

TIPS N° 2

La Descubierta en la realización de proyectos de impacto socio/ambiental

A través del tiempo, los Educadores de la rama podemos verificar que nuestros Proyectos Rovers de intervención social o ambiental, en la mayoría de las veces, solo quedan en una acción “asistencialista” y con escasa o nula continuidad luego de la misma.

Para evitar ello, no estaría de más tener en cuenta las consideraciones que les dejamos a continuación.

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 la participación activa de los actores locales en todas las fases del proyecto. Las razones son poderosas:

- Un proyecto de intervención es una acción en pro del desarrollo generada “desde adentro” de la comunidad local beneficiada y no una acción asistencial surgida desde el exterior. No son los Rovers los que van a la comunidad a decirles lo que necesitan y luego se lo proporcionan. Por eso, los Rovers deben “soñar conjuntamente con la comunidad local” 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 o 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 solo 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 afuera” el proyecto se hace menos sustentable.

Una forma de garantizar una intervención social efectiva y sustentable es a través de la realización de una Descubierta

La “Descubierta” es una herramienta metodológica que es utilizada por jóvenes y educadores de una Comunidad Rover, para investigar y conocer las necesidades de una comunidad, organización o institución y luego poder desarrollar acciones de impacto en la realidad explorada.

TIPS DE RAMA

Algunas características básicas que debe poseer una Descubierta es que el trabajo con la comunidad local debe ser más profundo y no debe quedarse solamente en una simple visita al lugar para luego pensar un proyecto desde afuera. A la hora de encarar un proyecto de impacto socio-ambiental se requiere hacerlo con la participación activa de los afectados por la problemática en todas las fases del proyecto. De esta forma se garantiza que:

- **No se quede en una acción superficial.** Para realizar un proyecto que realmente mejore la realidad de la comunidad y no se quede solamente en una acción asistencialista, es necesario que los jóvenes se vinculen con las personas de esa comunidad, se asocien a ellas y juntos identifiquen sus necesidades y problemáticas.
- **Un proyecto que perdure en el tiempo.** Si se trabaja a la par y se logra que el proyecto se tome como propio por la comunidad destinataria, se tiene más posibilidades de lograr un impacto profundo que cambie realmente sus realidades, sustentándose en el tiempo.
- **Los jóvenes adquieran habilidades.** Si los jóvenes tienen la posibilidad de actuar junto a la comunidad afectada los resultados serán más enriquecedores. En su esencia, un Proyecto Rover que tenga un impacto en la sociedad es una oportunidad de “aprendizaje mutuo”, que beneficia tanto a la comunidad destinataria como a los propios jóvenes. El Adulto facilita oportunidades de desarrollo de habilidades de acuerdo a los intereses y necesidades de los jóvenes a partir de esta experiencia.
- **Los jóvenes se reconozcan como agentes de cambio.** No se puede adquirir un verdadero compromiso ciudadano si no es conociendo y comprendiendo otras realidades, trabajando en conjunto con otras personas más allá del Grupo Scout.
- **Los proyectos de intervención socio-ambiental requieren un diagnóstico.** 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:

- Identificar el problema específico, o parte del problema, a cuya solución el proyecto se propone contribuir.
- Caracterizar y cuantificar la población directamente afectada por el problema.
- Evaluar la relevancia que tiene dar solución al problema descrito.
- Identificar las causas del problema.
- Elaborar alternativas de solución.
- 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.



UNA ASOCIACIÓN VISIBLE EN LA ACCIÓN

TIPS DE RAMA

Ahora bien... ¿Qué es una Descubierta?

Para los efectos del programa de la rama, y puntualmente, del Proyecto Rover, la Descubierta es la primera etapa del Proyecto, que consiste en visitar a una comunidad, organización o institución con el fin de identificar sus condiciones de vida y su modo de funcionamiento, contactarse con los que viven en ella (actores locales), interesarse de su realidad, de los inconvenientes que tienen para funcionar (involucrarse), a fin de diseñar un proceso de abordaje al desarrollo de una posible acción conjunta, que beneficiará a dicha comunidad.

Desde el punto de vista metodológico, esta actividad ofrece una excelente oportunidad para adquirir y/o fortalecer habilidades de observación, comunicación empática y conductas asertivas.

¿Cómo organizamos una Descubierta con los Rovers?

