



INDICACIONES PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS DE CAMPOS DE VOLUNTARIADO JUVENIL 2021.-

QUÉ PREGUNTARSE ANTES DE PLANTEAR UN PROYECTO.-

Es muy aconsejable, casi necesario, que los autores de un proyecto, antes de plantearlo, se respondan a las siguientes preguntas:

- 1- ¿Qué quiero hacer?
2. ¿Qué necesito para llevar a cabo el proyecto?
3. ¿Con qué cuenta de partida?

Estas tres cuestiones son la referencia para elaborar un proyecto en el que se fomenten los valores de convivencia, tolerancia, solidaridad, participación y aprendizaje intercultural, teniendo en cuenta, además, que el trabajo a desarrollar por las personas voluntarias tiene que tener una proyección social. Por ello, simplemente hacer coincidir entre 18 y 20 jóvenes para que interactúen entre ellos y disfruten de su estancia no constituye un Campo de Voluntariado.

SECUENCIA LÓGICA PARA PLANTEAR UN PROYECTO.-

- 1º.- Detectar la necesidad (una o varias) que se satisfará mediante el proyecto.
- 2º.- Establecer la población diana que se va a beneficiar del proyecto.
- 3º.- Definir las actividades necesarias para dar cumplimiento a la finalidad del proyecto y determinar, en base a ellas, la modalidad del mismo.
- 4º.- Este es el momento de pensar en los/las voluntarios/as. Qué tramo/s de edad es/son el/los más adecuados para la finalidad del proyecto, cuántos/as voluntarios/as son necesarios/as para conseguir los objetivos etc. Los campos de voluntariado tienen que ir dirigidos a un mínimo de 18 participantes y un máximo de 20.
- 5º- Determinar el n.º de profesionales y recursos (alojamiento, materiales...) necesarios y adecuados para llevar a cabo el proyecto y conseguir los objetivos de manera satisfactoria.
- 6º- Establecer el carácter (nacional/internacional) del mismo. En ESTA CONVOCATORIA 2021 ÚNICAMENTE SE LLEVARÁN A CABO EN NUESTRA COMUNIDAD AUTÓNOMA PROYECTOS DE



CARÁCTER NACIONAL, es decir, no habrá plazas destinadas a jóvenes procedentes de otros países, dada la situación generada por la pandemia de Coronavirus (COVID-19).

7º- Calcular el coste económico que tendrá el proyecto y considerar si se cuenta con las colaboraciones/cofinanciaciones precisas para hacerlo efectivo, en el caso de ser necesario, puesto que existe un importe máximo de financiación del IAJ.

8º.- Fijar las fechas para el desarrollo del Campo de Voluntariado Juvenil. Es primordial, a la hora de plantear un Proyecto, elegir de manera razonada la fecha de inicio:

A- Se aconseja que los Campos de Voluntariado Juvenil para menores comiencen en **sábado o domingo**, dado que habitualmente los padres suelen llevar a los menores hasta el Campo y con ello les facilitamos que puedan hacerlo en jornadas no laborables.

B- Es **muy importante** que se consulten los medios de transporte con destino al lugar donde se desarrolla el Campo de Voluntariado Juvenil y en función de su horario y calendario, establecer el día de inicio. Por ejemplo, si para llegar a un lugar determinado los días entre semana hay un autobús con una frecuencia de cuatro viajes y el fin de semana solo tiene una frecuencia de un viaje, la lógica indica que se empiece un día entre semana. No olvidéis que acuden jóvenes de toda España y limitar sus posibilidades de llegada les dificulta la asistencia. También hay que tener en cuenta que, si el campo se desarrolla en un lugar alejado de un núcleo de población o al que no llegue algún medio de transporte público, es preciso plantear propuestas para recoger a las personas voluntarias en otro lugar y trasladarlas hasta donde se desarrollará el campo y a la inversa el día de finalización del mismo.

Junto con el Proyecto debe presentarse la Ficha Informativa del Campo, la cual debe recoger de forma sistematizada y concreta toda la información relativa al mismo. La Ficha Informativa es la carta de presentación de un Campo de Voluntariado Juvenil y es la información que las personas interesadas en participar van a tener del mismo, por lo que debe estar redactada de forma atrayente de tal manera que de su lectura surja el deseo de participar.

