



ENCUENTRO JUVENIL

Instructivo para su Preparación

Enero del 2001

*Dirección Nacional
De Programa de Jóvenes*



DEFINICIÓN

Es una actividad que permite a las y los jóvenes Rovers conocer otras organizaciones juveniles y compartir con ellas, teniendo la oportunidad entre otras cosas de observar a la sociedad como una red de relaciones personales y organizacionales..

Las y los jóvenes Rovers formaran equipos siguiendo sus intereses para luego comenzar los acercamientos y sub siguientes. Trabajo Con las agrupaciones u organizaciones no Scouts en las cuales las y los jóvenes no Scouts llevan adelante su proyectos de vida.

Una vez que las y los jóvenes Scouts y no Scouts se conocen y conocen sus respectivas organizaciones; preparan y llevan a cabo algún tipo de trabajo en beneficio de la comunidad a la que pertenecen.

ASPECTOS A CONSIDERAR

- Responder a las necesidades de las jóvenes y los jóvenes.
- Contribuir con la aplicación del Proyecto Educativo de la Asociación de Scouts de Venezuela.
- Observar la Política Nacional de Programa de Jóvenes.
- Informar a la Dirección Nacional de Programa de Jóvenes utilizando la Planilla de Recopilación de Datos de Actividades Multitudinarias.
- Fomentar la Hermandad Scout.
- Vivencia de la Ley y la Promesa Scout.
- Divulgar en la comunidad la actividad, a través de medios de comunicación social, coordinadamente con la Dirección Nacional de Gestión Institucional.
- Objetivos derivados del lema del año... SCOUTS JUVENTUD VOLUNTARIA!

OBJETIVOS GENERALES DEL EVENTO

- Que las y los jóvenes se vinculen a organizaciones juveniles no Scouts cuyos objetivos y fines sean concurrentes con los del escultismo.
- Que las y los participantes continúen desarrollando sus capacidades de conocer, y respeten distintas formas de pensar y actuar.
- Que las y los jóvenes Rovers, y las y los jóvenes no Scouts se reconozcan mutuamente como parte de un voluntariado que trabaja en beneficio de la comunidad y del crecimiento personal de sus miembros.
- Desarrollar sus acciones en armonía y de forma complementaria. que divulguen y muestren por la práctica diaria y personal los valores del Roverismo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Cada emisión que se haga de la Encuentro Juvenil debe realizarse con la correspondiente definición de los objetivos especificos que tendrá la actividad en ese momento, es decir, que se deben definir aquellos logros particulares que con Encuentro Juvenil se pretende alcanzar en beneficio de las y los Rovers de Distrito. Para esto las y los organizadores deben tomar en cuenta algunos parámetros de orientación general:

- Los objetivo especificos deben definirse en atención a las necesidades propias de los miembros del Clan, sin perder de vista que el individuo trabaja asociado, conforme a sus necesidades. En todo caso es sano resaltar para la elaboración de los objetivos " que este no es un evento de masas es una actividad Rover" Aquí resulta sano revisar las conclusiones de las distintas actividades en especial "Encuentro Juvenil"

- Los objetivos específicos no deben contradecir la intencionalidad expresada por los objetivos generales(invariables) de la actividad.
- Los objetivos específicos deben guardar estrecha relación con el tema institucional que tenga en marcha la Asociación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Corporalidad

- Analiza su uso del tiempo y se impone correctivos
- Mantiene un programa de acción que este balanceado entre lo físico, lo social lo reflexivo.
- Pertenece a grupos cuyos propósitos deportivos y recreativos, comparte
- Se vincula con grupos y acciones que le hacen sentirse bien le aporta su desarrollo personal.

