



CAMPAÑA **C**ONTRA LOS ROBOTS LETALES



01

¿Qué es la campaña en contra de los robots letales? 03

02

Objetivos y principios 04

03

Glosario de términos 07

04

Indicadores de logro 08

05

Scouts por los ODS 17

06

¿Cómo lograr el reconocimiento? 18

07

Actividades 21

08

Reporte 27

09

Insignia 28

¿QUÉ ES LA CAMPAÑA EN CONTRA DE LOS ROBOTS LETALES?

Los sistemas de armas a nivel mundial están cada vez más habilitados para usar programación de computadoras y los sensores con la finalidad de identificar y seleccionar objetivos, acercándose a las máquinas que toman decisiones sobre **quién merece vivir o morir**.

Así mismo, muchas vidas se han visto afectadas por la creciente influencia del procesamiento informático y el pensamiento algorítmico. Estos desarrollos tecnológicos advierten que debemos aferrarnos a los fundamentos de la humanidad y valorarnos mutuamente, no a través del cálculo sino a través del entendimiento.

Es por ello por lo que nace la **Campaña en Contra de los Robots Asesinos (Campaign Against Killer Robots)**, una coalición global de organizaciones no gubernamentales que, desde el año 2019, ha trabajado en unión con La Organización Mundial del Movimiento Scout a través de su Región Interamericana y, a su vez, en el año 2020 con la Asociación de Scouts de Venezuela, aplicándose con la Iniciativa Campaña Contra los Robots Letales.

Este programa para jóvenes tiene como objetivo crear conciencia y sensibilización frente a los peligros del desarrollo de armas que por sí solas seleccionan y atacan un blanco, sin la intervención de un ser humano, a través de una herramienta exclusiva para ellos, donde aprenderán los riesgos, amenazas e implicaciones de estas armas autónomas letales y los compromisos que podemos adquirir como agentes de cambio y Transformación Social.

OBJETIVOS Y PRINCIPIOS



OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una campaña de concienciación y movilización que motive a jóvenes y adultos a tomar acción, alzar su voz y liderar iniciativas frente a la creciente integración de tecnologías emergentes en sistemas de armas, con especial atención a la inteligencia artificial, que dota a estos sistemas de la capacidad de seleccionar y atacar objetivos de forma autónoma, y que tienen el potencial de decidir sobre la vida y la muerte de personas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Promover acciones en donde los jóvenes scouts tomen conciencia del problema que significa el uso de armas totalmente autónomas.
2. Abrir espacios de diálogo en eventos scout acerca del tema.
3. Promover el uso de la plataforma de youthagainstkilerrobots.org

OBJETIVOS Y PRINCIPIOS

PROYECTO EDUCATIVO: ENFOQUES DE IMPACTO

La adopción de la iniciativa *Campaña en Contra de los Robots Letales* abarca diferentes enfoques de impacto, como lo son:

Empoderamiento Juvenil: Donde los espacios de toma de decisiones sean concebidos como una instancia natural de crecimiento que promueva la formación y participación activa de los jóvenes, así como el desarrollo de proyectos e iniciativas enmarcadas en sus intereses y potencialidades.

Cultura de Paz: Como marco de toda actuación y enfoque educativo, generando espacios de encuentro que promuevan el acercamiento de las comunidades en la búsqueda del mejoramiento de sus condiciones.

POLÍTICAS NACIONALES

Dentro de las Políticas Nacionales de la Asociación Scout de Venezuela destacan los siguientes elementos en la Campaña:

PRINCIPIOS DE LA POLÍTICA NACIONAL DE PROGRAMA DE JÓVENES:

Enfocado en los jóvenes: Reconocer en todo momento al joven como centro del programa, desarrollando e implementando el mismo a partir de las necesidades e intereses de los jóvenes en general - no sólo de los jóvenes scouts - y con la participación activa de los jóvenes, por considerar que son los principales agentes de su desarrollo.

OBJETIVOS Y PRINCIPIOS

POLÍTICAS NACIONALES

Para todos: Desarrollar las acciones para garantizar la participación de cualquier niño o joven que manifieste voluntariamente su deseo de adhesión a la Ley y Promesa Scout, potenciando la solidaridad social, inclusión y convivencia.