La Descubierta es una actividad que se compone, mínimamente, de 3 momentos importantes:

1. Preparación de la Descubierta
2. Exploración de la Comunidad
3. Recupero de la Experiencia

1- Preparación de la Descubierta: En forma previa a visitar la comunidad a descubrir, es importante realizar un trabajo de preparación de la descubierta. Este trabajo puede ser llevado a cabo por un equipo de educadores, por un equipo de jóvenes o, preferentemente, por un equipo de jóvenes apoyado por educadores. La preparación de la descubierta involucra:

- Identificar los elementos metodológicos propios de la organización y planificación de descubiertas. Por ejemplo: contactos previos, identificación de socios, acuerdos de acciones conjuntas, buenas prácticas de acercamiento a una comunidad, presentación del Movimiento Scout, planificación y distribución de tareas, etc.

- Informar y capacitar a los demás jóvenes y educadores sobre las características de la comunidad, institución u organización que se visitará. Por ejemplo: tareas a desarrollar por los jóvenes y los educadores durante la visita, instrumentos de registro (encuestas, entrevistas, fotografía, video, etc.), normas de convivencia del lugar, horarios, cuestiones legales y/o administrativas relevantes, aspectos prácticos que faciliten el acercamiento con la comunidad y prácticas desaconsejadas que podrían dificultar la integración con las personas de la comunidad a descubrir (costumbres, vestimenta, temas de conversación que pudiesen despertar sensibilidades no deseadas, etc.).

- Planificar las actividades previas: conformar equipos de observación, distribuir responsabilidades, verificar que los jóvenes y educadores cuentan con los recursos necesarios para desarrollar las actividades previstas en la descubierta.



TIPS DE RAMA

TIPS PARA LOS ROVERS

- + Comprometerse a construir un mundo mejor comienza por descubrir las problemáticas de nuestro alrededor.
- + Pensar en aquellos temas que nos interesen y de los cuales queremos seguir investigando.
- + Recordar que cada acción de preparación también es un aprendizaje (escribir una nota al Municipio, aprender técnicas de cómo explicar que es el Movimiento Scout en pocos minutos, etc).

TIPS PARA LOS EDUCADORES

- + Acompañar a los jóvenes en el diseño de la exploración, velando por la vivencia de la experiencia educativa.
- + Escuchar a los jóvenes para continuar detectando sus intereses y a partir de ellos, sugerir destinos a explorar.
- + Potenciar el aprendizaje constante en cada acción que los jóvenes realicen.

2- Exploración de la Comunidad: Este es el momento más importante de todo el proceso.

Un descubrimiento activo que ofrezca el potencial de explorar una comunidad, organización o institución, involucrarse con problemáticas reales e interactuar con las personas que trabajan para cambiar esas realidades. Desde el punto de vista metodológico, esta actividad ofrece una excelente oportunidad para adquirir y/o fortalecer habilidades de observación, comunicación empática y conductas asertivas.

En la etapa anterior ya se han organizado que actividades se realizarán con la comunidad local, tal vez pueden ser solo charlas o entrevistas, pero lo cierto es que según el lugar o la comunidad a explorar, variará el tipo de actividades de realizar, siempre que los jóvenes puedan acceder a un conocimiento profundo de la realidad de ese lugar.

Seguramente sea necesario visitar más de una vez el/los destinos requeridos para poder detectar la realidad y las problemáticas de fondo (generalmente no son las que percibimos a simple vista).

TIPS PARA LOS ROVERS

- + Saber que somos “extraños” en la Comunidad que estamos explorando, no porque no nos conozcan, sino porque no compartimos los mismos códigos, ni hábitos (a veces si), por ello debemos ser respetuosos con las costumbres, con el lugar, con las personas.
- + Hacer todo lo posible para que los miembros de la comunidad que visitamos no se sientan invadidos.
- + Repreguntarse el por qué de las situaciones que encontramos, luego el por qué de ese por qué, es una manera de indagar hasta encontrar la problemática de fondo (o una de ellas).



TIPS DE RAMA

TIPS PARA LOS EDUCADORES

- + Actuar de nexo entre la comunidad local y los rovers, intentando facilitar el diálogo permanente.
- + Proponer preguntas disparadoras a los rovers que ayuden a descubrir, entre todos, las problemáticas de fondo.
- + Invitar a la reflexión permanente.