Creatividad

- Se plantea mas de una forma para resolver los problemas sobre los cuales desde actuar
- Participa con ideas propias y novedosas, en discusiones destinados a organizar actividades comunitarias o laborales
- Comunica a los adultos Scouts lo que piensa y siente, luego de participar en un proyecto social
- Se vincula con jóvenes de otros clanes u organizaciones para producir un resultado previamente definido.
- Invita a su unidad a personas de otras organizaciones para compartir actividades
- Conoce y aplica diversas formas de asociación y organización para desempeñar actividades productivas

Carácter

- Vela porque en su unidad todos vivan de acuerdo a los valores Scouts
- Se responsabiliza por sus acciones
- Busca trabajar al lado de personas con mas experiencia, para aprender de ellas

Afectividad

- Ayuda y recibe ayuda de otras obteniendo de ellos un aprendizaje
- Demuestra conducta asertiva y una actitud afectuosa hacia las demás personas, sin inhibiciones y sin perjuicio de la propia persona

Sociabilidad

- Se involucra en acciones de grupos, para el análisis de los valores éticos que deben regir la conducta humana
- Conoce organizaciones sociales de servicio de su comunidad, en las cuales puede prestar ayuda
- Participa en actividades de servicio que se llevan a cabo en el medio donde se encuentra
- Se integra a grupos que mantienen instalaciones de usos comunales
- Elabora proyectos de servicio a la comunidad
- Invita a jóvenes de otras instituciones para que se integran a sus proyectos
- Participa activamente en labores requeridas en la comunidad local, regional o nacional, para mejorar la productividad y bienestar colectivos, que estén ajustadas a las normas sociales y éticas, y los valores que le son propios
- Identifican las autoridades que conducen la sociedad en lo social escolar, regional etc.

Espiritualidad

- Se comunica con personas de pensamientos diferentes de forma armónica
- Participa en grupos humanos que con intereses comunes, actúan como pueblo que busca la verdad
- Entabla conversaciones con otras personas sobre como manifestación de la obra de dios

- Busca en su interior cualidades humanas para el bienestar de otros
- Hace concreta la manifestación personal de su fe en obras de acción social realización en grupos conciencia ecológica
- Busca información de acciones que se estén realizando en otros lugares
- Para ayudar a mejorar las condiciones de vida
- Realiza un servicio junto con la comunidad para ayudar a conservar el medio ambiente

Identidad Nacional

- Busca información sobre procesos que están cambiando en el país, y analiza lo que conoce
- Practica actividades en su comunidad y se integra con grupos humanos diferentes
- Se relaciona con instituciones o personas para investigar los logros del país y a sus principales actores

Preparación para el Trabajo

- Investiga cuales organizaciones existen en su comunidad para desempeño de actividades productivas y realiza un proyecto en alguna de ellas
- Contribuye y realiza un proyecto de otros miembros de la unidad, que hagan aportes a mejorar la calidad de vida de otros o propia
- Se prepara antes de asumir labores para las cuales requiere destrezas que no tiene
- Rinde informe del resultado de las labores que asume y lo discute con sus iguales.

CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD

- Es una actividad Distrital.
- Se realiza cada dos años.
- Las participantes y los participantes contactan a jóvenes en edad Rover no Scouts que estén resolviendo su proyecto de vida apoyados con organizaciones de la comunidad (Gubernamentales o no Gubernamentales) religioso, culturales, deportivos, sociales, educativos preventivos, sanitarias etc. (lista meramente enunciativas, no limitativa)
- Las y los Rovers realizan un proyecto conjunto que involucre a estos jóvenes no Scouts y estas organizaciones con el fin de conocerse y beneficiar a la comunidad.
- Las y los jóvenes participantes se agrupan según sus intereses para contactar y entablar conversaciones de acercamiento y acciones con organizaciones juveniles de su comunidad, cuyos objetivos y fines sean acordes con el escultismo.
- El trabajo se realiza por un período de 3 meses.
- Las actividades deben permitir que las y los jóvenes de las 2 organizaciones se conozcan, así como también a cada organización, realizando actividades típicas Scouts y de la otra organización.
- Estas organizaciones pudieran ser (lista ilustrativa, no limitativa):
 - o Grupos musicales, culturales, danza, etc.
 - o Grupos o equipos deportivos.
 - o Grupos catequistas, misioneros, ecuménicos, etc.
 - o Grupos de rescate, socorrismo, prevención, etc.

FASES DE LA ACTIVIDAD

Asamblea:

- El o la ayudante de programa de Jóvenes luego de haber informado al Consejo Distrital se reúne con las y los jóvenes en Asamblea de Clan Distrital de modo que pueda informar a todos sobre la actividad.

- El Ayudante de Programa entrega a cada Clan un ejemplar de este instructivo.

