

MANUAL

PROYECTO
ROVER



SCOUTS®
Perú



"Manual de Proyecto Rover" es una publicación de la Comisión Nacional de Rama Rover.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser traducida o adaptada a ningún idioma, como tampoco puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, incluyendo las ilustraciones y el diseño de las cubiertas, sin permiso previo y por escrito de la Asociación de Scouts del Perú.

Primera edición: Octubre de 2015

1. Prólogo

Robert Baden Powell te ha dejado un mensaje en sus últimas palabras:

“Como Rover, además de convertirte en un hombre más cabal, y un mejor ciudadano, eres, aunque no lo sepas, visto con admiración por los chicos de tu Grupo Scout y de tu vecindario (...) Por lo que toca a los que ya son miembros de la Hermandad Scout, y de otros también, debo destacar la posibilidad y la necesidad de "servicio en el ambiente diario de la vida del Rover Scout y señalar que el Rover debe siempre tratar de aplicar primero sus ideales en la vida diaria (...) La felicidad es tuya, si solo remas tu propia canoa correctamente.”

A través de tu vida Rover, has decidido servir y ser un ejemplo. Actuar al servicio de los demás es, antes que nada, una elección individual. Pero se vive en equipo, compartiendo con los miembros de tu clan. Este manual va a apoyarte a armar tus proyectos de manera personal, con tu equipo en el Clan o grupo de trabajo. Un Proyecto Rover tiene como significación un Proyecto de Gran Acción de Paz. Haciendo un Proyecto Rover, vas a aprender a armar proyectos y servir para vivir tus ideales.

«Siempre listo», el scout tiene que involucrarse en la vida de su familia, su comunidad, su país y los demás. La acción es el centro de la vida scout y en ella se vive el compartir con tu prójimo. Servir es un acto útil, es un acto de solidaridad. Como hermano o hermana mayor tú eres ciudadano de tu país y del mundo. Servir es comprometerse para un mundo mejor. Así, servir es un acto por la paz, es un acto ciudadano.

Los Proyecto Rover que vas a hacer van a permitirte vivir la ley scout y recordarte que “el Scout es útil y ayuda a los demás sin esperar recompensa “.

¡Buen Proyecto Rover, buen servir!

2. ¿Qué es el Proyecto Rover?

Un Proyecto Rover es un conjunto de actividades complementarias entre sí; de larga duración, interesa solo a algunos equipos o jóvenes de tu Clan, las actividades que lo integran exigen competencias especiales o requieren la intervención de terceros. Por ello, se hace necesaria la creación de un grupo de trabajo, cuya tarea específica es la organización y realización del Proyecto Rover.

Como en todos los grupos de trabajo, pueden participar en él: Rovers de otros clanes, jóvenes que no pertenecen al movimiento Scout que se interesen en la iniciativa y terceros que aportan su conocimiento y experiencia.

La iniciativa de un Proyecto Rover también puede originarse fuera del Clan, ya sea en un distrito, en la Asociación de Scouts del Perú, en otro Clan, en una organización de la comunidad o en un servicio del Estado. En estos casos solo participan en él los equipos o los jóvenes a quienes les interesa incorporarse al grupo de trabajo que se ha creado con ese objetivo.

Además, existe el Proyecto Rover individual que puedes emprender en forma personal en ciertos campos de acción prioritarios, como es el caso del viaje.

Lo importante a tener en cuenta, es que el desarrollo de un Proyecto Rover se inicia desde tu interés como joven y desde tu Proyecto Personal.

El Proyecto Rover es el espacio, la distancia que debes llenar. El Proyecto Rover es un conjunto de actividades que te ayuda para servir y tomar tu lugar en el mundo.

Un Proyecto Rover en general tiene algunos criterios:

- Tiene una meta
- Es realista
- Está limitado en el tiempo y el espacio
- Es complejo (reunión de diferentes competencias, actores, actividades...)
- Es único
- Es una aventura
- Tiene etapas
- Puede ser evaluado
- Es colectivo o individual

Un Proyecto Rover sale de una necesidad de tu proyecto personal, siendo el camino para lograr tu auto-realización.