Significativo y trascendente: Contemplar en el programa que se brinde a los jóvenes oportunidades crecientes de participación en el proceso de toma de decisiones, tanto en el ámbito de su unidad scout, como en el institucional y el comunitario. El programa requiere ofrecer a los jóvenes la posibilidad de tomar parte en las decisiones que afectan a sus vidas, siendo este un aporte significativo para la construcción de una ciudadanía activa.

PRINCIPIOS DE LA POLÍTICA NACIONAL DE PARTICIPACIÓN JUVENIL:

Educativa: Formar jóvenes integrales, participes de una sociedad democrática sana con capacidad de aportar, interrelacionarse y trabajar en equipo en función a las decisiones que afecten su vida.

PRINCIPIOS DE LA POLÍTICA NACIONAL DE DESARROLLO INSTITUCIONAL:

Integralidad: Todos los esfuerzos que se ejecutan dentro de la Institución deben tener como finalidad apoyar el trabajo del Movimiento Scout de forma integral, atendiendo todas sus necesidades, creando las mejores condiciones para su crecimiento y desarrollo.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Autonomía: El concepto de autonomía, que procede de un vocablo griego, hace referencia a la condición de aquel o aquello que, en determinados contextos, no tiene dependencia de nadie.

Automatización: Se denomina automatización al acto y la consecuencia de automatizar. Este verbo, por su parte, alude a hacer que determinadas acciones se vuelvan automáticas (es decir, que se desarrollen por sí solas y sin la participación directa de un individuo).

Campaña: El conjunto de actos que se llevan a cabo con la intención de lograr un determinado objetivo. Las campañas pueden desarrollarse desde la sociedad civil (a través de organizaciones no gubernamentales, asociaciones de ciudadanos, etc.) o a través de partidos políticos.

Deshumanización: Es el acto y el efecto de deshumanizar: despojar de rasgos humanos. Muchas veces se vincula la deshumanización a la pérdida de los valores éticos y de la sensibilidad.

Coalición: Se puede definir coalición como la alianza, unión, liga, confederación o acuerdo entre varias partes.

Robot: Del inglés robot, que a su vez deriva del checo robota ("prestación personal"), un robot es una máquina programable que puede manipular objetos y realizar operaciones que antes sólo podían realizar los seres humanos. El robot puede ser tanto un mecanismo electromecánico físico como un sistema virtual de software.

INDICADORES DE LOGRO

CORPORALIDAD

ETAPA 1:

- Cumple las tareas en la oportunidad en que se le pide.
- Define para cual fecha desea tener una insignia y trabaja para obtenerla.
- Usa la lectura como mecanismo para el descanso.

Pide a familiares y adultos Scouts la ayuda que requiere para adquirir habilidades y las practica.

- Disfruta las actividades de agilidad tanto física como mental
- Identifica las destrezas que ha adquirido.
- Disfruta de sus actividades.

ETAPA 2:

- Elabora y lleva a cabo un cronograma de trabajo ante una tarea a ejecutar
- Se asegura de mantener en buenas condiciones el lugar donde ha realizado actividades.
- Cumple las actividades que se le asignan, en el tiempo señalado, con la ayuda de otros
- Participa espontáneamente en actividades que requieren utilizar sus capacidades y explica lo hecho y el aporte que ha dado.

- Participa en actividades que le enseñen a mejorar la calidad de vida.

Practica actividades individuales y en grupo, de carácter físico y mental.

- Integra su creatividad mental y su destreza física para provecho de su entorno.
- Utiliza su cuerpo y su mente, de forma que se siente satisfecho consigo mismo.

ETAPA 3:

- Programa junto a sus padres el uso de su tiempo libre.
- Elabora su horario de actividades, dando especial atención a las que contribuyen a su desarrollo
- Se vincula a grupos para realizar las actividades de su interés.
- Cumple un horario de estudios que le permite cumplir con lo que se le pide.
- Se plantea cómo quiere ser y actúa para lograrlo.
- Describe lo que quiere lograr en la vida y cómo lo está logrando.