- Las y los jóvenes Rovers luego de revisar la información se organizan por equipos (no mas de cinco (5) Rovers) y definen cual será la frecuencia de sus reuniones.

Equipos

- El equipo Rover se plantea cuales organizaciones (tres o cuatro) serán visitadas para decidir con cual se adelanta el trabajo las visitas a estas organizaciones debe ser preparada con mucho cuidado.

- a) Se debe solicitar una cita para un día y hora que permita la asistencia de los miembros del equipo y los jóvenes de la organización visitada. Las y los Scouts asistirán uniformados, cuidando con atención la presencia personal.
- b) Se preparan carpetas de presentación una por cada organización que será visitada. Estas carpetas debe contener:
 - i) La Proclama de la A.S.V
 - ii) Dípticos o Trípticos de la A.S.V
 - iii) Datos sobre la A.S.V (Anexo)
 - iv) Presentación de los miembros del equipo que contenga sus nombres grupos y distrito al que pertenecen y un (1) teléfono para colectivos.
- c) Se debe reconfirmar la visita un día antes.

Durante la visita se debe mantener una conversación fluida, sincera, cortés y clara, explicando de manera breve cual es la idea de la visita y cual es el proyecto que están llevando adelante. El dialogo debe ser directo, ir al grano sin ser brusco pero sin consumir demasiado tiempo.

La voluntad de trabajar juntos debe ser tomada tanto por las y los jóvenes no Scouts como por los Scouts de manera voluntaria.

5) Luego que el equipo determina con cual de las organizaciones trabajara la contacta nuevamente para informarla y definir cual será el cronograma de actividades que se llevaran a cabo.

Ejemplo

Acercamientos y trabajo en conjunto entre equipo Rover Scout y agrupación de jóvenes catequistas de la parroquia

Mes 1

Semana 1

Visita de Scouts al local catequistas, conocimiento de sus miembros las catequistas exponen cual es su misión, donde realizan su trabajo, a cual comunidad atiende, porque su labor es importante.

Semana 2

Los Scouts (no su local si es posible) explican al grupo catequista: cual es nuestra misión donde realizamos nuestras actividades y cual es nuestra labor para y con la comunidad seguidamente cada organización se plantea la realización de dos anteproyectos, uno para alguna actividad que beneficia a los dos o otro para algún tipo de servicio a la comunidad. La presentación será 3 semanas después.

Mes 2

Semana 3

Cada organización (Scouts, catequistas) presenta su idea de los dos anteproyectos de modo que se genere la consecuente discusión, donde se podrán de relieve los puntos interesantes, finalmente deben surgir dos proyectos nacidos de la integración de los cuatro ante proyecto discutidos.

De aquí en adelante, el trabajo

PERFILES DE LOS ADULTOS

| | |
|-------------------------|---|
| Sexo: | Masculino o femenino. |
| Ocupación: | Ser responsable en la conducción del hogar, estar estudiando o trabajando en un cargo fijo estable y reconocido. |
| Responsable: | Cumplir con las obligaciones que le corresponden a nivel familiar, social, laboral o educativo. |
| Disciplinado: | Demostrar que cumple las normas de las instituciones a las cuales pertenece. |
| Cualidades y Aptitudes: | Ser reconocido en su comunidad como una persona; seria, honesta, responsable, con moralidad, estable en su relación familiar y con antecedentes confiables. Proyectar una imagen positiva de prestigio y ecuanimidad, que asegure una buena influencia en los miembros del Grupo. Tener buena presencia; Vestir adecuadamente según la ocasión y el lugar, ser aseado. Capaz de administrar recursos humanos, materiales y financieros. Tener sentido de la cooperación y del servicio. Serenos, alegres y joviales. Capaz de trabajar en equipo. Capaz de comunicarse adecuadamente. Deseo de superación; Querer progresar, realizar nuevas tareas que impliquen alcanzar y lograr objetivos y metas. Disposición para tomar como norma de vida la Ley y la Promesa Scouts. |