3. Recomendaciones para un Proyecto Rover:

- Los Proyecto Rover deben cumplir con todas las etapas del ciclo de proyecto que estos implican.
- Debe sustentar las etapas del ciclo de desarrollo del Proyecto Rover con la elaboración de documentos (árbol de problemas, perfil de proyecto, diagrama de actividades, presupuesto, etc.).
- Debe ser financiado por los mismos miembros del clan, con actividades económicas, o buscando socios y/o aliados.

4. Los ejes de un Proyecto Rover

Un Proyecto Rover es un conjunto de actividades, con sus criterios particulares. Es por eso que debe responder a tres ejes. Cada uno de estos ejes es un pilar que va a asegurar que sea un éxito, a diferencia de cualquier otro proyecto o actividad.

a. Integrador

- **Los beneficiarios:** Todo proyecto tiene que ser compartido con los demás. Un Proyecto Rover debe tomar en cuenta la participación de la comunidad que se beneficiará con tu trabajo.
- **El socio o aliado:** Para garantizar la calidad de un proyecto, no olviden de tener un socio. Puede ser una asociación, una ONG, una comunidad, una parroquia...Este socio va a asegurarse del seguimiento de tu proyecto en el tiempo. Además va a permitir tener información y recursos (humanos, económicos...)
- **Los Rovers:** Un Proyecto Rover debe incluir tiempos especiales para que los miembros de un equipo puedan compartir y organizarse. El éxito de una actividad tiene por base la solidez y la unidad del equipo.

b. Útil

Deben armar una acción que perdure y que corresponda a una necesidad. Ser útil, es servir al respeto de los demás, de las costumbres locales, del medio-ambiente y de ustedes.

Para tener un Proyecto Rover útil no olviden de hacer un diagnóstico (analizar la situación y la viabilidad) y definir los objetivos a lo que tu proyecto responde.

Ser útil corresponde no solo ayudar a los demás, sino también a uno mismo.

c. Creativo

Tu imaginación no tiene límites, el Proyecto Rover tampoco. La mejor manera de servir es ofrecer tus talentos y tu ánimo. Tu Proyecto Rover tiene que tener un valor agregado, volviéndolo único.

Inventar, crear, soñar y buscar soluciones...tienen entre sus manos el éxito de su Proyecto Rover.

5. CICLO DE UN PROYECTO ROVER

El ciclo de desarrollo de un Proyecto Rover comienza proponiéndote que expreses tus necesidades y aspiraciones: “¿Qué te gustaría hacer?”. De esa manera, el interés resultante será el factor que convertirá tu reacción en actividad, ya que la actividad siempre está suscitada por una necesidad.

Los Proyectos Rovers que incluyan el campo de acción prioritario de Servicio, deben ser realizados en conjunto con la comunidad destinataria, tomando importancia las fases que tienen relación con el diagnóstico del problema y con la fijación de los objetivos destinados a resolverlo o disminuirlo.

Te proponemos seguir con tu equipo o de forma individual, las etapas que van ayudar a vivir aventuras fuertes y llenas de descubrimiento, es un camino a seguir para construir un mundo mejor y servir de la mejor manera posible a los demás.

La estructura del ciclo de planificación propuesta está dirigido a un Proyecto Rover de intervención social o ambiental, sus fases pueden disminuirse y estar más al alcance de jóvenes y dirigentes por ser un Proyecto Rover de servicio.



LA MOCHILA ROVER

La mochila es tu caja de herramienta que va a ayudarte a seguir el ciclo de un Proyecto Rover. Las herramientas van a completarse a medida que desarrollas su Proyecto Rover. Cada documento guía va a ayudarte a hacer vivir con tu grupo de trabajo el ciclo del Proyecto Rover.

Estas herramientas no son las únicas, existen muchos más que puedes encontrar en diferentes fuentes.

a. Soñar

Todo empieza con un sueño: el sueño de construir un mundo mejor. Para no quedarse como espectador.

Es expresar en conjunto con tu equipo posibilidades de trabajo sobre acciones, en el cual te vuelve un actor activo en la sociedad.

Mezclando los sueños de cada uno, van a sacar una idea de un Proyecto Rover que debe responder a sus anhelos.