ETAPA 4:

- Ejecuta un programa de sus actividades de una semana, para cumplir con los diferentes roles que ejerce (familia, Scouts, estudios/ trabajo).
- Participa activamente en la decisión de cómo invertir su tiempo.
- Compagina las formas de descanso que le gustan con las obligaciones que le son propias.
- Razona cuales actividades son perjudiciales para su desarrollo social.
- Comprende los riesgos físicos y emocionales de una conducta sin autocontrol.
- Distribuye su tiempo entre actividades físicas y mentales, entre acción y pasividad, entre la soledad y el compartir.
- Comprende cómo su accionar afecta el medio, se esfuerza por mejorarlo.
- Se involucra en su comunidad para mejorarla.

INDICADORES DE LOGRO

CORPORALIDAD

ETAPA 5:

- Se responsabiliza por sus acciones.
- Rinde informe del resultado de las labores que asume y lo discute con sus iguales
- Lista sus logros y las mejoras que desea en cada tarea que asume
- Elabora una meta para su crecimiento personal.
- Busca trabajar al lado de personas con más experiencia, para aprender de ellas.
- Se autoevalúa ante sus compañeros de Unidad, y describe sus destrezas.
- Busca la opinión de otros cuando considera que su labor no es lo que él esperaba.
- Expresa con libertad lo que disfruta y le gusta.

ETAPA 6:

- Actúa de manera consecuente con los valores que inspiran la Ley y la Promesa Scouts, y construye su proyecto de vida en base a dichos valores.
- Demuestra sus capacidades personales para desempeñar cualquier labor que asume, en forma responsable, en su equipo, y con deseos de búsqueda constante del perfeccionamiento
- Mantiene autenticidad al demostrar coherencia entre su pensamiento, su expresión verbal y el resultado de su acción creadora.
- Asume la responsabilidad de su propia formación

AFECTIVIDAD

ETAPA 1:

- Le interesa conocer a otros.
- Plantea sus ideas francamente.
- Ejerce su capacidad de cambio a la vez que se siente tranquilo.

ETAPA 2:

- Elabora objetos que expresan sentimientos positivos ante el país.
- Muestra afecto a los demás sin dejar de apreciarse a sí mismo.
- Disfruta actividades con niños de su edad, en un ambiente social.
- Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas

INDICADORES DE LOGRO

AFECTIVIDAD

ETAPA 3:

- Acepta su realidad y es feliz en ella.
- Se acerca a los demás sin temor a ideas nuevas y sin timidez.
- Descubre que el amor es la base de las relaciones humanas y centro de su felicidad.
- Piensa independientemente
- Lee para buscar su desarrollo personal
- Practica expresiones de afecto.

ETAPA 4:

- Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás
- Expresa su visión del mundo y la acepta como propia.
- Participa en actividades que pretenden la felicidad ajena, entendiendo en ellas un acto de amor.
- Acude a sus padres y hermanos mayores en busca de respuestas a sus inquietudes.
- Escoge lo que quiere leer.
- Expresa satisfacción por los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas.
- Conversa con sus padres y profesores o tutores los intereses del momento y su visión de su futuro.

ETAPA 5:

- Ayuda y recibe ayuda de otros, obteniendo de ellos un aprendizaje.
- Reconoce en los demás el derecho a ser distintos.
- Acepta el mérito de su propio éxito, sin hacer alarde de ello.
- Ayuda a los más jóvenes en sus tareas, y en el uso del tiempo libre en forma sana y divertida.
- Practica actividades en su comunidad y se integra con grupos humanos diferentes.

ETAPA 6:

- Se integra a grupos, asociaciones u organizaciones para el desempeño de actividades productivas, de servicio o de aporte.
- Adapta sus actividades para que todos puedan participar y sentirse bien con lo que hacen.
- Mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional

INDICADORES DE LOGRO

SOCIABILIDAD

ETAPA 1:

- Conversa con sus padres sobre las normas que se le piden cumpla, para saber el porqué de ellas.
- Aplica la Ley de la Manada en su vida diaria.
- Obedece las instrucciones que le son dadas.
- Cumple con las tareas que se le asignan
- Comprende la importancia de la paz entre los pueblos

ETAPA 2:

- Comprende las razones de las normas que debe cumplir
- Aplica las normas de conducta.
- Se acerca a personas de la sociedad que contribuyen al bienestar colectivo para conocer su labor
- Se interesa en adquirir habilidades de acuerdo con su edad e intereses.
- Observa con cuidado las normas que le son dadas cuando se le asigna una tarea.
- Utiliza los símbolos de la hermandad mundial y conoce su significado.
- Propone a su familia

ETAPA 3:

- Identifica lo que la sociedad le da para su beneficio
- Identifica por lo menos una labor productiva de su interés e investiga oportunidades en su entorno.
- Acepta la dirección de personas más experimentadas, cuando asume tareas nuevas.
- Conoce sus habilidades y las que quisiera tener
- Identifica cuales tareas puede asumir con mínima preparación sin que se corran riesgos.
- Se fija niveles de excelencia al aprender nuevas destrezas.
- Respeta las opiniones diferentes a la suya y busca puntos de encuentro.
- Cumple las normas básicas para la convivencia armónica con su medio social.