INDICACIONES PARA CUMPLIMENTAR LOS ASPECTOS ESENCIALES QUE DEBE CONTENER UN PROYECTO.-

1- DENOMINACIÓN DEL PROYECTO.-

La denominación del Campo de Voluntariado Juvenil debe contener los elementos suficientes para resultar **atractiva** y para invitar a las personas voluntarias a continuar leyendo el resto de la información de la Ficha.

1.- La denominación debe ser **concreta, breve, concisa y motivadora**.



2.- Aunque la tendencia, especialmente de proyectos presentados por Ayuntamientos, es incluir en la denominación el nombre del municipio, **no es** estrictamente **necesario** hacer **publicidad del municipio** o la entidad que propone el proyecto en su **título**.

3.- El nombre del proyecto debe estar **directamente** relacionado con la **finalidad** que se persigue y evitar otras alusiones superfluas.

2- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.-

En este apartado se trata de realizar un **ejercicio argumentativo** en el que se establezcan de manera razonada los **motivos** de la realización del proyecto y de **por qué** elegimos éste y no otro. De una buena justificación puede depender que, de entrada, un proyecto sea considerado interesante, innovador, ilusionante...

Algunas cuestiones imprescindibles a incluir:

- 1.-Cuál es su propósito y qué se espera conseguir con su realización.
- 2.- Si partimos de la detección de un problema, debemos indicar en qué medida su ejecución va a solucionarlo.
- 3.- Personas que potencialmente se beneficiarán de los resultados de este proyecto.
- 4.- El porqué es importante llevar a cabo este proyecto.
- 5.- Qué aporta de nuevo este proyecto.

3- OBJETIVO GENERAL Y SENTIDO DE LA INTERVENCIÓN.-

A continuación, indicamos algunas características que deben presentar los objetivos planteados en los proyectos:

- 3.1.- **Todos** los objetivos **reunidos** deben dar cumplimiento a la **finalidad** del campo.
- 3.2.- Los objetivos **no deben confundirse** con las actividades. Son precisamente lo que se consigue con la realización de las actividades.
- 3.3.- Deben incluir **criterios de comprobación** de su cumplimiento o de verificación.
- 3.4.- Deben ser **mensurables** en un sentido cualitativo o cuantitativo.

4- LUGAR Y ENTORNO DONDE SE DESARROLLARÁ LA ACTIVIDAD PRINCIPAL.-

En este apartado habrá que reflejar el lugar concreto donde se llevará a cabo dicha actividad. Es imprescindible indicar si, para abordarla, se requieren permisos o no y, en el primer caso, de qué Administración, organismo, entidad pública o privada o titular privado.

En el supuesto de que se requieran permisos, antes de plantear el proyecto, se deberán hacer las gestiones oportunas para asegurar que, una vez propuesto el proyecto para su aprobación, dichos permisos o licencias se van a obtener.



5- ACTIVIDADES.-

5.1.- Actividad principal (una o varias).

La actividad principal debe ocupar un mínimo de **50 horas**, distribuidas entre 4 y 6 horas al día, 5 días a la semana.

5.1.1.- Es la que sustenta un campo de voluntariado. Debe estar directamente relacionada con la modalidad elegida, se debe indicar cuál/es son y en qué consiste/n, y realizar una descripción detallada de la/s misma/s. No confundir con los objetivos ni definir como si lo fueran.

5.1.2.- Quién, quiénes las ejecutan (todos/as los/las voluntarios/as, por grupos, en turnos, individualmente, etc.).

5.1.3.- La formación de las personas voluntarias no constituye una actividad principal en sí misma.

5.2.- Actividades complementarias.

Las actividades complementarias deben tener una duración mínima de **30 horas**, oscilando entre 2 y 4 horas diarias y, habitualmente se desarrollan en horario de tarde.

5.2.1.- Hay que tener presente que son **complementarias de la actividad principal**. Es decir, están referidas a la actividad principal y su ejecución contribuye a la finalidad del campo.

5.2.2.- Por ello, tienen que estar relacionadas con la actividad principal o derivarse de ella.

5.2.3.- Hay que huir de charlas y exposiciones magistrales y planificar las actividades de manera que resulten atractivas e impliquen en su desarrollo, en la medida de lo posible, la participación de las personas voluntarias.

5.3.- Actividades lúdico-recreativas y socioculturales.

Las actividades lúdico-recreativas y socioculturales deben realizarse a diario con una duración mínima de **2 horas**.

5.3.1.- Son actividades **dirigidas** a los/as **voluntarios/as**.