Conoce algunos soñadores y sus sueños:

Flora Tristán

Flora Tristán nació en París el 7 de abril de 1803, en plena época napoleónica. Fue hija del coronel Peruano Marino Tristán y Moscoso y de la francesa Anne Laisney. Durante los primeros años de su vida, Flora no se vio privada de nada y creció en un hogar siempre concurrido por visitas del nivel de Simón Bolívar y su maestro Simón Rodríguez.

La muerte de su padre cuando Flora solo tenía 4 años sume a la familia en la pobreza. El estado francés revolucionario no reconoce a la viuda ni a los hijos negándoles cualquier bien o derecho. Por este motivo, Flora comienza a trabajar como obrera en un taller de litografía. Con apenas 17 años, se casa con el propietario de ésta, André Chazal, y tiene tres hijos, uno de ellos, Aline, será la futura madre del pintor Paul Gauguin. Decepcionada del matrimonio comienza a trabajar como criada de una familia inglesa, por lo que debe viajar a Inglaterra. Se inicia entonces una lucha legal por la custodia de los hijos que duraría 12 años. Sus amargas vivencias despiertan en ella un pensamiento y una actitud revolucionaria que la convierte en la precursora del movimiento feminista. Viaja por varios países donde realiza trabajos de toda clase, es en este momento cuando toma conciencia de su condición de "paria".

En 1833 decide viajar a Perú para reclamar la herencia que le corresponde de su padre, pero solamente consigue una pensión mensual. La etapa que pasa en Perú donde asiste a la guerra civil y ve la gran diferencia entre las distintas clases sociales será significativa para el futuro de Flora: se convierte en defensora declarada de los derechos y libertades de la clase obrera y de la mujer. Las persecuciones de su marido continúan, hasta el punto de recibir un disparo que la deja mal herida. Finalmente es condenado y ella consigue liberarse de él. A raíz de un viaje a Londres, donde Flora consigue penetrar en la cámara de los lores disfrazada de hombre y donde entra y comenta sobre los obreros que malviven en una sociedad que les da la espalda, decide dedicar sus esfuerzos en un futuro sobre todo a la clase obrera: antes de empezar a gestarse las ideas de Marx y Engels, viaja por toda Francia dando apoyo a los trabajadores de su país.

Ellen MacArthur

Ellen MacArthur es actualmente, una de las pioneras de la navegación más famosas del mundo. MacArthur se especializa en navegaciones en solitario de larga distancia, y rompió el récord mundial realizando la circunnavegación del globo más rápida, en el año 2005. Fue una entusiasta de la navegación desde una edad temprana, y dedicó su tiempo tanto sobre los barcos como leyendo libros de navegación. Comenzó a ahorrar para su primer barco a los ocho años y, para el año 1995, había logrado el título de la Joven Navegante del año.

MacArthur hizo una serie de diferentes intentos de récords, antes de establecer su tiempo de vuelta al mundo sin escalas de 71 días, 14 horas, 18 minutos y 33 segundos, en febrero de 2005. Actualmente, posee cinco récords de navegación diferentes, y ha recorrido un estimado de 250.000 millas, a través de los océanos del mundo. Ellen MacArthur fue nombrada Dama del Imperio Británico en 2005, y decidió intentar romper el récord de velocidad transatlántica en la última mitad del mismo año.

María Elena Moyano

María Elena Moyano Delgado, Fue una luchadora social peruana dirigente vecinal y feminista, conocida popularmente como "Madre Coraje". En 1992 fue asesinada en Lima, por un comando de aniquilamiento del grupo terrorista Sendero Luminoso. En momentos en que el país se encontraba atacado por terrorismo, Moyano se alzó contra el terror de Sendero Luminoso, por la lucha contra la pobreza y por la defensa de los derechos humanos. María Elena Moyano también fue una de las más activas defensoras de los derechos de la mujer y de la población peruana en general.

Cuando en el Perú flameaba la bandera de la revolución "cuasi" socialista del general Juan Velasco Alvarado, se produjo la invasión de miles de habitantes de escasos recursos al desierto de Pamplona. El entonces presidente ordenó "una reubicación planificada", la que motivó el traslado de miles de habitantes hacia el sur de Lima y la formación de la Comunidad Urbana Autogestionaria de Villa El Salvador (CUAVES). En esa oleada humana estuvieron la madre y los siete hermanos Moyano Delgado.