PERFIL DEL DIRIGENTE DE CLAN

| | |
|-------------------------|---|
| Sexo: | Masculino o Femenino |
| Edad: | Para la Jefa o el Jefe de Clan entre los 25 y 40 años de edad y para la Subjefe o el Subjefe de Clan entre 21 y 35 años de edad. |
| Cualidades y Actitudes: | Ser maduro y ecuánime para responder a la necesidad de justicia y ofrecer a los jóvenes respuestas lógicas y razonadas. Capacidad para ofrecer atención individual a cada joven y entender sus problemas y cualidades. Respetar la individualidad de las personas y las decisiones colectivas. Comunicarse adecuadamente con los jóvenes en edad Rover. Ser imaginativo para la preparación de las actividades. Gustar de las actividades físicas y el contacto con la naturaleza. |

INVOLUCRADOS:

- Asesor o Asesora: Dirigente de Clan con experiencia preferiblemente I.M. en Clan, que responda al perfil del Dirigente de Clan.
- Especialista: Adulto Scout o no Scout, conocedor de la materia escogida, consecuente o afín con los valores del Roverismo, que responda al perfil del adulto Scout.
- Animador o Animadora: Dirigente (Manada, Tropa, Clan, Adultos o Representante), que responda al perfil del adulto Scout.
- Vocero o Vocera: Un o una Rover elegido por el equipo.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

Las actividades habrán de proveer experiencias y oportunidades a medida que se participe en la vida del Clan.

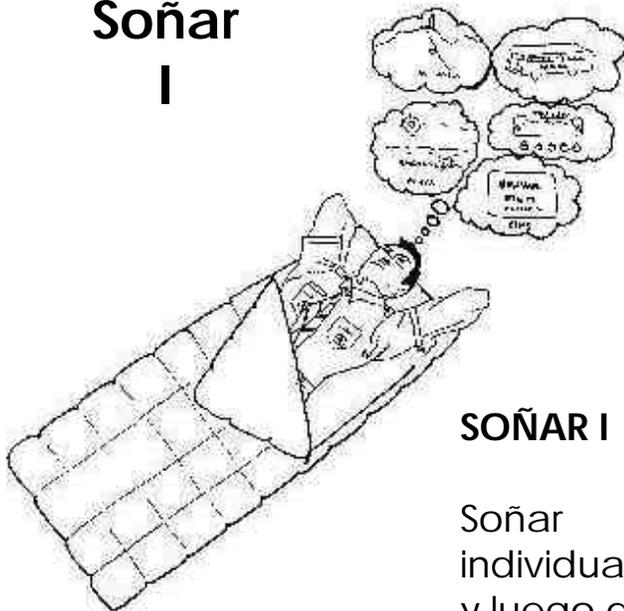
Estas pueden aumentar los conocimientos, mejorar las habilidades y permitir participar en el planeamiento y desarrollo de aquellos eventos en los cuales el Rover y la Rover se encuentren involucrados.

También habrán de proveer la oportunidad necesaria para aprender a conocerse mejor a sí mismos, así como a otras personas. Habrán de ayudarle a desarrollar una actitud más saludable y un interés por la humanidad sin importar para ello su religión, condición social, raza o cultura.

Toda actividad que desarrolle el Clan tiene una secuencia y esperamos que los dibujos que a continuación aparecen, sirvan para demostrar el proceso a seguir en el establecimiento de actividades, su desarrollo, dirección, programación y evaluación.