ETAPA 4:

- Se preocupa por mejorar su vivencia de los valores éticos.
 - Adquiere conocimientos para hacer buen uso de los recursos necesarios para lograr bienestar.
 - Se relaciona con integrantes de otras organizaciones para conocer su labor.
 - Participa activamente en proyectos elaborados por los más experimentados, y para los cuales puede dar aportes positivos
 - Asume tareas concretas cuando está seguro de que tiene suficiente preparación.
 - Se involucra con nuevas tareas cuando domina las que puede realizar en un momento determinado.
 - Estudia la realidad de otros pueblos
 - Defiende la libre expresión de los hombres.
 - Plantea a sus padres y Adultos scouts sus opiniones, acatando las instrucciones que le son dadas.
 - Aplica en su casa actitudes, habilidades y conocimientos desarrolladas en los Scouts.
- Participa en proyectos desarrollo comunitario de carácter interinstitucional.

INDICADORES DE LOGRO

SOCIABILIDAD

ETAPA 5:

- 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.
- Utiliza los mecanismos e instancias, para la defensa del individuo.
- Asume compromisos con su comunidad cuando está convencido que le interesan y le son de provecho
- Invita a jóvenes de otras instituciones para que se integren a sus proyectos
- Se mantiene involucrado con una tarea, perfeccionando su desempeño y proporcionando nuevas alternativas
- Se vincula con proyectos para la integración de los países.
- Se integra a acciones para defender la paz en el país y en el mundo.
- Se integra a equipos de trabajo para defender sus derechos y ejercer sus deberes ciudadanos.
- Se integra a equipos de acción de bienestar colectivo de permanencia en el tiempo.
- Acepta las normas sociales sin renunciar al derecho de poder cambiarlas.

ETAPA 6:

- 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
- Promueve la cooperación internacional, la hermandad mundial y el encuentro de los pueblos luchando por la comprensión y la paz.
- Actúa de acuerdo con las normas éticas y de buena costumbre, que da la sociedad.

INDICADORES DE LOGRO

ESPIRITUALIDAD

ETAPA 1:

- Acepta el derecho de los demás a tener diferentes intereses.
- Se esfuerza por hacer bien las cosas.

ETAPA 2:

- Se muestra contento al participar en actividades con iguales de otras instituciones.
- Practica en su grupo de pares la igualdad de derechos y deberes.
- Busca dentro de sí las razones para su conducta y se esfuerza por cumplir con lo que es mejor para todos.
- Cumple los deberes que se derivan de su Fe según las costumbres de su Iglesia y respeta la de los demás.

ETAPA 3:

- Comprende la importancia del respeto por la Vida
- Se esfuerza en mejorar sus habilidades
- Tiene una visión positiva del país y con gran potencial.

ETAPA 4:

- Establece comunicación con las personas más diversas con franca confianza en sí mismo y en sus ideas.
 - Investiga la opinión de otros y relata las conclusiones, aun cuando difieran de las suyas
 - Busca el avance propio y el avance de quienes le rodean, a través de valores que mejoran la calidad de vida.
 - Se inspira en Dios para asumir su papel en la sociedad
- Participa en actividades donde refleja su apego a la Vida.

ETAPA 5:

- 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 cómo mejorar la forma en que vivimos.
- Descubre valores en personas de su entorno, con las cuales no comparte intereses
- Busca en su interior cualidades humanas para el bienestar de otros
- Hace concreta la manifestación personal de su Fe en obras de acción social realizadas en grupo.