En la universidad, entre los años 1973 y 1975 fue presidenta del grupo juvenil "Renovación" que estaba dedicado a la realización de actividades de canto y teatro y a difundir, mediante charlas y mesas redondas, las maneras cómo los jóvenes deberían combatir la drogadicción y la incompreensión familiar. Tiempo después, un grupo de jóvenes universitarios llegó a la Comunidad Autogestionaria de Villa El Salvador y, so pretexto de divulgar su arte, se inmiscuyeron en las actividades del grupo juvenil donde estaba María Elena, hasta que crearon una escuela popular, donde enseñaban los fundamentos ideológicos del marxismo, de la lucha de clases y de la doctrina maoísta. Como los demás integrantes de su grupo se inscribieron a dichas escuelas no le quedó a María Elena Moyano sino hacer lo mismo.

En el año 1986 fue designada presidenta de la Federación de Mujeres de Villa El Salvador. Con las organizaciones de mujeres Sendero Luminoso tuvo un gran conflicto: el carácter democrático de las mismas, la clara distancia que esas organizaciones han marcado con el uso de la violencia y el terror, la organización cotidiana por enfrentar las adversas circunstancias que trae la crisis económica del país, son algunos de los aspectos absolutamente antagónicos al proyecto político senderista. Por estas razones es que Sendero inicia una campaña de asesinatos, de terror, de intentos de separar las dirigencias de las bases a partir de acusaciones de traición a la causa popular. Así, las dirigentes son acusadas por Sendero de reformistas, de colaborar con el gobierno, de inmediatitas por sus intentos y logros en mejorar las condiciones de vida de sus familias y de sus comunidades”.

En el mes de setiembre de 1991, María Elena, en un comunicado público, desmintió categóricamente tal infamia e increpó a los maoístas muy crudamente, con estas palabras: "... la revolución no es muerte ni imposición, ni sometimiento, ni fanatismo... ". El 15 de febrero de 1992, a la edad de 33 años, María Elena Moyano, cuando se dirigía a una actividad del Vaso de Leche, fue asesinada por un comando de aniquilamiento de Sendero Luminoso.

¡Los sueños pueden hacerse realidad!

b. ELEGIR

Por qué la fuerza de un equipo es tomar decisiones juntas, un Proyecto Rover debe ser escogido con todos los integrantes del grupo de trabajo. Según las habilidades y los conocimientos que quieren aprender, tienen la oportunidad al desarrollar el Proyecto Rover.

Elegir es seleccionar de forma democrática la idea o el conjunto de ideas que va a animar el equipo y concretar un Proyecto Rover.

Aquí te brindamos tres consejos para elegir:

Consejo 1: Conocer las habilidades del grupo

¿Qué sabemos hacer? Un grupo de trabajo es la suma de habilidades diferentes. Para conocer las habilidades de cada uno, lo más importante es conocerse.

Proponemos una actividad para que el equipo se conozca mejor:
Una foto de la vida

Cada miembro debe escoger 5 objetos que representen un significado particular en sus vidas. Puede ser una historia personal o el reflejo de su personalidad. Los objetos deben ser presentados en imágenes (cada imagen debe ser explicado por el Rover como máximo de un minuto). Una vez que cada participante a presentado sus imágenes, debemos mezclarlas para luego ser repartidas a cada Rover de forma indistinta. Cada participante se presenta según las imágenes que tenga. Debe apoyarse en esta imagen para contar una historia personal.

Consejo 2: Apoyarse sobre las debilidades de cada uno

¿Qué queremos aprender? Las debilidades no son un peso para el Proyecto Rover, al contrario, son las pistas que el equipo debe tomar para crecer. Por ejemplo, soy muy malo en todo lo que es mecánico. El Proyecto Rover va a ser el lugar para descubrir cosas nuevas en mecánica trabajando junto con un compañero que tiene experiencia en mecánica. Él va a aportar la experiencia y yo las ganas, el ánimo.

Consejo 3: Ser creativo e innovador

Un Proyecto Rover debe ser realista, pero eso no significa que sea fácil. Con un poco de innovación, tu Proyecto Rover va a ser realmente único y responder al máximo a tu grupo de trabajo y a tus objetivos. Para ser más creativo puedes jugar con la próxima dinámica:

Proyectos Rovers ¡locos!