Soñar

I



SOÑAR I

Soñar individualmente y luego discutir las ideas con tus compañeros



ELEGIR II

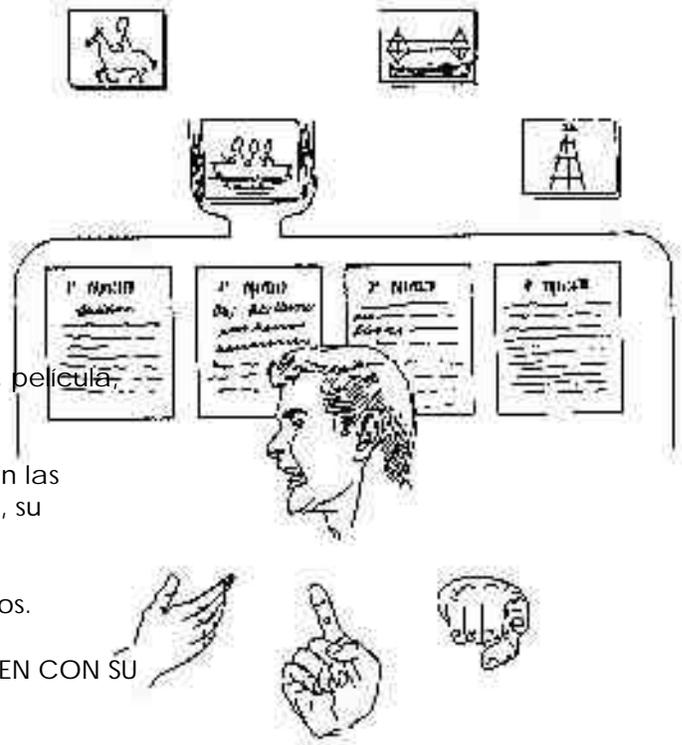
La Asamblea de Clan se reúne.

Se presentan las proposición de Proyectos. (cartel, película, conferencia, sildes, exposición, etc.)

Se discuten las diferentes proposiciones; se analizan las ventajas e inconvenientes de cada uno, su interés, su factibilidad y prioridad.

El Clan se pone de acuerdo sobre el o los proyectos.

CADA UNO, CADA UNA Y EL CLAN SE COMPROMETEN CON SU REALIZACION



ORGANIZAR III

Ejemplo:

Proyecto ORINOCO N°5:

El Clan se organiza en EQUIPOS o en COMISIONES:

Cada Rover escoge el Equipo de su interes. Puede ser que participe en dos.

Comisión Expresión
(animación de las comunidades visitadas)

Comisión Itinerario
(Conocimiento del río, lugares de etapa, preparación de un reportaje).

Comisión Embarcaciones
(Fabricaron de las balsas o lanchas)

Comisión Salvamento
(Entrenamiento en salvamento acuático, fabricación de salvavidas).

Comisión Finanzas
(Establece el presupuesto y los medios de financiamiento).



ORGANIZAR III



PROGRAMAR IV

El Vocero o Vocera de cada equipo y el Jefe o Jefa de Clan, apoyados por los y las Especialistas, planean todas las actividades hasta la última fase del proyecto, que es la evaluación.

Se incluyen también en el Programa las actividades extra-proyecto: evento regional, servicio ocasional, etc.

V PREPARAR

(En el caso de un proyecto a corto plazo que se resume generalmente en una o dos actividades principalmente, esta fase es innecesaria).

En el caso del Proyecto ORINOCO, con duración de 6 meses por lo menos, se necesita un tiempo largo de preparación durante el cual cada comisión o equipo va a actuar plenamente.

Por ejemplo:

A.- preparación de las lanchas.

B.- trabajos individuales o de grupo para conseguir el dinero necesario para la operación

C.- entrenamiento físico de todos los Rovers, preparado y supervisado por la Comisión Salvamento.

PREPARAR V



REALIZAR VI

VI REALIZAR

Viene entonces la fase esperada mas entusiasmante; la recompensa de meses de esfuerzos, la consecución de la meta que se fijo el Clan ponerse de acuerdo sobre este proyecto.

Sembrar un poco de alegría en los pueblos visitados a lo largo del recorrido.