3- Recupero de la Experiencia: Una vez concluida la visita a la comunidad objeto de la Descubierta es necesario desarrollar una actividad que permita a jóvenes y educadores reflexionar sobre las experiencias vividas y poner en común sus impresiones. Independientemente de la dinámica a utilizar, hay algunos aspectos a tener en cuenta:

- Aspectos Vivenciales: recordando que la “experiencia” es una relación personal con la realidad, la dinámica elegida debe ofrecer el espacio propicio para que cada persona reflexione sobre el impacto que le produjo internamente su participación en la descubierta. Que jóvenes y adultos sean capaces de identificar –y de ser posible también compartir- lo que sintieron durante el encuentro con las personas de la comunidad visitada, reconocer las “huellas” internas de la descubierta, es el primer paso para la generación de acciones protagonizadas por los jóvenes, acompañadas por los educadores y con verdadero impacto en la comunidad.

- Aspectos Técnicos y Metodológicos: además de reflexionar sobre las impresiones y sentimientos a los que dio lugar la descubierta, también es necesario identificar aquellos aciertos y errores cometidos en relación a la planificación de la visita, el desarrollo de la misma, el encuentro con las personas de la comunidad, etc.

- Trabajo Futuro: es necesario identificar qué información fue posible obtener de la visita y el estado actual del diagnóstico de necesidades de la comunidad visitada. De este análisis puede concluirse que los jóvenes están listos para formular un proyecto de impacto socio-ambiental sobre bases sólidas de trabajo o que necesitan planificar una nueva visita para profundizar su nivel de conocimiento de las necesidades, expectativas y/o recursos de la comunidad.

TIPS PARA LOS ROVERS

- + Reflexionar sobre lo vivido y hacer todos los esfuerzos para poder compartir, con los demás rovers, lo que la visita despertó en cada uno y las problemáticas detectadas.
- + A veces escribir o unir varias ideas en un papel, nos ayuda a expresar de manera ordenada todo aquello que queremos compartir.



UNA ASOCIACIÓN VISIBLE EN LA ACCIÓN

TIPS DE RAMA

TIPS PARA LOS EDUCADORES

- + Propiciar el aporte de todos los rovers en la evaluación de la visita, lo que significó para cada uno y las respuestas que surgen en torno a la realidad detectada.
- + Proponer preguntas disparadoras a los rovers que ayuden a definir entre todos las problemáticas de fondo.
- + Proponer actividades de capacitación que contribuyan a desarrollar habilidades en los rovers.

Talleres de Habilidades: Una vez concluidas las primeras visitas a la comunidad a descubrir, es un buen momento para explorar diferentes técnicas y habilidades que le brinden a los jóvenes más herramientas para profundizar su diagnóstico de necesidades de la comunidad o para formular un proyecto de impacto orientado a atender alguna necesidad ya identificada. Para esto, es recomendable organizar diferentes “talleres de habilidades”. Algunos ejemplos de temáticas interesantes para abordar en los talleres pueden ser: Técnicas de resolución de problemas, habilidades de comunicación, habilidades de organización y planificación, mediación y negociación, etc.

Muy bien... ahora queda en manos de nosotros (los Educadores de la rama) tratar de “sacar” a nuestras chicas y muchachos a la calle, hacerlos parte de la comunidad, no tener miedo a que se involucren en Proyectos “difíciles”, apoyarlos y acompañarlos en todo momento y, sobre todo, confiar en que ellos tienen en sus manos las herramientas para empezar a hacer el mundo un poquito mejor. Aunque esa... es tarea de todos.

¡Siempre Listos para Servir!

Diego Herrán Echevarría / Roberto Caric Petrovic
rovers@scouts.org.ar
Equipo Nacional de Programa de Jóvenes
Scouts de Argentina A.C.

Bibliografía:

- “Documento específico: Rama Rover”. Scouts de Argentina A.C.
- “Guía para Dirigentes de la Rama Rover” – OSM – Región Interamericana – 2009
- “Descubiertas Zonales”, Dirección de Métodos Educativos. Scouts de Argentina A.C. 2013
- "Scouts del Mundo, Una Herramienta de Participación Juvenil en la Comunidad"
Dirección de Juventud – Scouts de Argentina.