Objetivo: promover la creatividad en los proyectos y enriquecerlos.

Material: Papeles de 5 colores, pulmones.

Regla: Cada participante debe escribir una idea de proyecto según algunos datos. Un color por cada dato.

1: Acción (qué) 2: Lugar (dónde) 3: Tiempo (durante cuánto tiempo) 4: Público (por quién) 5: Socio (con quién).

Cuando todo el mundo ha escrito su proyecto según los datos pedidos, se puede mezclar todos los datos de los proyectos y armar nuevos proyectos con una acción, lugar, tiempo definido, público y socio.

La idea es: sacar proyectos originales y de releer juntos las diferentes ideas.

c. Diagnosticar:

Si de tu "sueño", compartido en tu Clan u otras personas fuera de este, se desprende el interés de todos por participar en un Proyecto Rover, 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 Rover es preciso hacer un diagnóstico de esa situación problemática en forma conjunta con los miembros de tu Clan, equipo o grupo de trabajo que nos acompañarán en él.

d. 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 compleja 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 niños y padres de familia que recibirán la capacitación sobre nutrición y cambiarían su estilo de vida alimenticia en el hogar). La existencia de indicadores de este tipo ayuda adicionalmente a la pertinencia del Proyecto Rover, aumentando su consideración por parte de las fuentes que pueden suministrar recursos para su realización. Aumenta el trabajo de proyección, pero para resolver este problema tenemos nuestra red de contactos, que nos permitirá disponer de los expertos que nos ayuden en su formulación y evaluación.

e. Organizar

Es la parte donde se diseña y planifica el Proyecto Rover que está conformado por una serie de actividades que son distribuidas a los miembros del Equipo o Grupo de Trabajo de manera que todos tengan algo que hacer.

En esta etapa vamos a identificar y ordenar las acciones necesarias, determinar los equipos necesarios, establecer el presupuesto detallado, asegurar los recursos financieros y materiales, obtener la colaboración de expertos, establecer un calendario y controlar el avance.

Para hacer el seguimiento de las tareas anteriores sugerimos elaborar un **Cuadro de Gantt del Proyecto Rover**, se requiere la especial atención de los responsables, sobre todo considerando que las dificultades que surjan, pueden disminuir la motivación de los participantes y afectar el resultado.

Actividad ¿Qué?	Responsable ¿Quién?	Tiempo ¿Cuándo?			Avance ¿Cómo vamos?
		Día/Semana	Día/Semana	Día/Semana	

f. Realizar

La realización del Proyecto Rover es poner en práctica nuestra capacidad de servicio, la fuerza y unión del equipo como del Rover y la materialización de un espíritu vivo.

Realizar es pasar a la acción. Y la acción nos vuelve ciudadanos activos.

Contribuirá fuertemente al éxito el hecho de que tú como responsable del Proyecto Rover, y de las diferentes actividades, mantengan el entusiasmo y humor, teniendo siempre la 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.

Si bien es cierto que al ejecutar tu Proyecto Rover has planificado todo al detalle, incluso al minuto, a veces los imprevistos o pequeñas acciones importantes, (como lavar la ropa, comprar el pan, etc.) nos sorprenden a sobremanera.

Entonces, cuando por la mañana, antes o después del desayuno es conveniente que todo el grupo de trabajo se reúna para repasar lo que harán en la jornada, repartir funciones y animar el inicio de un nuevo día.

Al llegar la noche, igualmente es importante que el grupo de trabajo se reúna para evaluar lo trabajado, prever si hay algo importante que hacer al despertarse y sobretodo agradecer por lo genial del día, por compartir, por la unidad y por todo lo aprendido.

Aunque se vea sencilla esta tarea, es un tip de los mejores que puedes poner en práctica en la realización de tu Proyecto Rover.

g. Evaluar

Sabrás si un Proyecto Rover lo has vivido como todo un Rover si:

- Has encontrado nuevos amigos o forjado la amistad con los que conoces.
- Te ha permitido conocer mejor el ambiente en donde has realizado tu actividad.
- Has aprendido nuevas cosas que te permiten ser un mejor Rover.
- Has conversado con tu equipo y dirigente de las experiencias que te ha traído la vivencia de las actividades.
- En los momentos necesarios has demostrado tu actitud y capacidad para el servicio.
- En los actos y tomas de decisión del equipo se han sabido guiar coherentemente por la ley Scout.
- Has conversado con tu dirigente Rover, sobre como tu proyecto personal se desarrolló en este Proyecto Rover.