5.3.2.- El **tiempo libre** de los/as voluntarios/as **no** puede plantearse como actividad lúdico-recreativa. A **diario debe establecerse un tiempo libre personal que deberá reflejarse en la programación diaria**.



5.3.3.- Su realización no puede suponer un coste añadido para las personas voluntarias. Por ejemplo, si se ha previsto en el proyecto una excursión a un parque acuático, no podrá solicitarse a las personas participantes que abonen la entrada.

5.3.4.- No son actividades diseñadas únicamente para el entretenimiento, que también debe haberlas, sino que deben estar planificadas para generar espacios de encuentro y **fomentar la cohesión grupal**.

5.3.5.- Para planificar las actividades lúdico-recreativas y socioculturales es fundamental tener en cuenta la edad de las personas voluntarias y adaptar las mismas a dicha franja de edad.

Una actividad en sí misma no es principal, ni complementaria ni lúdico-recreativa. Cualquier actividad puede ser complementaria en un Campo de Voluntariado Juvenil y lúdico-recreativa en otro. Por ejemplo, en un Campo de Arqueología, la visita a las ruinas de Baelo Claudia puede plantearse como actividad complementaria y esta misma visita, en un Campo de Voluntariado Juvenil de intervención con menores, debe plantearse como lúdico-recreativa y sociocultural.

La presentación Institucional de un Campo de Voluntariado Juvenil **no puede computarse como actividad** (ni principal, ni complementaria, ni lúdico-recreativa).

Es muy importante también expresar claramente si existe alguna **limitación** (de cualquier tipo) para que las personas voluntarias puedan desarrollar alguna de las actividades.

Las actividades principales las hacen “los/as voluntarios/as”, las complementarias se hacen “con los/as voluntarios/as” y las lúdico-recreativas se hacen “para los/as voluntarios/as”.

En todas las actividades se tendrán en cuenta la normativa y recomendaciones establecidas por las autoridades sanitarias en relación con la prevención y actuación en materia de COVID 19.

6- METODOLOGÍA.-

En este apartado siempre nos encontramos la expresión “utilizaremos una metodología activa y participativa”. Además de lo anterior, hay que centrarse en el “**cómo**” se va a plantear el desarrollo del campo para **conseguir los objetivos**.

Qué técnicas, instrumentos, estrategias y dinámicas se van a llevar a cabo; **cómo** se va a organizar al grupo de voluntarios; **cómo** se va a obtener retroalimentación del desarrollo del campo por si hubiera que modificar algún aspecto... Por tanto, es preciso profundizar en la metodología y no dejarla en mera teoría.



Es muy importante establecer **mecanismos diarios para ir evaluando** el desarrollo del campo y poder realizar modificaciones sobre la marcha, en función de lo detectado. Se puede optar por un buzón de sugerencias, que se abrirá cada noche para leer las distintas propuestas y valorarlas, realizar a diario una asamblea en la que las personas voluntarias manifiesten lo que consideren oportuno...

7- ALIMENTACIÓN.-

Sea cual sea el tipo de servicio que se elija para la alimentación y que se desarrollará en el apartado correspondiente del proyecto, debe garantizar una comida equilibrada, suficiente y variada y debe poder atender a las distintas necesidades alimentarias de las personas voluntarias y del equipo organizador (personas celíacas, vegetarianas, alérgicas, intolerantes a algún producto...).

El menú diario, además de las tres comidas fuertes, deberá contemplar un tentempié a media mañana y merienda a media tarde, cuya consistencia dependerá del tipo de actividad que se desarrolle en el campo.

8- INSTALACIONES DESTINADAS AL ALOJAMIENTO.-

Sería aconsejable tener presentes varios elementos a la hora de elegir el alojamiento:

8.1.- Los Campos de Voluntariado Juvenil **no son una modalidad de turismo cultural**, por lo tanto, no sería demasiado apropiado ofertar el alojamiento en un hotel de cuatro estrellas. Es decir, no hay por qué contar con unas instalaciones exquisitas ni son necesarias para llevar a cabo un buen proyecto; eso sí, deben ser adecuadas, idóneas y reunir todos los requisitos que garanticen una estancia cómoda a las personas participantes y que cumpla con todas las condiciones vigentes en materia de seguridad, habitabilidad e higiénico-sanitarias, así como la normativa y protocolos de prevención y actuación establecidos por las autoridades sanitarias en materia de COVID-19.