ETAPA 6:

- Dialoga con todas las personas, cualquiera sea su credo, raza o clase social, buscando establecer vínculos de comunicación entre los hombres, y un acercamiento conjunto a la verdad
- Integra sus principios religiosos a su conducta cotidiana, estableciendo coherencia entre su Fe, su vida personal y su participación social

INDICADORES DE LOGRO

CARÁCTER

ETAPA 1:

- Identifica cuando una conducta está de acuerdo con los valores Scouts.
- Escoge el momento en que desea pasar las pruebas en la Manada.
- Explica la Ley y la Promesa refiriéndose a conductas válidas en la sociedad.
- Acepta las normas impuestas por los adultos para mejorar la calidad de vida.
- Sigue las sugerencias de sus mayores para mejorar su conducta.
- Informa a sus mayores como va a realizar una tarea que se le asigna.
- Informa a los adultos scouts que lo acompañan, las pruebas y especialidades que quiere aprender.
- Lista lo que le gusta y lo que no le gusta de sus resultados.
- Pide participar en actividades nuevas.

ETAPA 2:

- Describe con propiedad las instituciones de su comunidad, con las que está vinculado.
- Determina el conocimiento y las habilidades con las cuales quiere pasar a la siguiente Unidad.
- Elabora un conjunto de normas para hacer bien sus tareas en ella.
- Identifica un error y trabaja para corregirlo.
- Participa en la toma de decisiones para definir las habilidades que quiere aprender un tiempo libre.
- Ofrece su ayuda en las actividades que realiza con habilidad.
- Enuncia una cosa que desea hacer mejor y solicita ayuda para ello.
- Se plantea lo que desea hacer cuando se integra a un grupo de iguales y evalúa cómo lo ha hecho.
- Repite las tareas hasta que está satisfecho con su logro.

ETAPA 3:

- Demuestra en sus actos lealtad y veracidad.
- Razona sus respuestas.
- Solicita a sus mayores, opinión sobre sus logros y medios para perfeccionarlas.
- Se propone alcanzar algo definiendo cuan bien lo quiere hacer.
- Toma decisiones para mejorar una tarea que ha realizado.
- Asume funciones para las cuales se ha preparado.
- Identifica tanto las cosas buenas que ha hecho, como las que debe mejorar.
- Mantiene al día el control de su progreso personal, en aquello que le gusta.

ETAPA 4:

- Evalúa sus acciones en relación con las normas que ha ayudado a definir.
- Se plantea nuevas formas de vida para su vida adulta y se prepara para ella.
- Emprende una tarea y consulta cómo puede hacerla mejor que en el pasado.
- Colabora con otros para que dominen una tarea que sabe hacer bien.
- Acepta las observaciones de oro cuando se le pide mejorar su desempeño.
- Se muestra satisfecho cuando hace un esfuerzo por actuar bien, sin importar el resultado.
- Se prepara con ahínco y acepta los resultados como expresión de su mejor esfuerzo.

INDICADORES DE LOGRO

CARÁCTER

ETAPA 5:

- Se responsabiliza por sus acciones.
- Rinde informe del resultado de las labores que asume y lo discute con sus iguales
- Lista sus logros y las mejoras que desea en cada tarea que asume
- Elabora una meta para su crecimiento personal.
- Busca trabajar al lado de personas con más experiencia, para aprender de ellas.
- Se autoevalúa ante sus compañeros de Unidad, y describe sus destrezas.
- Busca la opinión de otros cuando considera que su labor no es lo que él esperaba.
- Expresa con libertad lo que disfruta y le gusta.

ETAPA 6:

- Actúa de manera consecuente con los valores que inspiran la Ley y la Promesa Scouts, y construye su proyecto de vida en base a dichos valores.
- Demuestra sus capacidades personales para desempeñar cualquier labor que asume, en forma responsable, en su equipo, y con deseos de búsqueda constante del perfeccionamiento
- Mantiene autenticidad al demostrar coherencia entre su pensamiento, su expresión verbal y el resultado de su acción creadora.
- Asume la responsabilidad de su propia formación

AFECTIVIDAD

ETAPA 1:

- Le interesa conocer a otros.
- Plantea sus ideas francamente.
- Ejerce su capacidad de cambio a la vez que se siente tranquilo.