Después de un Proyecto Rover, hay algunos puntos a revisar. La evaluación te va a permitir de releer el Proyecto Rover. Y como durante la relectura de un libro o de una película, vas a descubrir nuevas cosas que no habías visto durante la primera lectura.

Te proponemos algunas preguntas que deben plantearse entre los miembros de un grupo de trabajo.

- Integrador: ¿Hemos compartido nuestro Proyecto Rover con los demás?

- Utilidad: ¿Hemos respondido a una necesidad?
- Creatividad: ¿Nuestro Proyecto Rover fue innovador?
- Participación cuantitativa: ¿Cuál es el máximo de personas que han participado del Proyecto Rover según los objetivos propuestos?
- Participación cualitativa: ¿Todo el mundo ha respondido a sus responsabilidades?
- Descubrimiento: ¿Hemos descubierto nuevas cosas?
- Logros: ¿Tenemos los medios necesarios para mejorar lo que hemos hecho?

La evaluación concluye con un informe final en el que constan:

- Los objetivos
- Los resultados de la evaluación realizada
- El nombre de todos los participantes

Este informe tiene por objetivo recoger la historia del Proyecto Rover y servir como antecedente para futuras generaciones de Rovers. El Proyecto Rover termina con este informe escrito

h. Celebrar & Comunicar

Celebrar un trabajo realizado es la alegría de una labor hecha, podrían culminar en una fiesta, un compartir, un abrazo masivo de equipo, busquen la mejor forma de celébralo como buenos Rovers.

La comunicación es importante para que otros Rovers sepan tu trabajo y puedan compartir experiencias, y nuestra sociedad conozca el valor de ser Scout. Deben usar todos los medios a su disponibilidad para ser portavoz del movimiento scout.

Comunicarse es hacer conocer a otras personas nuestros conocimientos o pensamientos. Para que exista comunicación debe existir un emisor, un receptor, un mensaje y un canal a través del cual se enviará el mensaje. Si alguno de estos elementos falla, se dice que se ha producido una interferencia y no podrá establecerse la comunicación.

Para enviar un mensaje se debe utilizar un código común al emisor y al receptor. Con tu grupo de trabajo definen que mensajes quieren dar a conocer: alegría, éxito, la realidad del sitio de tu Proyecto Rover, mostrar el trabajo de los Rovers etc...Luego seleccionan a quienes les darán el mensaje, el o los receptor(es). Finalmente con los puntos anteriores definidos escogen el canal de comunicación y difunden su mensaje.

6. CAMPOS DE ACCIÓN

a. Servicio

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.

b. Naturaleza

El crecimiento de un árbol, la pureza de un río, el canto de un ave, cada día la naturaleza nos ofrece pruebas de su extensa riqueza. Cada día, como Rovers podemos actuar para cuidar este regalo de Dios.

Fortalece la conciencia ecológica de los que te rodean, propiciando un cambio sustancial en nuestro planeta con acciones verdes. Promueve la realización de proyectos de conservación.

c. Trabajo

Los conocimientos previos adquiridos en los diferentes espacios donde hayas aprendido, en este tipo de proyecto capitalizarás lo obtenido, en otras palabras como te desenvuelves en una “chamba” y que esta produzca una remuneración (lo recomendable).

Estas pueden desarrollarse como prácticas profesionales o técnica, remunerada o no, solo con propósitos de capacitación laboral; trabajos a tiempo parcial o completo en empleos, propiciar una bolsa de trabajo a personas en base a tu proyecto, etc.

d. Viaje

Una gran oportunidad para conocer a los demás y conocerte a ti mismo, el viaje permite conocer nueva gente, su cultura, sus creencias, sus expectativas, sus comidas, su arte, sus formas de vida, su realidad social, su manera de ver las cosas.

Montar un proyecto de viaje de este tipo no es sencillo. Por supuesto que depende de su naturaleza. Un viaje de diez días destinado a recorrer un rincón atractivo del propio país presenta menos dificultades que un viaje de un mes al extranjero. En todo caso, siempre habrá que programar su preparación con tiempo. Antes de programar un viaje ambicioso al extranjero será conveniente organizar uno más sencillo dentro del propio país. Todos los lugares y paisajes tienen algo que decirnos.

