveniles en distintas partes del mundo.

Se deberá usar un esquema de desarrollo y administración de proyectos como apoyo al plan de acción personal de los jóvenes.

El plan de acción deberá incluir propuestas para involucrar a la comunidad y hacerlos partícipes en la toma de decisiones del proyecto.

Tiempo	Actividad	Descripción
15 min	Apertura	Palabras iniciales
90 min	Visión personal	*Ejercitar la mente para el desarrollo activo de proyectos equilibrados e inclusivos
15 min	ATL	
90 min	Plan de acción	*Desarrollo de un plan personal para un proyecto social o voluntariado.
60 min	Comida	
90 min	Revisión	*Cada participante revisará las expectativas planteadas al inicio del Descubrimiento. * Evaluación grupal: que tanto se han cumplido dichas expectativas a lo largo del Descubrimiento
15 min	ATL	
90 min	Evaluación	•Cada participante llena un formato de evaluación. •Compromisos personales hacia el Voluntariado SDM
30 min	Clausura del Descubrimiento	Se entregan certificados de participación



Al final del ejercicio de planeación personal, los participantes deberán desarrollar una visión y sentido de acción, así como ser capaces de desarrollar, gestionar y administrar un proyecto social con involucramiento de la comunidad.

BIBLIOGRAFIA:

Oficina Scout Mundial.
Educación, Investigación y Desarrollo
Guía de Programa Educativo
Reconocimiento Scouts del Mundo.
Mayo 2009
Diseño y adaptación: Julio Briceño

Tu opinión sincera y objetiva, ayudará a mejorar futuros cursos.

Evalúa de acuerdo a la siguiente escala:

1= deficiente, 2= regular, 3= bien, 4= excelente



Evaluación + Reporte

Hecho por los cursantes.

La evaluación busca establecer una comparación objetiva entre el antes y después del Descubrimiento en base a los objetivos planteados en un inicio y el reconocimiento de lo aprendido durante el evento.

Para lo anterior se llevará a cabo una evaluación grupal interactiva, así como una individual escrita.

La información recabada es crucial para la elaboración del reporte y las recomendaciones para la mejora continua.

ASPECTOS GENERALES		COMENTARIOS
Instalaciones.....		
Nivel del curso.....		
Cumplimiento de objetivos...		
Calificación general.....		

MATERIALES		COMENTARIOS
Calidad de los materiales....		
Organización del material....		
Utilidad del material.....		
Ayudas para el aprendizaje.		

FACILITADORES		COMENTARIOS
Dominio del tema.....		
Calidad de la exposición.....		
Puntualidad.....		
Organización y desarrollo....		
Interés despertado.....		

PRACTICAS Y EVALUACIONES		COMENTARIOS
Tiempo asignado.....		
Compatibilidad teórico-practica...		
Utilidad de las prácticas.....		
Facilidades de equipo.....		
Ejercicios y tareas.....		
Evaluaciones realizadas.....		

SUGERENCIAS



Evaluación:		% de cumplimiento
Excelente	5	90% o más
Bueno	4	80%
Limite	3	60%
Deficiente	2	40%
Inaceptable	1	30% o menos



Evaluación + Reporte

Hecho por el Staff.

ASPECTO A EVALUAR		VALOR	OBSERVACIONES.
¿Se cumplió el objetivo general?			
¿Se cumplieron los objetivos específicos?			
¿Funciono el convenio/alianza con la ONG, institución, comunidad?			
¿Fue impactante la actividad para los participantes?			
¿Se cumplió con el MIRE?			
¿Fue una actividad DURA?			
¿Se cumplió la totalidad del programa?			
¿Se respetaron los tiempos propuestos?			
Los Receptores	¿Vieron cubiertas sus expectativas?		
	¿Quedaron motivados para el Voluntariado?		