ETAPA 2:

- Elabora objetos que expresan sentimientos positivos ante el país.
- Muestra afecto a los demás sin dejar de apreciarse a sí mismo.
- Disfruta actividades con niños de su edad, en un ambiente social.
- Expresa sus pensamientos y acepta nuevas ideas

INDICADORES DE LOGRO

AFECTIVIDAD

ETAPA 3:

- Acepta su realidad y es feliz en ella.
- Se acerca a los demás sin temor a ideas nuevas y sin timidez.
- Descubre que el amor es la base de las relaciones humanas y centro de su felicidad.
- Piensa independientemente
- Lee para buscar su desarrollo personal
- Practica expresiones de afecto.

ETAPA 4:

- Acepta y comprende el punto de vista y la verdad de los demás
- Expresa su visión del mundo y la acepta como propia.
- Participa en actividades que pretenden la felicidad ajena, entendiendo en ellas un acto de amor.
- Acude a sus padres y hermanos mayores en busca de respuestas a sus inquietudes.
- Escoge lo que quiere leer.
- Expresa satisfacción por los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas.
- Conversa con sus padres y profesores o tutores los intereses del momento y su visión de su futuro.

ETAPA 5:

- Ayuda y recibe ayuda de otros, obteniendo de ellos un aprendizaje.
- Reconoce en los demás el derecho a ser distintos.
- Acepta el mérito de su propio éxito, sin hacer alarde de ello.
- Ayuda a los más jóvenes en sus tareas, y en el uso del tiempo libre en forma sana y divertida.
- Practica actividades en su comunidad y se integra con grupos humanos diferentes.

ETAPA 6:

- Se integra a grupos, asociaciones u organizaciones para el desempeño de actividades productivas, de servicio o de aporte.
- Adapta sus actividades para que todos puedan participar y sentirse bien con lo que hacen.
- Mantiene un estado interior de libertad, equilibrio y madurez emocional

SCOUTS POR LOS ODS

¿QUÉ ES?

Scouts por los ODS es una iniciativa de la OMMS para contribuir a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Esta iniciativa es una movilización de 50 millones de Scouts para crear conciencia y tomar medidas para los ODS. Con esto en mente, la iniciativa *Campaña en Contra de los Robots Letales* trabaja en base a los siguientes ODS.

3 SALUD Y BIENESTAR



Promoviendo el uso a control humano de armas se evitará la pérdida incommensurable de vidas humanas en ambientes hostiles bélicos y de empleo de la fuerza sin medidas de prevención o elección.

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



A través de la promoción del aprendizaje para correcto uso y desarrollo de la tecnología, garantizando que esta sea utilizada, no como un arma, sino como un recurso para el bienestar colectivo.

16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS



Buscando soluciones no violentas a los problemas. Usando la cooperación, la negociación y el activismo para construir respuestas sociales que rechacen la matanza autónoma por máquinas.

¿CÓMO LOGRAR EL RECONOCIMIENTO?

INTRODUCCIÓN

Para lograr el reconocimiento de la iniciativa Campaña en Contra de Los Robots Letales, debes de cumplir 4 niveles, cada uno con un conjunto de actividades y enfoque en particular.



¿QUÉ HACER EN CADA NIVEL?

En cada nivel o módulo (con excepción del primer nivel) hay un conjunto de actividades propuestas para escoger, de las que se debe realizar una (1) de ellas para completarlo. Los niveles se deben realizar en orden, es decir, se debe completar la actividad del nivel 1 para poder realizar una actividad del nivel 2, luego una del nivel 3 y así sucesivamente.

¿CÓMO LOGRAR EL RECONOCIMIENTO?

¿CÓMO COMPLETO CADA NIVEL?

Se puede completar cada nivel por cuenta propia, realizando cada uno con las actividades que están presentadas en esta guía educativa, o hacer uso de la página web youthagainstkillebots.org.

Las actividades podrán ser realizadas por cualquier miembro de la ASV, así como jóvenes y adultos no scouts, variando su dificultad según sus posibilidades le permitan. Así mismo, las actividades se podrán desempeñar también en un perfil de organización.

COMPLETANDO ACTIVIDADES EN LA PÁGINA WEB

Si se realizan las actividades desde la página web, a partir del primer módulo de actividades se deberá dejar registro con pruebas de lo realizado. Al subirse las pruebas a la plataforma se habilitará por cada módulo un diploma. **Al recolectar los 4 diplomas** se podrá optar por el reconocimiento como scout contra los robots letales.