7. PAUTA BASE PARA ELABORAR PROYECTOS.

TEMA	PREGUNTAS RELEVANTES	EXPLICACIÓN
Identificación del Clan	<p>¿Cuáles son los datos del Clan?</p> <p>¿Quién se encargará del Proyecto Rover?</p>	<p>Se debe señalar:</p> <p>Nombre del Clan</p> <p>Dirección</p> <p>Nombre del Rover responsable, teléfono y correo</p> <p>Nombre del Coordinador teléfono y correo</p>
Nombre del Proyecto Rover.	<p>¿Qué actividad se realizará?</p> <p>¿Dónde y cuándo?</p> <p>¿A quiénes va dirigido?</p>	<p>Debe resumir el Proyecto Rover y especificar características, lugar y fecha.</p> <p>No importa si es extenso, al leerlo se debe comprender el Proyecto Rover.</p>
Breve resumen del Proyecto Rover.	<p>¿Cuál es el “problema” y sus causas?</p> <p>¿A quiénes beneficiará?</p> <p>¿A cuántos?</p> <p>¿En qué lugar específico se realizará?</p> <p>¿Quiénes financian?</p> <p>¿Cuándo se solicita?</p> <p>¿Cuánto dura el proyecto?</p>	<p>Problemas que sufren la población o zona de intervención.</p> <p>Número, sexo, edad, nombre de la comunidad beneficiada</p> <p>Dirección.</p> <p>Describir posibles fuentes de financiamiento internas (del Clan), Municipalidad, Ministerios, ONGs, etc.</p> <p>Describir plazos para cada actividad del Proyecto Rover.</p>
Justificación	<p>¿Qué problemas resolverá el Proyecto Rover?</p>	<p>Problemas concretos que se esperan resolver.</p>
Objetivos	<p>¿Cuál es el objetivo general y los objetivos específicos?</p>	<p>Describir el logro deseado y posible de obtener.</p>

Actividades	¿Qué acciones concretas se ejecutarán?	Describir cada una, señalando sus características, el tiempo y los recursos destinados a ellas.
Beneficios esperados	¿Qué se espera lograr?	Beneficios concretos o productos que se espera conseguir con el proyecto.
Presupuesto	¿Cuáles son los gastos del Proyecto Rover?	Detallar por separado los gastos e ingresos del proyecto en su totalidad.
Evaluación.	¿Cómo se evaluará?	Describir mecanismos de evaluación del Proyecto Rover.

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

ANEXO

FORMATO BÁSICO PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTO ROVER

1. NOMBRE DEL PROYECTO ROVER.

Debe reflejar, en forma resumida, las metas o producto que se busca alcanzar.

2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

La definición del problema establece una situación que se desea cambiar. Al definir el problema indique:

- a. ¿Cuál es el problema?
- b. ¿Quiénes están afectados, y dónde?
- c. ¿Cuál es la situación de ese grupo, la que se desea cambiar?
- d. ¿Qué sucedería a mediano plazo con esa situación, si no se realiza el Proyecto Rover?

3. OBJETIVOS.

- a. ¿Cuál es el objetivo general?
 - a. Se debe precisar cuál es el propósito, resultado o cambio que se desea alcanzar.
- b. ¿Cuáles son los objetivos específicos?

Hay que establecer los pasos necesarios para el cumplimiento del objetivo general.

5. ETAPAS Y ACTIVIDADES EN EL TIEMPO.

Etapa 1:	1a.Sem	2a.Sem	3a.Sem	4a.Sem	5a.Sem	Evaluación *
Actividad N° 1						
Actividad N° 2						

* Siempre se debe evaluar el Proyecto Rover, pudiendo realizarse en distintas etapas del mismo.

6. PRODUCTOS DEL PROYECTO ROVER.

Son los resultados concretos que se lograrán a través de las actividades del Proyecto Rover, esto es los bienes y/o servicios específicos y reales que entregará. Deben indicarse en forma cuantificada.

7. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO ROVER.