8.2.- El alojamiento debe posibilitar el adecuado y necesario descanso, para asegurar que las personas voluntarias puedan estar en condiciones óptimas para la ejecución de las actividades diarias.

8.3.- En el proyecto se debe indicar el tipo de alojamiento, número y capacidad de los espacios (dormitorios, espacios comunes, aseos...), teniendo en cuenta que hay que disponer de espacio y servicios higiénicos suficientes para que la estancia sea cómoda. También debemos tener presente a los miembros del equipo que se alojan con las personas voluntarias (en el caso de campos de menores, un mínimo de 4).

8.4- Si las instalaciones destinadas al alojamiento no disponen de camas (si se hace en un polideportivo, por ejemplo) hay que prever el uso de colchones/colchonetas para el adecuado descanso de las personas voluntarias y de los miembros del equipo que pernocten con ellos, dado



que, al tratarse de un período largo (14 noches), queda descartada la posibilidad de dormir en esterillas o en sacos de dormir aportados por las personas voluntarias.

8.5- El alojamiento que se oferte debe tener habilitadas zonas comunes que permitan la interacción de las personas voluntarias, respetando la debida distancia de seguridad y ventilación exigidos en los protocolos de prevención COVID 19. No podemos olvidar que el campo de voluntariado es un espacio en el que se fomenta la cooperación, la solidaridad y las relaciones interpersonales; en definitiva, es un espacio de convivencia y contar con este tipo de zonas facilita mucho los anteriores aspectos.

8.6- Es fundamental, que queden claramente descritas las posibles barreras arquitectónicas del alojamiento para, de este modo, saber las posibles limitaciones que puedan tener personas con alguna diversidad funcional de carácter físico.

9.- INSTALACIONES DESTINADAS AL SERVICIO DE ALIMENTACIÓN.-

Varias son las opciones para cubrir este importante aspecto: elaboración propia de los alimentos a consumir, acudir a un bar/restaurante de la localidad, contratar un catering... Esta cuestión va a depender del tipo de campo, lugar donde se desarrolla, tipo de instalaciones de que dispongan..., sea cual sea el tipo elegido, debe garantizarse una comida equilibrada, suficiente y variada y debe poder atender a las distintas necesidades alimentarias de las personas voluntarias y de los miembros del equipo organizador (personas celíacas, vegetarianas, alérgicas, intolerantes a algún producto...).

Si la elección es acudir a algún restaurante/bar de la localidad y se desea diversificar, al objeto de que no sea uno solo el elegido, lo ideal es programar el **desayuno, comida y cena en el mismo lugar**, con la finalidad de controlar que la dieta diaria sea equilibrada y no se repitan determinados alimentos. La opción de comer en uno y cenar en otro, **en principio no es adecuada**, a no ser que controlemos muy bien los menús y garanticemos que en la comida y en la cena no les van ofertar alimentos similares.

También es preciso indicar si existen barreras arquitectónicas que puedan limitar el acceso a las instalaciones de personas con diversidad funcional de carácter físico.

10.- DESPLAZAMIENTOS.-

Es fundamental reflejar si va a ser necesario el uso de vehículo/s para el desarrollo de cualquiera de las actividades. En el caso de que así sea, cuando se elabora el proyecto ya deben haberse valorado los tiempos de desplazamiento, al objeto de tenerlos en cuenta a la hora de realizar la planificación diaria, así como para incluir el coste de los mismos en el presupuesto del proyecto.



11.- MATERIALES.-

Es preciso enumerar, de manera detallada, los materiales y herramientas que van a ser necesarios para el desarrollo de los tres tipos de actividades que conforman el Campo de Voluntariado Juvenil. Quien elabora el proyecto debe especificar las necesidades de material y herramientas para la realización de las distintas actividades y en número suficiente para todas las personas voluntarias, lo que le permitirá, posteriormente, cuantificar el coste económico real de esta partida.

Cumplimentar de forma clara y adecuada este apartado va a permitir a la persona que valora el proyecto comprobar si realmente existe un hilo conductor en el mismo, así como, si las distintas partes que lo componen están en armonía. Por ejemplo, si una de las actividades principales es grabar cuatro cortometrajes, será preciso indicar en los materiales, las oportunas cámaras de vídeo o instrumentos de grabación similares.