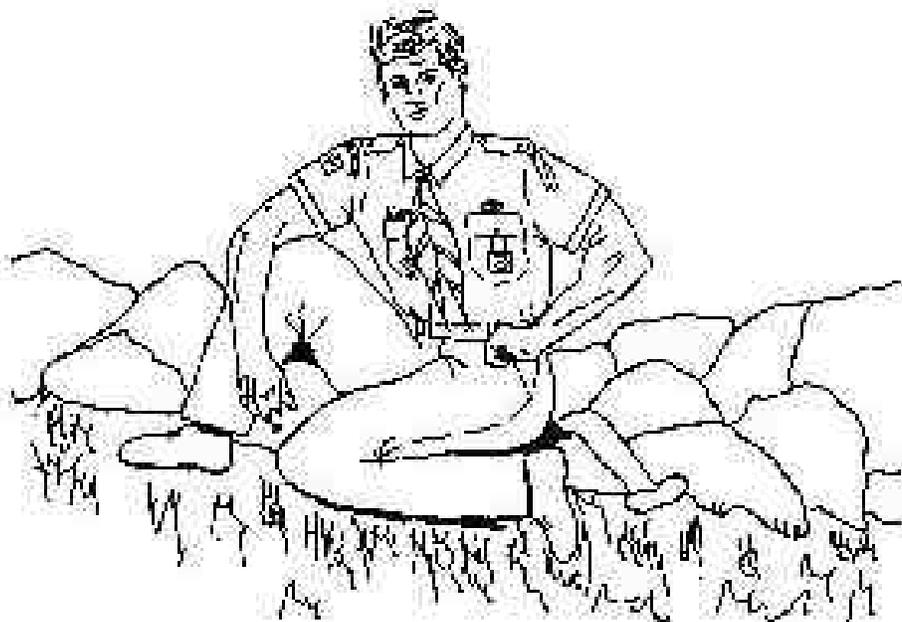
La gran aventura

En las etapas , instalar su campamento.

Participación en un Servicio.



EVALUAR VII



EVALUAR VII

El proyecto se termina con una fiesta en la cual se celebra la historia que el Clan acaba de vivir.

LUEGO cada uno esta invitado a reflexionar sobre su actitud durante las fases del proyecto (participación, fraternidad, etc.) y a analizar su progresión técnica y espiritual.

En el Consejo de Clan se hace revisión general del proyecto vivido.
Se evalúan los logros y las fallas.

Se establece el adelanto de cada Rover.

Y se reconoce (entrega de insignias de progresión) es una ceremonia de clausura sencilla y sincera.

Y LISTOS PARA EL PROXIMO PROYECTO!!!

IDEAS DE SERVICIOS ROVER

1. Fomentar, realizar y dirigir Campamentos para niños de las Escuelas Públicas.
2. Creación de un fondo de ayuda a la comunidad (no de tipo económico, sino material, tal como recoger ropa, zapatos, vestidos, etc.).
3. Organizar, dirigir y realizar charlas al público (juvenil) sobre temas de su propio interés.
4. Cooperar en la lucha contra los insectos dañinos, en zonas rurales.
5. Organizar, dirigir y realizar charlas al público (juvenil) sobre temas de su propio interés.
6. Organizar, dirigir y realizar conciertos, invitando a organizaciones juveniles.



EJEMPLO OTRA ACTIVIDAD

Reunido el equipo que va abordar un proyecto de Organización Comunal y sus posibilidades.

OBJETIVOS:

- Conocer e interactuar con la comunidad cercana.
- Conocer las formas de Organización que se practiquen en esa comunidad.
- Actuar con las formas de relación Estado-Comunidad y conocer las formas de apoyo que el mismo presta.
- Conocer los organismos de autogestión y apoyo privado para esa comunidad.
- Destacar las formas como el ciudadano común, puede transformar su calidad de vida.

METAS:

- Interactuar eficientemente con por lo menos 2 Instituciones Comunales.
- Conocer y presentar el proyecto por lo menos a dos niveles de instituciones públicas.
- Lograr el compromiso de dos organismos de autogestión o apoyo privado.

- Ejecutar un servicio con la participación activa de las personas involucradas.

PROGRAMA:

1. Se realiza reunión con las dos Instituciones comunales y se define cual es la necesidad que será atendida. (Se realiza un cronograma de organismos involucrados).
2. Solicitadas previamente se presenta el proyecto de Acción (servicio) a los entes públicos involucrados Por Ej.: Alcaldía, Gobernación.
3. Reunidos con los organismos comunales definimos que necesitamos y nos repartimos la búsqueda de material.
4. Nos reunimos a estudiar las respuestas que hemos obtenido y los materiales con los que hasta ahora contamos.
5. Realizamos y buscamos capacitación en las materiales (ej. Autoconstrucción).
6. Convocamos y animamos a la comunidad a participar en una agradable actividad para su beneficio.
7. Semana de ajustes para las necesidades materiales.
8. Conformamos los equipos necesarios para la ejecución.
9. Realizamos la actividad.
10. Realizamos los retoques y creamos un Comisión Comunal para el mantenimiento y seguimiento.
11. Realizamos una fiesta comunal para inaugurar la obra.
12. Realizar una reunión Scout donde evaluamos, entregan reconocimientos y presenta el informe para Acción Rover.