COMPLETANDO ACTIVIDADES POR CUENTA PROPIA

Si se realizan las actividades por cuenta propia, cada vez que se complete un nivel, se debe tomar una prueba fotográfica o vídeo que sirva como prueba de que se completó el nivel. Una vez se hayan completando los 4 niveles, se podrá optar por el reconocimiento.

¿CÓMO LOGRAR EL RECONOCIMIENTO?

DESCRIPCIÓN DE CADA NIVEL

NIVEL 1

El primer nivel consiste en ver un vídeo introductorio de la iniciativa. Una vez finalizado el vídeo, se debe dejar un comentario en él, que refleje conclusiones o un análisis del vídeo. Si el vídeo se ve desde la página web, entonces se debe hacer un comentario en la sección de comentarios de la página.

NIVEL 2

El segundo nivel (módulo azul), consiste de una actividad individual, esto quiere decir que no se debe hacer en grupo, la ejecución y aprendizaje obtenido en la actividad del nivel 2 debe ser exclusivo para cada persona.

NIVEL 3

El tercer nivel (módulo rojo), consiste de una actividad grupal, la actividad grupal se debe hacer con varias personas, scouts o no, en la que cada una aporte en la realización de la actividad.

NIVEL 4

El cuarto nivel (módulo morado), consiste de una actividad libre, la actividad libre puede ser individual o grupal, y además, no tiene actividades sugeridas, ya que el/los participantes de la actividad en este nivel, pueden hacer la actividad que quieran siempre y cuando esté relacionada con la iniciativa.

ACTIVIDADES

NIVEL 1

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=qiJTq11kqdw>

El vídeo está en inglés, pero se pueden activar subtítulos al español.

NIVEL 2

Pieza comunicativa

Una pieza comunicativa como un: dibujo, canción o vídeo que represente ¿qué son los Robots Asesinos/Sistemas de Armas Autónomos Letales? y las implicaciones de su desarrollo y uso

Voz a voz

En esta actividad, debes comunicar la importancia de la prohibición de los Robots Asesinos y/o Sistemas de Armas Autónomos Letales. ¿Cómo podrás realizarlo?

Tienes dos opciones para realizar esta actividad:

1. En cualquier emisora cercana o conocida a tu lugar de residencia, envía un mensaje de concientización o sensibilización dirigido a la comunidad, para la prohibición de los Robots Asesinos y/o Sistemas de Armas Autónomos Letales.
2. Desarrolla un podcast difundiendo el mensaje sobre la prohibición de los Robots Asesinos en cualquiera de tus redes sociales

NIVEL 2

Carta individual

Escribe y diseña una carta dirigida al gobierno actual del país donde te encuentres, en la cual debes establecer y argumentar las implicaciones de desarrollar y utilizar los Robots Asesinos/Sistemas Autónomos de Armas Letales, y el ¿por qué los países deben negociar y crear un tratado que prohíba los Robots Asesinos/Sistemas Autónomos de Armas Letales?

Dibujo Comparativo

Realiza creativamente un dibujo comparativo sobre cómo te imaginas un robot que ayuda a la humanidad y un robot dotado con tecnología para matar (robot asesino).

Para realizar esta actividad puedes buscar vídeos en YouTube acerca de robots que aportan y dan beneficios a la humanidad (ej. <https://www.youtube.com/watch?v=QgEW3M9qlgY> y los robots asesinos o Sistemas de Armas Autónomos Letales (ej. <https://www.youtube.com/watch?v=IsgH2qXhlol&t=29s>).

Posteriormente, observa y compara las estructuras, la forma en que operan, los fines que buscan cada uno de los robots y de forma gráfica plasma tus conclusiones. Finalmente, súbelo a tus redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter) y coloca los hashtags:

- #TeamHuman
- #ProhibirlosRobosAsesinos
- #C0D1G0JOV3N35
- #KillerRobots

ACTIVIDADES

NIVEL 2

Mensaje individual

Crea un mensaje alusivo en tus redes sociales (twitter, Instagram, Facebook), sobre las graves consecuencias de desarrollar, producir y utilizar los Robots Asesinos. Etiqueta al gobierno de turno de tu país y a la Campaña para Prohibir a los Robots Asesinos

@BanKillerRobots. Súbelo a tus redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter) y coloca los hashtags:

- #TeamHuman
- #ProhibirlosRobosAsesinos
- #C0D1G0JOV3N35
- #KillerRobots

NIVEL 3

Mensaje individual

Diseña y realiza un cartel o mensaje representativo para la prohibición de los Robots Asesinos y/o Sistemas de Armas Autónomos Letales, este debe ir dirigido amablemente y como petición a tu gobierno local, estatal, departamental, municipal, entre otros. Es importante que lo hagas llegar a cualquiera de estos, el mensaje debe difundirse de manera clara, recuerda que es deber de todos construir un mundo mejor, libre de amenazas de las nuevas tecnologías implementadas a los Sistemas de Armas.