12.- COLABORACIONES.-

En numerosas ocasiones, los proyectos no saldrían adelante sin las colaboraciones de otras entidades que, de una u otra manera, complementan aquellos aspectos que no puede cubrir la entidad que desarrolla el campo ni la aportación de este Instituto. Estas colaboraciones, además de ser un criterio de evaluación de los proyectos, otorgan un valor añadido al mismo. Cuando se elabora un proyecto, ya debe conocerse y por tanto reflejarse en este apartado, las colaboraciones con las que se van a contar y ello nos da idea de si existe coherencia entre los distintos aspectos que conforman el proyecto, con independencia de que más adelante se puedan conseguir más colaboraciones no previstas en este momento inicial.

13.- PERSONAS DEL EQUIPO QUE DESARROLLARÁN LA ACTIVIDADES.-

Este es uno de los aspectos de mayor importancia para que un campo de voluntariado funcione. Un equipo solvente, con experiencia, y con las funciones que va a desempeñar cada uno de sus miembros bien delimitadas, a priori, constituye una garantía de éxito, si el resto de elementos que componen el proyecto también reflejan calidad.

El equipo debe cumplir con los requerimientos establecidos en la Estipulación sexta de la Resolución por la que se convocan los proyectos, tanto de n.º de miembros (mínimo 4 que se amplía a 6 en el caso de campos dirigidos a menores de edad); experiencia en la modalidad de que se trate; en animación sociocultural, ocio tiempo libre y dinamización;-así como en intervención con menores, en el caso de campos dirigidos a este tramo de edad.

Por ello, es fundamental reflejar para cada uno de dichos miembros, toda la información relevante al respecto de tal forma que no deje lugar a dudas de que se cumplen dichos requisitos. Del mismo modo es oportuno evitar información superflua que nada aporta para la valoración de los requisitos.



14. - MIEMBROS DEL EQUIPO ORGANIZADOR QUE PERMANECERÁN LAS 24 HORAS DEL DÍA CON LAS PERSONAS PARTICIPANTES.-

Si bien se establece un n.º mínimo (3, excepto en campos dirigidos a menores que serán 4), habrá ocasiones en que por las peculiaridades del campo, las características de las personas voluntarias, las actividades nocturnas planteadas..., se requiera incrementar esos mínimos. Si este fuera el caso, es imprescindible reflejarlo en el apartado C) y justificar dicha necesidad.

En caso de que no se indique, se entenderá que el n.º de miembros del equipo que permanecerá las 24 horas con las personas participantes es el mínimo establecido. No necesariamente debe/n ser siempre la/s misma/s persona/s las que permanezcan con las personas participantes las 24 horas, es decir, pueden ir rotando los miembros del equipo e irse quedando personas distintas cada día. En todo caso, en este apartado hay que reflejar el n.º que permanecerá, con independencia de que sean o no siempre las mismas personas.

15.- PRESUPUESTO.-

15.1.- **Adecuado** a la suma de los recursos propios, cofinanciados y solicitados. De nada sirve elaborar un magnífico proyecto si no se consiguen los recursos necesarios para llevarlo a cabo.

15.2.- **Realista**, es decir, debe contarse con la total seguridad del compromiso de financiación de las entidades o personas colaboradoras, tanto si se trata de servicios, como de material o dinero.

15.3.- **Explicativo** en el sentido de que quede claro lo que se va a gastar y lo que, aún siendo necesario, no supondrá un coste.

15.4- El presupuesto se reflejará **SIN IVA** tanto en la solicitud como en el apartado correspondiente del proyecto.

15.5 – Aclaraciones en relación al presupuesto:

a) La aportación máxima del IAJ es de 35 € persona voluntaria/día y la misma aportación por cada una de las personas del equipo que permanezcan las 24 horas con los/as voluntarios/as, siendo la aportación total, en todo caso, inferior a 15.000 €, para entidades que vayan a facturar exentas de IVA.

b) Si la entidad que presenta el proyecto debe facturar con IVA, se podrá superar la cantidad de 15.000 € en la proporción correspondiente al IVA a aplicar y deberá indicarse esta peculiaridad en el apartado correspondiente del presupuesto.



c) Los Ayuntamientos que presenten proyectos de campos se encuentran exentos de IVA en base al artículo 20.Uno.8º a) de la Ley y no necesitan acreditar este extremo con ninguna documentación adicional.