Indicar quienes recibirán:

- a. Directamente los productos del Proyecto Rover (beneficiarios del Proyecto Rover).
- b. Indirectamente los productos del Proyecto Rover (beneficiarios indirectos).

8. IMPACTOS DEL PROYECTO ROVER.

Indicar lo que se espera lograr al final del Proyecto Rover, después de haber alcanzado con éxito los objetivos. Se pretende:

- a. Demostrar cómo los logros del Proyecto Rover habrán modificado favorablemente y en forma estable las condiciones iniciales.
- b. Determinar el grado de autosuficiencia adquirida por los participantes en el Proyecto Rover.

9. RELACIÓN DEL PROYECTO ROVER CON OTRAS INICIATIVAS

Indique:

- a. Si el Proyecto Rover se complementa con otros Proyecto Rovers o iniciativas de la Asociación.
- b. Si se cuenta con la cooperación de otras instituciones u organizaciones sociales. Adjuntar la documentación que acredite, en caso de disponerla.

10. BREVE RESUMEN DEL PROYECTO ROVER

Se puede hacer dando respuesta a las siguientes interrogantes:

- a. ¿Cuál es el problema y sus causas?
- b. ¿Qué se pretende lograr con el Proyecto Rover? Solución Propuesta.
- c. ¿A quiénes beneficiará? ¿A cuántos?
- d. ¿Dónde se implementará? Lugar.
- e. ¿Con qué recursos?
- f. ¿Quiénes lo harán? Responsable. ¿Con la colaboración de quienes más?
- g. ¿Cuánto tiempo durará? Plazos.
- h. ¿El Proyecto Rover forma parte de algún programa o plan más amplio? En caso de ser así, especifique y señale cómo este Proyecto Rover colabora a su desarrollo.

11. PRESUPUESTO DEL PROYECTO ROVER

- a. Recursos Humanos:
 - Número de personas que se requiere
 - Características de la persona requerida (profesional, técnico, monitor, etc.)

- Especificar la actividad que desarrollará
 - Monto a cancelar (por unidad de tiempo).
- b. Recursos Operacionales y materias primas para la confección de productos o realización de actividades
- Tipo y cantidad de materiales
 - Costo individual de los materiales
 - Costo total de los materiales
- c. Recursos de Infraestructura o Instrumentos requeridos para la realización de actividades.
- Tipo y cantidad
 - Costo individual de arrendamiento o compra
 - Costo total de Infraestructura

12. FUENTES DE FINANCIAMIENTO

Señalar las fuentes de financiamiento que contempla el Proyecto Rover, estableciendo los aportes que se solicitan y especificando otro financiamiento si existe.

13. RESPONSABLE DEL PROYECTO ROVER

- a. Señalar el equipo en que recae el Proyecto Rover y el nombre del Rover responsable del Proyecto Rover.
- b. Señalar el equipo en que recae el seguimiento y el nombre del Rover encargada de efectuarlo.

14. EVALUACIÓN

Puede implementarse durante el desarrollo del Proyecto Rover y/o al final de éste. La evaluación debe considerar elementos tales como:

- a. Cobertura: se refiere a la cantidad de personas que participan en la implementación del Proyecto Rover y el número de beneficiarios.
- b. Opinión de los participantes, que entrega información respecto a: organización de las actividades implementadas, beneficio de los productos, funcionamiento de los productos, etc.
- c. Índice de participación y deserción de las actividades propuestas en el Proyecto Rover.
- d. Analizar cómo influyó el Proyecto Rover en mi proyecto personal.

Un Proyecto Rover realizado fuera del movimiento scout se puede convertir en Proyecto, para ello debes mantener la conversación con tu dirigente Rover encargado, y charlar cómo tu proyecto personal se desarrolló en el Proyecto.

La Dirección Nacional de Programa de Jóvenes y la Comisión Nacional de Rama Rover agradece a todas las personas que participaron en la elaboración y revisión del presente documento.

Las fuentes de información y documentación provienen de documentación oficial de la Asociación de Scouts del Perú, Oficina Scout Mundial - Región Interamericana, entre otras.



SCOUTS[®]
Perú

Asociación de Scouts del Perú
Av. Arequipa 5140, Miraflores, Lima-Perú
Teléfono: 445-2431
E-mail: comunicaciones@scout.org.pe
Web: <http://www.scout.org.pe>