PROYECTO ANIMACIÓN CULTURAL

OBJETIVO:

Presentar el hecho cultural como herramienta de comunicación de la realidad circulante.

METAS:

- Lograr establecer un (1) grupo de Teatro estable.
- Presentar (2) funciones de títeres en planteles educativos sobre temas ecológicos.
- Dejar escritas cuatro (4) obras de Títeres.
- Tener un (1) Teatrillo y dos (2) Títeres en concisión de uso.

Definimos el programa para esa actividad.

| | |
|------------------|---|
| Tiempo estimado: | Tres (3) meses |
| Semanas 1-2: | Realizamos un censo de la actividad titeresca y afín en el sector. |
| Semana 2-3: | Realizamos un taller con la ayuda de especialistas. |
| Semana 3-4: | Designamos un equipo para DRAMATURGIA, otro para ESCENOGRAFIA y otro PRODUCCIÓN. |
| Semana 4-5: | Visitamos a los grupos que detectamos en la semana 1 y los invitamos al proyecto. |
| Semana 5-6: | Dramaturgia presenta los temas, los discutimos y empezamos con los ensayos. |
| Semana 6-7: | Escenografía nos enseña sus ideas y diseños. Producción nos informa sobre los costos y diseñamos el plan financiero. |
| Semana 7-8: | A trabajar en el Teatrillo y los Títeres. |
| Semana 8-9: | Fijar el horario de las funciones (programa). |
| Semana 9-10: | Días de las actuaciones. |
| Semana 10-11: | Evaluar y entregar informe y reconocimientos. |



DECLARACION DE MISION



La misión del Movimiento Scout es contribuir a la educación de los jóvenes, a través de un sistema de valores basados en la Ley y Promesa Scout para ayudar a construir un mundo mejor donde la gente se autorealice y juegue un papel que contribuya a la sociedad.

Esto es logrado:

- Involucrando a los jóvenes a lo largo de los años en un proceso Educación No Formal.
- Usando un método específico que haga de cada individuo el principal agente de su desarrollo como una persona independiente entusiasta y comprometida.
- Ayudándoles a restablecer un sistema de valores basado en principios espirituales, sociales y personales como se expresan en la Promesa y Ley.

LEY SCOUT

1. El Scout cifra su honor en merecer confianza.
2. El Scout es leal
3. El Scouts es servicial
4. El Scout es amigo de todos y hermano de cualquier otro Scout
5. El Scout es cortés
6. El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y la protege
7. El Scout obedece a conciencia, es trabajador y perseverante
8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades
9. El Scout es ahorrativo, cuida y respeta el bien ajeno
10. El Scout es puro en pensamiento palabras y obras

LA PROMESA SCOUT

Por mi honor y con la gracia de Dios
me obligo a servir lo mejor que pueda
a mi iglesia y a mi patria,
ayudar a mi prójimo en cualquier circunstancia,



ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE LOS SCOUTS

- Más de 87 años de fundados en el país.
- La organización juvenil más estable y sólida en Venezuela.
- 15.000 miembros activos asociados a lo largo del territorio nacional.
- 2.000 adultos voluntarios dirigiendo el Programa Scout.
- Ser Scout garantiza vivir un código de ética y alta moral.
- Hay más de VEINTICINCO MILLONES de Scouts en el mundo
- Más de DOSCIENTOS CUARENTA millones de personas han sido scouts en los últimos 80 años de la humanidad.
- 2.400 padres venezolanos incorporados a los Consejos de Grupo supervisando el desarrollo de las actividades.
- Más de 11.600 hogares en contacto asiduo y permanente con el Escultismo Venezolano.
- El Movimiento Scouts es pionero en la escuela activa, aula abierta y en el método de **"APRENDER HACIENDO"**.
- Unica organización Scout nacional reconocida por la Organización Mundial del Movimiento Scout.
- Unica institución Scout reconocida por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, el Ministerio de Salud y Desarrollo Social y el Instituto Nacional del Menor de Venezuela.
- La Asociación de Scouts de Venezuela es miembro fundador de la Federación de Instituciones Privadas de Atención al Niño (F.I.P.A.N)