d) Las entidades que vayan a acogerse a la exención del IVA en base al artículo 20.Uno.8º a) por ser entidades sin ánimo de lucro, deberán presentar junto con la solicitud (Anexo I) el documento acreditativo de la misma (estatutos donde conste que es una entidad sin ánimo de lucro y que sus miembros no perciben remuneración o, en su caso, Declaración responsable suscrita por el/la representante legal de la entidad donde consten tales extremos).

e) Las entidades que puedan acogerse a alguna otra exención/reducción del IVA deberán igualmente presentar documento acreditativo de la misma.

f) Aquellas entidades en cuyos proyectos la aportación solicitada al IAJ supere el importe que les correspondería, en función del n.º de participantes y personas del equipo que permanecen las 24 horas, y se acojan a lo establecido en la Estipulación Séptima de la Resolución por la que se convoca la presentación de proyectos, deberán cumplimentar el apartado D), en el que se indicará la cuantía de la aportación extra, el concepto por el que se solicita y breve explicación que justifique dicha aportación extra solicitada.

Ejemplo: para un proyecto dirigido a 20 voluntarios/as y un miembro del equipo que permanezca las 24 horas con las personas voluntarias, para establecer la cuantía máxima a solicitar al IAJ, habrá que realizar la siguiente operación:

$$(20+3) \times 15 \text{ días} \times 35 \text{ €} = 12.075 \text{ €}$$

Si en la cuantificación económica que se ha realizado del proyecto, el importe que se va solicitar al IAJ es igual o inferior a dicha cantidad (12.075 €), no será preciso cumplimentar el apartado D).

Por el contrario, si la aportación que se va a solicitar al IAJ, es superior a esa cantidad (siempre teniendo como límite máximo que sea inferior a 15.000 € IVA excluido), habrá que indicar en el apartado D) la cuantía de la aportación extra, el concepto y justificarlo.

De este modo, si la cuantía resultante al elaborar el proyecto y que se desea solicitar al IAJ es de 13.000 €, en el apartado D) habrá que reflejar que la cuantía extra solicitada es de 925 €, (13.000 € – 12.075 €); en el concepto, por ejemplo indicando que el n.º de profesionales va a ser superior al mínimo establecido y justificarlo, con una explicación que pudiera ser que, al ser un campo dirigido a menores de edad, se considera imprescindible contar con x profesionales más del mínimo establecido para distribuir a los menores en x grupos y que cada uno de estos grupos se encuentre bajo la supervisión permanente de x profesionales.

Sea cual sea la justificación, debe ir en consonancia con lo reflejado en el proyecto.



PROGRAMACIÓN DIARIA.-

Si bien la programación diaria no es un documento a aportar al realizar la solicitud de participación en la convocatoria de presentación de proyectos, no cabe ninguna duda de que para el diseño del proyecto y poder encajar las distintas actividades a desarrollar en cada uno de los días que dura el campo, ha sido preciso realizar, al menos, un esbozo de lo que será la futura programación que deberán presentar aquellas entidades cuyos proyectos vayan a ser propuestos para su aprobación.

De su lectura se desprende si realmente quien lo elabora sabe qué es un Campo de Voluntariado Juvenil, cuál es su finalidad y si ha tenido en cuenta la edad y características de las personas voluntarias que van a acudir al mismo. Casi todo es posible en la programación de un Campo de Voluntariado si se realiza con sentido común y pensando en el bienestar de las personas voluntarias.

La manera más gráfica y comprensible de presentar la programación diaria es realizar un cronograma en el que figuren todos los días de duración del campo y las horas, en las que se irán situando las distintas actividades.

IMPRESINDIBLE.-

La actividad principal debe ocupar un mínimo de **50 horas**, distribuidas entre 4 y 6 horas al día, 5 días a la semana.

Las actividades complementarias deben tener una duración mínima de **30 horas**, oscilando entre 2 y 4 horas diarias y **a ser posible en horario de tarde**.

Las actividades lúdico-recreativas y socioculturales deben realizarse a diario con una duración mínima de **2 horas**.

A diario debe existir un tiempo personal no programado y que en la programación diaria deberá figurar como “tiempo libre”.

PONER ESPECIAL ATENCIÓN A LA PLANIFICACIÓN DEL PRIMER DÍA Y DEL ÚLTIMO.

El horario para la recepción de participantes debe ser bastante amplio a lo largo del día, puesto que las llegadas no suelen ser homogéneas. Este horario de recepción debe ir acorde con los medios de transporte con que cuenten los voluntarios para llegar al Campo de Voluntariado. No tiene ningún sentido plantear las 11 como hora de llegada al punto de encuentro, si los autobuses públicos o el tren tienen su llegada a la localidad a las 13 horas.