NIVEL 3

Personaje Representativo

Con tu grupo de amigos o familiares cercanos, crea un personaje representativo dirigido a la Campaña Stop Killer Robots, recuerda que debes difundir las evidencias e imágenes tomadas en la página web y en tus redes sociales para poder obtener tu certificado de este módulo.

Collage

Realiza un collage de varios dibujos, con la opinión de tus amigos y familiares sobre ¿qué piensan que son los Robots Asesinos?

Para realizar esta actividad puedes buscar y mostrarles vídeos en YouTube a tus amigos y familiares acerca de robots que aportan y dan beneficios a la humanidad

(ej. <https://www.youtube.com/watch?v=QgEW3M9qlgY>)

y los robots asesinos o Sistemas de Armas Autónomos Letales

(ej. <https://www.youtube.com/watch?v=lsgH2qXhlol&t=29s>)

Posteriormente, plasma gráficamente las conclusiones frente a las opiniones que te dieron tus amigos y familiares.

Sube el collage a tus redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter) con los hashtags:

- #TeamHuman
- #ProhibirlosRobosAsesinos
- #C0D1G0JOV3N35
- #KillerRobots

NIVEL 3

Entrevista

Realiza un vídeo en el que entrevistes a tus amigos, familia, entre otros, con el objetivo de conocer cómo se imaginan un robot que ayuda a la humanidad y un robot asesino.

Estas entrevistas la puedes realizar a través de zoom, hangouts, meet o cualquier otra plataforma virtual. La idea es que les expliques un poco sobre qué son los robots asesinos y cuales serían las graves implicaciones y los riesgos de desarrollarlos, producirlos y utilizarlos. Posteriormente pregúntales acerca de cuál es su opinión al respecto.

Graba las sesiones utilizando la cámara de tu celular o un grabador de video de pantalla.

Finalmente, saca las conclusiones de lo que dicen e invítalos a compartir esta información. Recuerda, que entre más personas compartamos el riesgo de lo que representan los robots asesinos, más cerca vamos a estar a nuestro objetivo de poder lograr la prohibición total de estas armas.

Sube el vídeo de la entrevista a tus redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter) y a la plataforma "jóvenes Contra los Robots Asesinos", coloca los hashtags:

- #TeamHuman
- #ProhibirlosRobosAsesinos
- #C0D1G0JOV3N35
- #KillerRobots

ACTIVIDADES

NIVEL 4

Actividad libre

Realiza la actividad que tú quieras, puede ser un evento, un post en RRSS, un proyecto, grupal o individualmente ¡Deja volar tu creatividad! La única condición que tiene esta actividad es que la actividad debe estar directamente relacionada con la iniciativa.

REPORTE

PLANILLA

Es hora de reportar

¿Culminaste todas las actividades? Entonces ya puedes hacer tu reporte, el proceso de reporte es simple, lo primero que debes hacer es descargar tu planilla de reporte en la biblioteca de la web oficial de scouts de venezuela scouts.org.ve o en este enlace: bit.ly/planilla_reporte.

También puedes usar este código QR ;)



CORREO

Si hiciste tus actividades con la página web oficial de killer robots debes adjuntar los certificados de los 4 módulos junto con tu planilla de reporte en el correo, si hiciste tus actividades sin la página web, entonces no debes adjuntar certificados, sino fotos (o vídeos) de cada uno de los módulos que realizaste, todo se debe enviar a antirobotsletales@scouts.org.ve

Es importante destacar que se envía 1 planilla por cada jóven o adulto que haya cumplido las actividades.

INSIGNIA

INSIGNIA

Una vez hayas enviado tu reporte y este sea aprobado, vas a poder portar la insignia de la iniciativa,