Igualmente, la presentación del proyecto ante los/as voluntarios/as por parte del alcalde o de el/la representante institucional que vaya a realizarla, no debe programarse a las 10 de la mañana si éstos pueden llegar a lo largo de todo el día.

En el primer día no se puede planificar la realización de la actividad principal (por lo mencionado anteriormente), si bien es posible, en función de la hora de llegada de las personas voluntarias,



programar alguna actividad complementaria (formación-información básica sobre el contenido del campo) o alguna actividad lúdico-recreativa (dinámicas de presentación o de conocimiento del grupo).

Del mismo modo, es aconsejable que el acto de clausura cuente con la presencia de la mayoría de los participantes. Es decir, que no hayan regresado a sus respectivos destinos, por lo que es oportuno realizarlo el día anterior a la partida de los jóvenes.

No olvidar que, si el campo se desarrolla en un lugar alejado de un núcleo de población o al que no llegue algún medio de transporte público, es preciso haber previsto distintas propuestas para recoger a las personas voluntarias en otro lugar y trasladarlas hasta donde se desarrollará el campo y a la inversa el día de finalización del mismo.

PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.-

1- Lo habitual es realizar la actividad principal de lunes a viernes por las mañanas, las complementarias por la tarde y las lúdico-recreativas por la noche.

Decimos que es lo habitual, pero no siempre lo habitual es lo más idóneo y estas premisas de partida podrán o, incluso, deberán adaptarse según el Campo. Nada impide que las actividades principales se realicen, por ejemplo, de martes a sábado por la mañana y aprovechar el lunes para actividades lúdico-recreativas o complementarias. De este modo, si una de las actividades es ir a las ruinas de Baelo Claudia y pasar el día en la playa, quizá sea mejor ir un lunes que un domingo, que habrá menos tráfico, menos gente en la playa...

2- Hora de inicio. La hora para levantarse no tiene por qué ser la misma todos los días. Lo idóneo es levantarse temprano (sobre las ocho), para dar tiempo a las personas participantes al aseo personal, arreglo de habitaciones y desayuno, al objeto de empezar el trabajo sobre las nueve o nueve y media. Si el trabajo a realizar, por ejemplo, es en una excavación al sol y hace mucho calor esos días, es preferible adelantar la hora del inicio de los trabajos para garantizar las mejores condiciones para las personas voluntarias.

3.- El desayuno debe contar con suficiente tiempo dado que no consiste meramente en el acto de alimentarse, sino que se constituye en un “espacio de convivencia y preparación del día”, por lo que hay que dedicarle su tiempo y no establecer un período demasiado breve.

4.- A la hora de planificar el almuerzo, al igual que en el desayuno, hay que dar el tiempo suficiente. En la programación habrá que tener en cuenta si es preciso desplazarse desde la zona donde se realiza la actividad principal y el lugar donde tienen lugar el almuerzo o cena para prever el tiempo empleado e ir con suficiente antelación.

5- Es obligatorio indicar en la programación el tiempo diario personal no programado (tiempo libre). Lo más adecuado es que ocupe el espacio temporal desde que se acaba el almuerzo hasta que se



inicien las actividades complementarias (hora de la siesta), así como desde que se finalizan las actividades complementarias hasta la hora de la cena. Si bien es imprescindible que exista este tiempo libre, hay que huir de que éste sea excesivo y pueda conducir al aburrimiento de las personas participantes y, fundamentalmente, porque disponer de demasiado tiempo libre puede conducir a generar conflictos entre las personas voluntarias.

6- En relación a las actividades lúdico-recreativas y socioculturales, el período para realizarlas va a depender del tipo de actividad, si bien lo habitual es situarlas después de la cena. Son muchas y muy variadas las actividades lúdico-recreativas y socioculturales que se pueden planificar dirigidas al conocimiento del entorno donde se desarrolla el Campo o a la generación de espacios de encuentro en un ambiente de ocio educativo que fomente la cohesión grupal o al propio entretenimiento de las personas participantes, pero es fundamental que estas actividades estén adaptadas a las edades de las personas voluntarias. Indicar, por ejemplo, como actividad lúdico-recreativa jugar al parchís en un campo para jóvenes de 26 a 30 años no parece muy adecuado.